

L A P O R A N  
PENELITIAN



Rancang Bangun Media Pembelajaran  
Alat Musik Hadroh Berbasis Android

Disusun oleh:

Ketua Tim : Rena Roy Zulkarnaen

NIDN. 0710028203

Anggota : Moch Nur Qomaruddin, S.T,M.T

NIDN/NIM. 0701078807

Lembaga Penerbitan, Penelitian, dan  
Pengabdian Kepada Masyarakat (LP3M)  
Universitas Nurul Jadid  
Paiton Probolinggo  
Tahun 2019



YAYASAN NURUL JADID PAITON

**LEMBAGA PENERBITAN, PENELITIAN, &  
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
UNIVERSITAS NURUL JADID  
PROBOLINGGO JAWA TIMUR**

PP. Nurul Jadid  
Karanganyar Paiton  
Probolinggo 67291  
☎ 0888-3077-077  
e: [lp3m@unuja.ac.id](mailto:lp3m@unuja.ac.id)  
w: <https://lp3m.unuja.ac.id>

**SURAT TUGAS**

Nomor: NJ-T06/LP3M/0027/A.1/03.2019

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : ACHMAD FAWAID, M.A., M.A.  
NIDN : 2123098702  
Jabatan : Kepala LP3M  
Nama PT : Universitas Nurul Jadid  
Alamat PT : PO BOX 1 Karanganyar Paiton Probolinggo 67291

Menerangkan bahwa

N a m a : RENA ROY ZULKARNAEN  
NIDN : 0710028203  
Jabatan : Dosen Tetap Universitas Nurul Jadid  
Prodi : Teknik Elektro  
Fakultas : Teknik

Diberi tanggung jawab bersama mahasiswa sebagaimana terlampir untuk melakukan Penelitian dengan judul **“Rancang Bangun Media Pembelajaran Alat Musik Hadroh Berbasis Android”** pada tanggal 15 Maret s.d. 30 Desember 2019

Demikian Surat Tugas ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

*Wassalamualaikum Wr. Wb.*

Paiton, 25 Desember 2019



Kepala LP3M,

**ACHMAD FAWAID, M.A., M.A.**  
NIDN.212309870

Lampiran Nomor: NJ-T06/LP3M/0027/A.1/03.2019

Daftar Anggota Pelaksana Penelitian  
Universitas Nurul Jadid Tahun 2019

NO	NIDN/NIM	NAMA	FAKULTAS	JURUSAN
1	0710028203	Rena Roy Zulkarnaen	FT	Elektro
2	0701078807	Moch Nur Qomaruddin, S.T,M.T	FT	Elektro

Paiton, 25 Desember 2019



Kepala LP3M,

**ACHMAD FAWAID, M.A., M.A.**  
NIDN. 21230987

## HALAMAN PENGESAHAN

1	Judul	:	Rancang Bangun Media Pembelajaran Alat Musik Hadroh Berbasis Android
2	Ketua Tim	:	Rena Roy Zulkarnaen
	a. NIDN	:	0710028203
	b. Program Studi	:	Elektro
	c. Alamat Email	:	-
3	Anggota 1	:	Moch Nur Qomaruddin, S.T,M.T
	a. NIDN / NIM	:	0701078807
	b. Program Studi	:	Elektro
4	Lokasi Mitra (jika ada)	:	
	a. Kabupaten	:	
	b. Provinsi	:	
5	Luaran yang Dihasilkan	:	a. Jurnal Penelitian
			b. ....
			c. ....

