

Pengembangan Web Interaktif sebagai Media Pembelajaran Seni Budaya untuk Pengenalan Musik Tradisional Oklik Bojonegoro

Aisya Candra Ashiyam¹, Ahmad Kholiqul Amin², Day Ramadhani Amir³

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, IKIP PGRI Bojonegoro Jl. Panglima Polim, No. 46 Bojonegoro

E-mail: aisyacandra10@gmail.com¹, choliqamin@gmail.com², day.ramadhani@ikippgribojonegoro.ac.id³, Telp: +6288228200393 Telp: +6288901131945

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat dan pemahaman peserta didik terhadap kesenian musik tradisional Oklik Bojonegoro akibat terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dalam pembelajaran Seni Budaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis web interaktif pada materi seni tradisi musik Oklik Bojonegoro, mengetahui kelayakan media yang dikembangkan, serta menganalisis respon dan minat belajar peserta didik terhadap penggunaan media tersebut. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket validasi ahli media dan ahli materi, serta angket respon peserta didik. Produk yang dikembangkan berupa web app interaktif yang memuat materi sejarah musik Oklik, profil seniman, pengenalan alat musik, audio, serta kuis interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis web interaktif dinilai layak digunakan sebagai media pembelajaran Seni Budaya berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi. Selain itu, penggunaan media juga menunjukkan respon positif dari peserta didik karena dinilai menarik, mudah digunakan, serta mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman terhadap seni musik tradisional Oklik Bojonegoro. Dengan demikian, media pembelajaran web interaktif ini dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran Seni Budaya sekaligus mendukung pelestarian budaya lokal melalui pemanfaatan teknologi digital.

Kata kunci: media pembelajaran, web interaktif, musik Oklik, Seni Budaya, ADDIE.

Abstract

This study was motivated by the low interest and understanding of students in traditional music Oklik Bojonegoro, due to the limited use of innovative and interactive learning media in the teaching of the Arts and Culture subject. The aim of this study is to develop an interactive web-based learning resource on the traditional music of Oklik Bojonegoro, to determine the suitability of the developed resource, and to analyse the response and learning motivation of students when using the resource. The research used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model of development, which includes the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Data collection techniques include observation, interviews, a questionnaire for expert validation of media and content, and a questionnaire for participant feedback. The product developed is an interactive web app containing materials on the history of Oklik music, profiles of artists, an introduction to musical instruments, audio, and interactive quizzes. The results of the study show that the interactive web-based learning media are considered suitable for use as learning media for the subject of Arts and Culture, based on the results of the expert validation of media and subject matter experts. Furthermore, the use of the media also received positive feedback from the students as it was considered engaging, user-friendly, and effective in enhancing their interest in and understanding of traditional Oklik music. Therefore, this interactive web-based learning tool can be used as an innovative alternative in the teaching of the Arts and support the preservation of local culture through the use of digital technology.

Keywords: learning media, interactive web, Oklik music, Cultural Arts, ADDIE.

PENDAHULUAN

Transformasi digital secara global turut merevolusi sektor pendidikan. Pembelajaran yang bermula dari pendekatan konvensional kini mulai beralih ke pendekatan baru yang lebih interaktif, adaptif, dan menempatkan peserta didik sebagai pusatnya. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, teknologi tidak lagi dipandang sebagai alat bantu pembelajaran semata, melainkan sebagai komponen strategis yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus memperluas akses terhadap sumber pengetahuan (UNESCO, 2023; World Bank, 2022). Sejalan dengan perkembangan tersebut, pemanfaatan teknologi digital juga membuka peluang baru dalam pelestarian budaya lokal melalui penggabungan nilai-nilai budaya ke dalam media pembelajaran yang inovatif dan mudah diakses oleh generasi muda.

Di Indonesia, upaya pelestarian budaya lokal melalui pendidikan menjadi semakin penting di tengah arus globalisasi yang berpotensi menggeser perhatian generasi muda terhadap warisan budaya daerah. Salah satu bentuk budaya lokal yang memiliki nilai historis, sosial, dan edukatif adalah seni tradisi musik Oklik Kabupaten Bojonegoro. Musik Oklik merupakan kesenian ritmis berbahan dasar bambu yang berkembang sebagai identitas budaya masyarakat Bojonegoro dan telah diakui sebagai warisan budaya takbenda Indonesia (Anggraeni et al., 2022). Selain berfungsi sebagai sarana hiburan masyarakat, musik Oklik juga mengandung nilai gotong royong, kreativitas, dan kebersamaan yang relevan dengan tujuan pendidikan karakter. Oleh karena itu, pelestarian dan pewarisan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam musik Oklik perlu dilakukan secara berkelanjutan melalui proses pendidikan formal maupun nonformal.