Probolinggo, 25 Desember 2019

Mengetahui,  
Kepala LP3M,

Ketua Tim,

**ACHMAD FAWAID, M.A., M.A.**  
NIDN. 2123098702

**RENA ROY ZULKARNAEN**  
NIDN. 0710028203

## Rancang Bangun Media Pembelajaran Alat Musik Hadroh Berbasis Android

**Abstrak.** Alat musik hadroh merupakan alat musik tradisional Indonesia yang biasanya digunakan ketika acara Islami. Namun di Indonesia peminat untuk mempelajari alat musik hadroh sudah mulai tergerus oleh perkembangan jaman dan masyarakat cenderung lebih memilih alat musik modern. Untuk menarik peminat diperlukan metode pengembangan alat musik hadroh yang mudah diterima oleh masyarakat. Diperlukan pembuatan media pembelajaran alat-alat dan musik hadroh berbasis android sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan daya tarik generasi muda dan mempermudah untuk mempelajari cara bermain dan informasi tentang alat musik hadroh tersebut. Aplikasi ini dibangun menggunakan metode pengembangan Multimedia Development Life Cycle yang memiliki 6 tahap yaitu, concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution, kesimpulan bahwa aplikasi yang diciptakan dalam bentuk mobile ini bertujuan supaya mudah untuk dibawa kemana saja. Aplikasi ini bebas dari kesalahan sintaks dan secara fungsional mengeluarkan hasil yang sesuai dengan kebutuhan yang diharapkan oleh pengguna. Dan pengguna memungkinkan untuk berinteraksi secara langsung dalam proses bermain hadroh sesuai dengan mekanisme alat musik sesungguhnya.

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **Latar Belakang**

Negara Indonesia merupakan negara yang beraneka ragam budaya maupun tradisi. Tetapi tidak banyak orang yang memahami atau menyukai kebudayaan yang dimiliki oleh masing-masing negara. Terkadang orang lebih memperhatikan era modern dibandingkan dengan tradisi ataupun budaya yang dimiliki. Maka dari itu perlu metode pembelajaran dengan cara moderen untuk melestarikan kebudayaan tradisional yang mudah diterima oleh masyarakat modern seperti sekarang ini, tentunya materi yang di bawakan adalah materi tradisional yang di sajikan secara modern supaya kebudayaan tradisional di Indonesia tidak pudar. Alat musik tradisional di negara Indonesia terdapat berbagai macam, ada yang asli tercipta dari wilayah setempat dan ada yang dari wilayah luar bawakan dari para leluhur salah satunya seperti alat musik tradisional rebana.

Alat musik tradisional rebana bukan asli alat musik yang lahir di Indonesia, namun alat musik rebana telah menjadi suatu tradisi bagi kalangan muslim di Indonesia, sehingga alat musik rebana termasuk dalam alat musik tradisional yang dimiliki oleh Indonesia. Rebana di Indonesia pertama kali eksistensinya di keulaten bapak madali dan bapak Toip dalam membuat alat musik Islami ini di era 1940-an ([www.solichin-toip.com](http://www.solichin-toip.com))

Di beberapa daerah kesenian rebana di kenal dengan istilah kesenian terbang atau kesenian hadroh. Di Kabupaten Probolinggo masyarakat sering menyebut dengan istilah kesenian hadroh daripada kesenian rebana atau terbang. Dalam pertunjukan kesenian rebana terdapat beberapa alat musik yang di mainkan di antaranya: terbang, jidor, keplak, tun-tam, darbuka, alat-alat tersebut di mainkan dengan cara bersahutan sehingga dapat menghasilkan irama yang indah.

Menurut kebiasaan pertunjukan kesenian hadroh sekurang-kurangnya dimainkan oleh tiga orang pemain. Wiryana (1984:7) Terdapat beberapa jenis nama hadroh yang mempunyai keunikan masing-masing tetapi masih mempunyai tujuan yang sama yakni bersholawat kepada Nabi Muhammad SAW. Seperti hadroh Maduraan hadroh Gambus, hadroh Ishar, hadroh al-habsy dan al-banjari pembelajaran alat musik hadroh telah di lakukan di beberapa Pondok Pesantren di Indonesia. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman untuk generasi muda tentang alat-alat musik hadroh dengan lebih efektif dan praktis.

## **BAB II**

### **STUDI PUSTAKA**

#### **A. Penelitian terkait**

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang dapat dijadikan acuan dan pembandingan untuk melakukan penelitian ini di antaranya:

Jeni Nadik dkk, 2017, Aplikasi Rebana Digital Android Tujuannya adalah Membangun Aplikasi Rebana Digital dengan menggunakan alat musik berbasis sistem operasi android. Aplikasi ini dapat memberikan informasi tentang musik Hadroh atau Rebana yang dapat mengeluarkan nada dari masing masing instrument. Di dalamnya berisi teks gambar dan suara tentang informasi rebana. Sehingga mempermudah dalam memainkan musik rebana dan bisa memahami tentang alat musik rebana secara mobile.

Nurul Huda, 2017, Aplikasi Media Pengenalan Alat-alat Musik Tradisional Untuk Anak-anak Berbasis android. Tujuan dari Aplikasi ini adalah alat bantu untuk pengguna dalam mempelajari dan mengetahui alat-alat musik tradisional dengan menggunakan sebuah produk perangkat lunak seperti alat musik atau aplikasi lainnya, sehingga kekayaan Indonesia akan terus terjaga dengan bertambahnya penduduk Indonesia. Media pembelajaran dapat menjadi solusi dan membantu pengguna untuk mengenalkan beragam kesenian pada siswaswi di SDN 1 Tamansari-Sumbermalang

Ruemaldo Soares, 2016, Game Pembelajaran Alat Musik Tradisional Rebana Berbasis android. Adapun tujuan dari sistem ini adalah Membangun Aplikasi Game pembelajaran alat musik tradisional rebana secara mobile berbasis android. Dengan adanya aplikasi game ini dapat memperkenalkan dan memberi pengetahuan tentang alat musik tradisioanal rebana kepada semua masyarakat yang menggunakan aplikasi ini. Fitur yang cukup lengkap dapat memberikan pengetahuan lebih untuk semakin tahu tentang musik rebana ini. Selain itu, dikarenakan adanya aplikasi mobile berbasis android yang memudahkan seluruh pengguna alat musik untuk mempelajarinya tanpa batasan waktu.

Dari beberapa contoh hasil penelitian di atas, persamaan penelitian ini dengan hasilhasil penelitian sebelumnya adalah sistem informasi pembelajaran dan simulasi alat musik tradisional berbasis android. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan hasilhasil penelitian sebelumnya adalah membangun aplikasi media pembelajaran alat-alat musik hadroh untuk pemula dengan tutorial yang di lengkapi dengan vidio memainkan alat musik hadroh beserta gambar posisi tangan yang benar untuk memainkan alat musik tesebut, dalam aplikasi ini pengguna tidak hanya dapat memaikan alat musik hadroh secara mobile akan tetapi bisa belajar dengan adanya tutorial yang benar sehingga dapat mempercepat mengetahui dan memahami tentang alat musik hadroh atau rebana.

## **B. Landasan Teori**

### **a. Aplikasi**

Aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan.

Pengertian aplikasi menurut para ahli adalah sebagai berikut :

- a. Menurut Jogiyanto (1999:12) adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi (instruction) atau pernyataan (statement) yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses input menjadi output.
- b. Menurut Rachmad Hakim S, Aplikasi adalah perangkat lunak yang digunakan untuk tujuan tertentu, seperti mengolah dokumen, mengatur Windows dan permainan (game), dan sebagainya.
- c. Menurut Harip Santoso, Aplikasi adalah suatu kelompok file (form, class, rePort) yang bertujuan untuk melakukan aktivitas tertentu yang saling terkait, misalnya aplikasi payroll, aplikasi fixed asset, dan lain-lain.

### **b. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran berbasis android merupakan salah satu bentuk media yang termasuk jenis media audio dan visual, yang diketahui memberi pengaruh paling besar terhadap pengguna di antara jenis media lainnya. Pembelajaran merupakan suatu sistem lingkungan belajar yang terdiri dari komponen-komponen berikut. tujuan pembelajaran, materi pelajaran, kegiatan belajar mengajar, metode, sumber belajar, evaluasi, dan media belajar. Media belajar merupakan salah satu unsur yang harus tersedia dalam proses belajar. Dengan dimanfaatkannya media belajar yang sesuai, maka diharapkan proses belajar dapat berlangsung dengan efektif dan menyenangkan.