Namun demikian, implementasi pembelajaran seni tradisi musik Oklik di sekolah masih menghadapi berbagai tantangan. Berdasarkan hasil observasi dan temuan penelitian sebelumnya, proses pembelajaran umumnya masih didominasi metode ceramah dan demonstrasi praktik yang berpusat pada guru sehingga siswa lebih banyak mempelajari cara memainkan instrumen tanpa memahami sejarah, filosofi, asal-usul, maupun karakteristik budaya yang melatarbelakangi kesenian tersebut (Tama & Sadhana, 2024). Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran dan terbatasnya pemahaman mereka terhadap nilai budaya yang terkandung dalam musik Oklik. Jika tidak diatasi, kondisi tersebut berpotensi mengurangi minat generasi muda terhadap kesenian tradisional dan memperlemah upaya pelestarian budaya lokal di masa depan.

Solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pengembangan media pembelajaran berbasis web-app interaktif. Media pembelajaran berbasis web memiliki keunggulan dalam hal fleksibilitas akses, kemudahan distribusi materi, serta kemampuan mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, dan kuis evaluasi dalam satu platform pembelajaran (Fitriyah & Wahyudi, 2023; Yuliana et al., 2024). Melalui media berbasis web-app interaktif, materi mengenai sejarah musik Oklik, asal-usulnya di Desa Sobontoro, jenis-jenis instrumen, teknik permainan, dokumentasi audio autentik, serta evaluasi pembelajaran bisa dikemas dengan cara yang lebih terstruktur dan memikat. Selain itu, pemanfaatan media interaktif memberikan kebebasan bagi peserta didik untuk mendalami materi secara otonom, selaras dengan ritme dan kapasitas belajar mereka masing-masing.

Sejumlah studi mengindikasikan bahwa penggunaan sarana pembelajaran digital berbasis multimedia berpotensi meningkatkan motivasi belajar, keaktifan peserta didik dalam pembelajaran, serta pencapaian hasil belajar dibandingkan pembelajaran konvensional (Nugroho & Santoso, 2022; Surjono, 2022). Pemanfaatan media pembelajaran digital terbukti berkontribusi positif dalam memicu motivasi belajar siswa serta membangun suasana kelas yang interaktif dan tidak membosankan (Puspitaningsih et al., 2023). Selain itu, penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran terbukti dapat memperluas ruang inovasi pedagogis dan meningkatkan pengalaman belajar peserta didik (Sihotang & Harahap, 2025). Struktur navigasi dan tata letak antarmuka yang

intuitif berperan vital dalam menekan beban kognitif lebih, sebab tingkat kemudahan penggunaan yang dirasakan peserta didik secara nyata meningkatkan keberlanjutan mereka dalam memanfaatkan media pembelajaran digital (Mujahidin et al., 2025). Meskipun demikian, sebagian besar penelitian masih berfokus pada pengembangan media pembelajaran untuk mata pelajaran umum dan belum banyak mengkaji digitalisasi pembelajaran seni budaya lokal. Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis web-app interaktif yang mengangkat seni tradisi musik Oklik Bojonegoro masih sangat terbatas. Selain itu, penelitian terdahulu umumnya hanya menampilkan materi budaya dalam bentuk informasi statis atau multimedia sederhana tanpa mengintegrasikan konten visual, audio autentik, dan evaluasi pembelajaran dalam satu platform yang terstruktur. Adanya keterbatasan tersebut memperlihatkan adanya kekosongan literatur yang harus dipenuhi melalui pengembangan media pembelajaran yang mampu menggabungkan aspek edukasi, teknologi, dan pelestarian budaya secara komprehensif.

Berpedoman pada kesenjangan yang ada, proyek penelitian ini menginisiasi pembuatan media pembelajaran berbasis web-app interaktif seni tradisi musik Oklik Bojonegoro menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Pengembangan ADDIE dipilih sebab memiliki tahapan yang sistematis dan memungkinkan pengembangan produk lebih terstruktur mulai dari identifikasi urgensi hingga evaluasi produk yang dihasilkan (Branch, 2021; Tegeh et al., 2021). Melalui model ini, informasi mengenai sejarah, asal-usul, instrumen, dan teknik permainan musik Oklik dikemas dalam bentuk media digital yang interaktif sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus memperkuat upaya pelestarian budaya lokal.

Mengacu pada paparan di atas, inti dari penelitian ini diarahkan untuk menjawab persoalan mengenai prosedur perancangan sarana edukasi media pembelajaran berbasis web-app interaktif seni tradisi musik Oklik Bojonegoro menggunakan model ADDIE dan bagaimana tingkat kelayakan media yang dihasilkan berdasarkan penilaian ahli dan pengguna. Oleh karena itu, Fokus utama dari studi ini adalah mengembangkan media edukasi interaktif berbasis web-app yang memiliki tingkat kelayakan tinggi, menarik, dan aplikatif sebagai bahan ajar Seni Budaya di sekolah. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai pengembangan media pembelajaran digital berbasis budaya lokal serta memperluas penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pendidikan. Secara praktis, penelitian ini diharapkan mampu membantu para guru dalam mengajarkan seni budaya dengan lebih menarik. Dampak positif lainnya adalah meningkatnya motivasi belajar dan apresiasi siswa terhadap musik Oklik, serta terdongkraknya upaya menjaga warisan daerah berbasis digital yang sesuai dengan corak pendidikan modern.

METODE

Metode yang diterapkan dalam studi ini adalah *Research and Development* (R&D), yang berfokus pada penciptaan luaran edukatif berupa web-app pembelajaran interaktif untuk kesenian tradisional musik Oklik Kabupaten Bojonegoro. Media ini dirancang sedemikian rupa agar memenuhi kriteria keabsahan (valid), kepraktisan, serta efektivitas saat diimplementasikan dalam kegiatan belajar-mengajar. Metode R&D dipilih karena tidak hanya berorientasi pada pengembangan teori, tetapi juga menghasilkan produk yang dapat dimanfaatkan untuk menyelesaikan permasalahan pembelajaran secara nyata. Pengembangan media ini menerapkan model ADDIE yang berproses secara sistematis melalui lima tahapan utamanya: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Alasan utama penggunaan model ini adalah karena orientasi alurnya yang jelas dan terstruktur serta memungkinkan adanya evaluasi dan perbaikan pada setiap tahap sehingga produk yang dihasilkan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna (Branch, 2021; Sugiyono, 2022; Tegeh et al., 2021).

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 7 Bojonegoro, Jawa Timur, Indonesia, pada periode Januari hingga Juni 2026. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada kebutuhan sekolah terhadap inovasi media pembelajaran digital yang mampu mendukung pembelajaran Seni Budaya berbasis

kearifan lokal. Selain itu, materi seni tradisi musik Oklik yang menjadi fokus penelitian memiliki keterkaitan langsung dengan budaya lokal Kabupaten Bojonegoro sehingga relevan untuk diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran di sekolah. Subjek penelitian terdiri atas guru mata pelajaran Seni Budaya dan siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Bojonegoro. Guru dilibatkan sebagai informan dalam tahap analisis kebutuhan sekaligus evaluator terhadap kesesuaian media yang dikembangkan, sedangkan siswa berperan sebagai pengguna utama media pembelajaran. Uji coba produk dilakukan kepada 30 siswa kelas VIII yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling dengan mempertimbangkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran Seni Budaya dan kesesuaian dengan tujuan penelitian.

Objek penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis web-app interaktif yang memuat materi seni tradisi musik Oklik Kabupaten Bojonegoro. Media yang dikembangkan mengintegrasikan berbagai elemen multimedia berupa teks, gambar, audio instrumen musik Oklik, serta kuis evaluasi pembelajaran yang dapat diakses melalui perangkat komputer maupun telepon pintar. Dalam penelitian ini, kualitas media diukur berdasarkan aspek validitas, kepraktisan, dan respons pengguna. Validitas mengacu pada tingkat kesesuaian isi materi dan desain media berdasarkan penilaian ahli, sedangkan kepraktisan dan respons pengguna menunjukkan tingkat kemudahan penggunaan serta penerimaan siswa terhadap media yang dikembangkan. Selain itu, minat belajar siswa dipahami sebagai tingkat ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa selama menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran Seni Budaya (Nugroho & Santoso, 2022; Yuliana et al., 2024).