### **c. Alat Musik Hadroh**

Hadroh adalah kesenian islami yang sudah ada sejak zaman Nabi Muhammad Shallallahu 'alaihi Wasalam. Dikisahkan pada saat baginda nabi hijrah dari makkah ke madinah, baginda nabi di sambut gembira oleh orang-orang anshor dengan nyanyian/syair yang dikenal dengan sholawat "thola'al badru 'alaina" dengan diiringi tabuhan terbang. Adapun alat alat musik hadroh yang sering dimainkan sebagai berikut.

#### **1. Terbang**

Terbang adalah sebuah alat musik yang digunakan untuk mengiringi Sholawat, Hadroh dan Qoshidah. Terbuat dari kulit kambing yang dipaku pada kayu berbentuk lingkaran. Biasanya ditabuh bersama dengan alat lainnya seperti Jidur, Tum-Tam, Marawis, dan yang lainnya.

## 2. Bass

Bass hadroh adalah alat musik pengiring pada kesenian musik hadroh. Alat musik ini selalu bersanding dengan rebana pada setiap penampilannya. Bermain hadroh tanpa diiringi dengan bass akan terasa ada yang kurang, seolah tidak dapat disatukan satu sama lain alat musik ini akan mengisi satu sama lain.

## 3. Tung-tam

Tung tam adalah alat musik hadroh pengiring bass yang tak bisa di pisahkan kedua alat musik ini saling mendukung satu sama lain. Dengan pukulan nada yang saling bersatuan yang membuat keberadaannya selalu memeriahkan musik hadroh dan semakin menghidupkan suasana.

## 4. Darbuka

Darbuka adalah alat musik dalam katagori membranophon, bodynya berbentuk jam pasir atau piala (goblet) dengan satu membran disalah satu sisinya. Fungsi darbuka adalah peningkah irama, cara memainkannya dalam posisi horizontal, teknis permainannya sesuai dengan fungsinya sebagai peningkah irama maka banyak mengandalkan permainan jari.

### **d. Android**

Android merupakan Operating System Mobile yang tumbuh ditengah Operasi Sistem lainnya yang berembang dewasa ini. Operating System lainnya seperti Windows Mobile, iPhone Operating System, Syimbian, dan masih banyak lagi yang lainnya, juga menawarkan kekayaan isi dan keoptimalan berjalan diatas perangkat hardware yang ada akan tetapi Operating System yang ada ini berjalan dengan memprioritaskan aplikasi ini yang dibangun sendiri tanpa melihat potensi yang cukup besar dari aplikasi pihak ketiga. Oleh karena itu, adanya keterbatasan dari pihak ketiga untuk mendapatkan data asli ponsel, berkomunikasi antar proses serta keterbatasan distribusi aplikasi pihak ketiga untuk platform mereka.

Kelebihan Andoird antara lain:

- a. Android bersifat open source, karena berbasis Linux. Sehingga banyak developer yang ingin mengembangkan Android.
- b. Fleksibel, karena bisa digunakan pada banyak platform hardware.
- c. Merupakan realisasi Cloud Computing, karena semua fitur Google sudah terintegrasi dengan mobile yang terpasang Android. Contact pada telpon seluler pun akan tersimpan secara otomatis pada account google.
- d. Bebas memodifikasi sistem, Android mengijinkan untuk melakukan Jailbreaking untuk memodifikasi sistem. Selain itu juga bisa melakukan modifikasi pada Read Only Memory (ROM) sistem. Ada beberapa komunikasi di internet yang menjadi wadah dan menyediakan customed ROM untuk perangkat Android.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

Teknik pengembangan sistem yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik pengembangan model Multimedia Development Life Cycle (Luther, 1994). Model pengembangan Multimedia Development Life Cycle digunakan karena bersifat sistematis dan tahapan-tahapannya terancang dengan baik. Menurut Luther (1994) Model pengembangan Multimedia Development Life Cycle ini memiliki 6 tahap yaitu, concept, design, material collecting, assembly, testing, distribution.