Tahap pertama dalam model ADDIE adalah *analysis*, langkah tersebut ditempuh melalui teknik pengamatan serta wawancara mendalam bersama pendidik dan siswa. Tujuannya adalah memetakan kebutuhan belajar, profil karakter peserta didik, serta kendala nyata yang muncul dalam kegiatan belajar-mengajar seni tradisional musik Oklik. Luaran dari fase analisis ini kemudian dijadikan pijakan utama dalam menetapkan spesifikasi produk yang akan dirancang. Memasuki fase berikutnya, yaitu *design* yang meliputi perancangan alur sistem, penyusunan flowchart dan use case diagram, pembuatan wireframe antarmuka, serta penyusunan struktur materi pembelajaran yang mencakup sejarah musik Oklik, asal-usul, jenis instrumen, teknik permainan, dan evaluasi pembelajaran.

Tahap *development* dilakukan dengan merealisasikan rancangan menjadi produk media pembelajaran berbasis web-app interaktif. Pada tahap ini seluruh komponen multimedia seperti teks, gambar, audio instrumen, dan kuis evaluasi diintegrasikan ke dalam sistem sehingga menghasilkan media pembelajaran yang interaktif dan responsif. Produk hasil pengembangan kemudian divalidasi oleh ahli bidang materi dan media untuk mengukur kelayakan isi, desain, navigasi, interaktivitas, serta teknisnya. Hasil koreksi dan masukan dari para ahli tersebut digunakan sebagai pedoman revisi sebelum produk disebarluaskan kepada pengguna akhir.

Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba terbatas kepada 32 siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Bojonegoro dalam kegiatan pembelajaran Seni Budaya. Pada tahap ini siswa menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk mempelajari materi seni tradisi musik Oklik. Setelah proses pembelajaran selesai, siswa diminta mengisi angket respons pengguna dan angket minat belajar untuk mengetahui tingkat penerimaan serta pengaruh penggunaan media terhadap ketertarikan siswa dalam mempelajari materi budaya lokal. Proses evaluasi berikutnya mencakup ranah *formatif* dan *sumatif*. Evaluasi *formatif* dilakukan di tiap tahapan rancangan melalui validasi ahli serta perbaikan produk, sedangkan evaluasi *sumatif* dilakukan setelah uji coba guna menentukan tingkat kelayakan total media berdasarkan umpan balik pengguna dan para pakar.

Data dalam studi ini mencakup hasil pengamatan, wawancara, penilaian pakar materi, penilaian pakar media, serta data mengenai tanggapan dan minat belajar peserta didik. Untuk menjaring data tersebut, alat pengumpul data yang diaplikasikan meliputi panduan wawancara, lembar observasi, instrumen validasi ahli (materi dan media), serta kuesioner respons dan minat belajar siswa. Seluruh instrumen kuesioner tersebut dirancang mengadopsi skala Likert lima opsi,

yang merentang dari pilihan sangat setuju hingga sangat tidak setuju. Selain itu, perangkat pendukung yang digunakan dalam penelitian meliputi komputer, telepon pintar, Figma untuk perancangan antarmuka, Visual Studio Code sebagai editor kode, serta teknologi pengembangan web berbasis Flask (Fitriyah & Wahyudi, 2023; Kurniawan et al., 2024).

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Data hasil validasi ahli, respons siswa, dan minat belajar yang diperoleh melalui angket dihitung menggunakan teknik persentase kelayakan dengan rumus:

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 1. Tabel Kriteria Kelayakan

Persentase Interval	Kategori Kelayakan
81% – 100%	Sangat Layak
61% – 80%	Layak
41% – 60%	Kurang Layak
21% – 40%	Tidak Layak
0% – 20%	Sangat Tidak Layak

Hasil kalkulasi data kemudian dipetakan ke dalam lima kriteria kelayakan, mulai dari sangat layak hingga sangat tidak layak. Untuk data observasi dan wawancara, analisis dilakukan secara deskriptif guna mendukung pembahasan produk. Hasil akhir analisis tersebut berperan sebagai parameter untuk menetapkan tingkat validitas, kepraktisan, dan kelayakan media belajar berbasis aplikasi web interaktif untuk kesenian Oklik Bojonegoro.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ADDIE

Tahapan pengembangan media pembelajaran berbasis web-app interaktif materi musik Oklik Bojonegoro telah berhasil diselesaikan melalui tahapan ADDIE. Pada tahap Analysis, ditentukan bahwa siswa memerlukan visualisasi komprehensif mengenai instrumen Oklik. Sasaran produk difokuskan untuk siswa kelas VIII SMPN 7 Bojonegoro.

Tahap Design, peneliti merancang visualisasi interaksi dan alur sistem melalui diagram terstruktur. Desain operasional penggunaan sistem digambarkan secara detail pada alur flowchart dan interaksi fungsi pada use case. Tahap *Development*, seluruh cetak biru *wireframe* Figma diimplementasikan ke dalam kode program. Produk ini memiliki spesifikasi halaman utama yang mencakup lima menu interaktif, yaitu: 1) Profil Seniman yang berisi biodata, dan foto kegiatan kebudayaan, 2) Sejarah yang mendeskripsikan asal-usul Oklik dari Desa Sobontoro beserta penjelasan historis, 3) Macam Alat Musik yang mengenalkan instrumen fungsional seperti *gedhug*, *klur*, *thintil arang*, dan *thintil kerep* lengkap dengan cuplikan audio instrumen, 4) Kuis interaktif, serta 5) Tentang Media.

Tahap implementasi dilakukan kepada 32 siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Bojonegoro. Media pembelajaran berbasis web-app interaktif digunakan dalam pembelajaran Seni Budaya pada materi

seni tradisi musik Oklik. Siswa mengakses media melalui perangkat smartphone dan komputer untuk mempelajari materi sejarah, instrumen musik, audio, dan kuis evaluasi. Setelah proses pembelajaran selesai, siswa diminta mengisi angket respon pengguna dan angket minat belajar sebagai bahan evaluasi produk yang dikembangkan.

Tahap evaluasi

Validasi Ahli Media

Tabel 2. Table Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Persentase	Kategori
Tampilan	86%	Sangat Layak
Navigasi	90%	Sangat Layak
fungsi	82%	Sangat Layak
interaktivitas	93%	Sangat Layak
Kesesuaian media	90%	Sangat Layak

Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media memperoleh persentase kelayakan sebesar 87,5% dengan kategori sangat layak sehingga dapat digunakan pada tahap implementasi setelah dilakukan revisi minor sesuai saran validator.

Validasi Ahli Materi

Table 3. Tabel Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Persentase	Kategori
Kesesuaian Materi	97,5%	Sangat Layak
Kedalaman Materi	90%	Sangat Layak
bahasa	92,5%	Sangat Layak
Kelayakan media	95%	Sangat Layak

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase kelayakan sebesar 94% dengan kategori sangat layak sehingga dapat digunakan pada tahap implementasi setelah dilakukan revisi minor sesuai saran validator.

Deskripsi Instrumen Pengujian dan Analisis Sistem

Untuk memastikan tingkat kesuksesan produk sebelum diimplementasikan secara luas, dilakukan pengujian instrumen berdasarkan data teoretis kriteria kelayakan. Komponen konversi nilai presentase kelayakan yang digunakan merujuk pada standarisasi penilaian deskriptif kuantitatif. Proses pengujian kelayakan dan fungsionalitas dijalankan melalui empat instrumen utama yang telah divalidasi, yaitu:

1. **Validasi Ahli Media:** Mengukur 15 butir pernyataan meliputi aspek daya tarik tampilan, kemudahan navigasi perpindahan halaman, interaktivitas, konsistensi tata letak, dan aspek *usability* tanpa bantuan khusus.
2. **Validasi Ahli Materi:** Menilai 15 butir aspek keakuratan konten sejarah musik Oklik agar bebas miskonsepsi, kelengkapan profil seniman, kedalaman teks, keselarasan bahasa, serta keterpaduan integrasi audio-gambar.

3. **Respon Siswa:** Terdiri dari 15 indikator untuk mengukur tingkat kemudahan pengguna, tampilan media, manfaat media, dan relevansi materi setelah fase implementasi.

Hasil Respon Siswa

Table 4. Tabel Hasil Respon Siswa

Aspek	Persentase	Kategori
Kemudahan Penggunaan	80%	Layak
Tampilan Media	77%	Layak
Manfaat Media	79%	Layak
Relevansi materi	80%	Layak

Hasil pengukuran menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis web-app interaktif mendapatkan respon siswa dengan persentase rata-rata sebesar 79% yang termasuk kategori “Layak”.