### **A. Concept (Konsep)**

Tahap concept (konsep) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi program). Tujuan dan pengguna akhir program berpengaruh pada nuansa multimedia sebagai pencerminan dari identifikasi organisasi yang mengiginkan informasi sampai pada pengguna akhir. Karakteristik pengguna termasuk kemampuan pengguna juga perlu di pertimbangkan karena dapat memengaruhi pembuatan desain. Selain itu tahap ini juga akan menentukan jenis aplikasi.

### **B. Design (Perancangan)**

Desain adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program. Spesifikasi di buat serinci mungkin sehingga pada tahap berikutnya. Yaitu material collecting dan assembly. Tahap ini biasanya menggunakan flowchart.

### **C. Material Collecting (Pengumpulan Bahan)**

Material Collecting adalah tahap pengumpulan bahan atau data sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan untuk membuat aplikasi media pembelajaran alat-alat musik hadroh. Adapun Bahan-bahan tersebut, antara lain gambar, audio, video dan lain sebagainya. Pengumpulan bahan yang digunakan diperoleh melalui observasi dan wawancara dari ketua Jamiatul hadrah Pondok Pesantren Nurur Rahmah.

### **D. Assembly (Pembuatan)**

Tahap Assembly adalah tahap pembuatan semua obyek tahap ini biasanya menggunakan perangkat lunak dan perangkat keras.

Berikut adalah spesifikasi perangkat lunak dan perangkat keras yang di pakai dalam pembuatan aplikasi Media Pembelajaran Alat-alat Musik hadrah berbasis android.

### **E. Testing (Pengujian)**

Tahap testing (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (assembly) dengan menjelankan Setelah aplikasi/program dan melihatnya apakah ada

kesalahan atau tidak. Pada penelitian ini, pengujian dilakukan dengan dua cara yaitu pengujian secara internal yang menggunakan metode black box dan akan diuji oleh pembuat dan beberapa orang yang dianggap berkompeten dalam bidang tersebut, serta pengujian secara eksternal dengan melakukan uji coba kepada user yaitu semua pemain hadrah Pondok Pesantren Nurul Rahmah sehingga didapatkan kekurangan dan kelemahan dari aplikasi yang dibuat oleh peneliti. Jika masih ada hal-hal yang belum sesuai maka akan diadakan perbaikan-perbaikan.

#### **F. Distribution (Distribusi)**

Hasil pembuatan aplikasi ini kemudian akan di distribusikan melalui Google Play Store. Google Play Store dipilih karena mempermudah pendistribusian pada perangkat seluler dan sangat mendukung sistem operasi Android. Selain itu pengguna juga dapat dengan mudah mengunduhnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- (2012, April) Sejarah Pesantren Nurur Rahmah. [Online]. <http://ppnururrahmah.com>
- (2012, juli) Sejarah Rebana Kaliwadas. [Online]. <http://www.solichintoip.com>
- (2015,Januhari) Pengertian Hadroh. [Online] <http://dixyhartanto.com>
- Jeni Nadik, Moch Subhan M., Mustagfirin, “Aplikasi Rebana Digital Berbasis Android”, 2017
- Luther, “Model pengembangan Multimedia Development Life Cycle”, 1994
- Nurul Huda, Moh Jasri, Moch Faid,”Aplikasi Media Pengenalan Alat-alat Musik Tradisional Untuk Anak-anak Berbasis Android”, 2017
- Roemaldo S., Budi S., Idhawati H.,”Game Pembelajaran Alat Musik Tradisional Rebana Berbasis Android”, 2016