4. **Minat Belajar Siswa:** Mengukur variabel psikologis melalui 15 pernyataan terkait indikator ketertarikan, perhatian berkelanjutan saat mengeksplorasi sistem, keterlibatan, perhatian berkelanjutan dan timbulnya rasa ingin tahu yang mendalam untuk melestarikan kebudayaan lokal Bojonegoro.

Hasil Minat Belajar Siswa

Tabel 5. Tabel Hasil Minat Belajar Siswa

Aspek	Persentase	Kategori
ketertarikan	79%	Tinggi
keterlibatan	78,5%	Tinggi
Rasa Ingin Tahu	79,5%	Tinggi
Perhatian berkelanjutan	79,7%	Tinggi
Keinginan belajar	81%	Tinggi

Hasil pengukuran menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis web-app interaktif mampu meningkatkan minat belajar siswa dengan persentase rata-rata sebesar 79,6% yang termasuk kategori “Tinggi”.

Pembahasan

Penerapan model ADDIE dalam pengembangan *web-app* ini memberikan landasan metodologis yang kokoh untuk memecahkan problem rendahnya minat siswa terhadap seni tradisi musik Oklik. Berdasarkan teori *multimedia learning* Mayer, penyajian materi yang mengombinasikan elemen visual (foto sejarah, gambar alat), verbal (teks deskripsi), dan auditori (rekaman audio alat musik) mampu mengelola beban kognitif siswa secara seimbang sehingga pemahaman konsep menjadi lebih bermakna. Hal ini terakomodasi dalam fitur macam alat musik oklik, di mana siswa tidak hanya membaca teks melainkan langsung mendengar karakteristik bunyi *gedhug* atau *thintil* secara riil.

Dari kacamata teori konstruktivisme, penempatan fitur kuis interaktif tiga variasi (pilihan ganda, benar-salah, dan kecocokan gambar) memicu keterlibatan aktif siswa dalam membangun

pengetahuannya sendiri secara mandiri dan eksploratif. Keterbatasan awal yang ada pada penelitian etnomusikologi terdahulu yang sebatas mendokumentasikan musik Oklik secara teoretis tanpa menyentuh ranah digitalisasi edukasi berhasil dijumpai oleh produk *web-app* ini. Melalui kemudahan akses tanpa instalasi pada *smartphone*, Hasil validasi ahli media dan ahli materi yang memperoleh kategori sangat layak menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kebutuhan fungsional maupun non-fungsional pengguna. Selain itu, tingginya skor respon siswa menunjukkan bahwa integrasi teks, gambar, audio, dan kuis interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran juga sebagai media pembelajaran alternatif yang adaptif, inovatif, sekaligus berperan aktif dalam mendokumentasikan serta melestarikan warisan budaya lokal Kabupaten Bojonegoro di tingkat sekolah menengah.

SIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan rancangan media pembelajaran berbasis *web-app* interaktif untuk materi seni tradisi musik Oklik Bojonegoro melalui penerapan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Proses pengembangan menghasilkan kerangka fungsional media yang dirancang untuk mengintegrasikan materi sejarah, asal-usul, instrumen musik, dokumentasi audio-visual, serta evaluasi pembelajaran ke dalam satu platform digital yang mudah diakses oleh guru dan siswa.

Berdasarkan hasil penelitian ini, media pembelajaran Oklik memperoleh tingkat kelayakan sebesar 87,5% berdasarkan validasi ahli media, 94% berdasarkan validasi ahli materi, 79,6% berdasarkan minat siswa dan 79% berdasarkan respon siswa sehingga termasuk kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran Seni Budaya. Sedangkan, hasil pengembangan menunjukkan bahwa pendekatan berbasis *web-app* interaktif berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran Seni Budaya secara lebih menarik, fleksibel, dan kontekstual. Integrasi unsur budaya lokal dalam media digital juga memberikan peluang yang lebih luas untuk memperkenalkan, melestarikan, dan menumbuhkan apresiasi peserta didik terhadap seni tradisi musik Oklik sebagai bagian dari warisan budaya daerah.

Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal dengan memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana pembelajaran yang inovatif. Secara praktis, hasil penelitian dapat dijadikan acuan bagi guru, sekolah, maupun pengembang media pembelajaran dalam merancang bahan ajar digital yang mengintegrasikan unsur kearifan lokal ke dalam proses pendidikan formal.

Meskipun demikian, penelitian ini masih berfokus pada tahap pengembangan dan perancangan produk sehingga efektivitas media terhadap peningkatan minat belajar, pemahaman materi, dan hasil belajar siswa belum diuji secara mendalam. Oleh sebab itu, penelitian lanjutan disarankan untuk menguji coba media ini dalam lingkup yang lebih luas melalui metode eksperimen. Tujuannya adalah memastikan tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas produk terhadap ketercapaian tujuan belajar siswa serta kontribusinya dalam menjaga budaya lokal di lingkungan pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, D., Setiawan, B., & Pramudya, A. (2022). Pelestarian musik tradisional Oklik sebagai warisan budaya takbenda di Kabupaten Bojonegoro. *Jurnal Seni dan Budaya Nusantara*, 14(2), 95–107.
- Arsyad, A. (2023). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Rajawali Pers.
- Branch, R. M. (2021). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Fitriyah, N., & Wahyudi, A. (2023). Development of web-based interactive learning media to improve student engagement in cultural education. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 17(8), 45–58.

-
- Hidayat, R., & Kurniawan, D. (2024). Digital transformation in education: Opportunities and challenges in preserving local culture. *Journal of Educational Technology and Innovation*, 6(1), 12–24.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). *Pokok-pokok kebudayaan daerah Kabupaten Bojonegoro*. Kemdikbudristek.
- Kurniawan, A., Prasetyo, H., & Rahmawati, E. (2024). The effectiveness of web-based learning applications in enhancing students' engagement and learning outcomes. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 19(5), 88–103.
- Nugroho, A., & Santoso, B. (2022). Interactive multimedia learning based on local wisdom: A systematic review. *International Journal of Instruction*, 15(4), 817–834. <https://doi.org/10.29333/iji.2022.15444a>
- Putri, D. A., & Wibowo, S. (2023). Development of local culture-based digital learning media in secondary education. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 32(2), 145–160.
- Sihotang, R., & Harahap, M. A. (2025). Digital technology integration in contemporary education: Implications for pedagogical innovation. *Journal of Educational Development and Technology*, 9(1), 1–15.
- Soedjiwo, H. (2023). Digitalisasi budaya lokal sebagai strategi penguatan pendidikan karakter berbasis kearifan lokal. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 28(3), 201–214.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D)*. Alfabeta.
- Surjono, H. D. (2022). *Multimedia pembelajaran interaktif: Konsep dan pengembangan*. UNY Press.
- Tama, F., & Sadhana, K. (2024). Challenges in teaching traditional music in vocational schools: A case study of Oklik music learning in Bojonegoro. *Journal of Arts Education Research*, 11(2), 88–101.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2021). *Model penelitian pengembangan*. Graha Ilmu.
- UNESCO. (2023). *Global education monitoring report 2023: Technology in education—A tool on whose terms?* UNESCO Publishing. <https://unesdoc.unesco.org>
- United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. (2023). *Global education monitoring report 2023: Technology in education: A tool on whose terms?* UNESCO Publishing. <https://unesdoc.unesco.org>
- World Bank. (2022). *Education technology: The digital transformation of education*. World Bank Publications. <https://www.worldbank.org>
- Yuliana, E., Prasetyo, H., & Wibowo, A. (2024). Web-app learning media based on local culture for improving student learning outcomes. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 19(3), 120–136.
- Zulkarnain, M., Rahman, A., & Sari, N. (2024). Interactive web application development for cultural heritage learning in secondary education. *Education and Information Technologies*, 29(4), 5123–5140.
- Puspitaningsih, S., Amin, A. K., & Irhadtanto, B. (2023). Implementasi aplikasi pembelajaran bangun datar pada siswa sekolah dasar berbasis mobile. *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama)*, 10(2), 239–244. <http://ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JPE/article/view/3874>
- Mujahidin, A., Amir, D. R., Irhadtanto, B., & Wahyu, A. R. (2025). *Integration of the Innovation Diffusion Theory (IDT) and the Technology Acceptance Model (TAM) in the Adoption of Learning Management Systems (LMS)*. 5(4), 798–808.