

**RANCANG BANGUN APLIKASI *SISINGAAN* BERBASIS *ANDROID*
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN KESENIAN
KABUPATEN SUBANG DI KELAS 5 SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Multimedia



Disusun oleh:

Fitri Oktariana

1906010

**PRODI S1 PENDIDIKAN MULTIMEDIA
KAMPUS UPI CIBIRU
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2023**

**RANCANG BANGUN APLIKASI *SISINGAAN* BERBASIS *ANDROID*
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN KESENIAN
KABUPATEN SUBANG DI KELAS 5 SEKOLAH DASAR**

Oleh:

Fitri Oktariana

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Multimedia

© Fitri Oktariana

Universitas Pendidikan Indonesia

Juli 2023

Hak Cipta dilindungi oleh Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari peneliti.

Fitri Oktariana, 2023

**RANCANG BANGUN APLIKASI *SISINGAAN* BERBASIS *ANDROID* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
PENGENALAN KESENIAN KABUPATEN SUBANG DI KELAS 5 SEKOLAH DASAR**
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PENGESAHAN

Fitri Oktariana

1906010

**RANCANG BANGUN APLIKASI SISINGAAN BERBASIS ANDROID
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN KESENIAN
KABUPATEN SUBANG DI KELAS 5 SEKOLAH DASAR**

disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I,



Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T.

NIP. 920171219870811201

Pembimbing II,

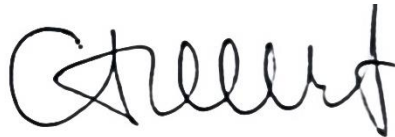


Dian Rinjani, S.Pd., M.Ds.

NIP. 920171219860906201

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Multimedia



Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T.

NIP. 920171219870811201

RANCANG BANGUN APLIKASI SISINGAAN BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN KESENIAN KABUPATEN SUBANG DI KELAS 5 SEKOLAH DASAR

Fitri Oktariana

NIM. 1906010

ABSTRAK

Ketidaktersediaan peralatan dan jaranginya pertunjukan kesenian *Sisingaan* di SDN Tanggulun menjadi hambatan bagi siswa dalam mempelajari kesenian *Sisingaan*. Pembelajaran kesenian *Sisingaan* sebagai pendidikan berbasis budaya dan kearifan lokal yang terdapat pada muatan lokal kurikulum 2013 sebagai pembelajaran wajib yang harus dipelajari di sekolah dasar di Kabupaten Subang belum tersampaikan dengan maksimal karena siswa tidak melihat secara nyata peralatan maupun pertunjukan kesenian *Sisingaan*. Media pembelajaran interaktif dapat memberikan gambaran nyata peralatan serta pertunjukan kesenian *Sisingaan*. Tujuan penelitian untuk mengetahui tahapan perancangan hingga uji coba media pembelajaran interaktif berupa aplikasi *Sisingaan* untuk siswa Sekolah Dasar Negeri Tanggulun sebagai pengenalan kesenian *Sisingaan* Kabupaten Subang. Manfaat penelitian ini yaitu dapat membantu siswa kelas 5 Sekolah Dasar Negeri Tanggulun dalam pengenalan kesenian *Sisingaan* asli Kabupaten Subang. Penelitian ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri dari 6 tahapan pengembangan yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Instrumen yang digunakan adalah lembar angket validasi dan respons peserta didik kelas 5 SDN Tanggulun, menggunakan perhitungan skala likert. Hasil penelitian menunjukkan validasi ahli materi mendapatkan persentase sebesar 90%, validasi ahli media sebesar 90%, dan uji respon peserta didik sebesar 90%, sehingga dari hasil uji kelayakan media pembelajaran aplikasi *android Sisingaan* dinyatakan sangat layak dan sangat sesuai digunakan sebagai media pembelajaran interaktif pengenalan kesenian Kabupaten Subang di kelas 5 sekolah dasar. Kesimpulan penelitian yaitu dapat terciptanya media pembelajaran interaktif aplikasi *Sisingaan* sebagai media pengenalan kesenian *Sisingaan* Kabupaten Subang.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Aplikasi Interaktif, Kesenian *Sisingaan*.

**DESIGN ANDROID-BASED SISINGAAN APPLICATION AS A LEARNING
MEDIA FOR INTRODUCTION TO THE ART OF SUBANG DISTRICT IN
CLASS 5 ELEMENTARY SCHOOL**

Fitri Oktariana

NIM. 1906010

ABSTRACT

The unavailability of equipment and the infrequency of Sisingaan art performances at Tanggulun Elementary School are obstacles for students in learning Sisingaan art. Learning Sisingaan art as a culture-based education and local wisdom contained in the 2013 curriculum local content as a compulsory learning that must be learned in elementary schools in Subang Regency has not been conveyed optimally because students do not see the real equipment and performances of Sisingaan art. Interactive learning media can provide a real picture of Sisingaan art equipment and performances. The purpose of the research is to find out the stages of designing to testing interactive learning media in the form of Sisingaan applications for Tanggulun State Elementary School students as an introduction to the art of Sisingaan in Subang Regency. The benefits of this research are that it can help 5th grade students of Tanggulun State Elementary School in the introduction of the original Sisingaan art of Subang Regency. This research uses the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method which consists of 6 stages of development, namely concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. The instrument used is a validation questionnaire sheet and the response of 5th grade students of SDN Tanggulun, using Likert scale calculations. The results showed that the material expert validation received a percentage of 90%, the media expert validation was 90%, and the student response test was 90%, so that from the results of the feasibility test of the Sisingaan android application learning media was declared very feasible and very suitable for use as an interactive learning media for introducing the arts of Subang Regency in grade 5 elementary school. The conclusion of the research is the creation of interactive learning media Sisingaan application as a medium for introducing the art of Sisingaan Subang Regency.

Keywords: Learning Media, Interactive Application, Sisingaan Art.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Aplikasi <i>Mobile</i>	7
2.2 Media Pembelajaran Interaktif	7
2.3 Unsur-unsur Desain	9
2.3.1 Garis.....	9
2.3.2 Bidang.....	9
2.3.3 Warna.....	9
2.3.4 <i>Value</i>	10
2.3.5 <i>Texture</i>	10
2.3.6 Ukuran.....	10
2.3.7 Tipografi	10
2.4 Prinsip-Prinsip Desain	11
2.4.1 <i>Similarity</i>	11
2.4.2 <i>Continuation</i>	11
2.4.3 <i>Closure</i>	11

2.4.4	<i>Proximity</i>	11
2.4.5	<i>Figure and Ground</i>	11
2.5	Karakteristik Siswa Sekolah Dasar	12
2.6	Guru Sebagai Fasilitator	13
2.7	Interaksi Manusia-Komputer (HCI)	13
2.8	Muatan Lokal Kurikulum 2013	13
2.9	<i>Sisingaan</i> Kabupaten Subang	14
2.9.1	Sejarah Kesenian <i>Sisingaan</i>	15
2.9.2	Perkembangan Kesenian <i>Sisingaan</i>	15
2.9.3	Fungsi Kesenian <i>Sisingaan</i>	16
2.9.4	Makna Kesenian <i>Sisingaan</i>	16
2.9.5	Peralatan Kesenian <i>Sisingaan</i>	17
2.9.6	Pertunjukan Kesenian <i>Sisingaan</i>	19
2.10	Penelitian Terkait	21
BAB III METODE PENELITIAN		22
3.1	Metode dan Desain Penelitian	22
3.2	Prosedur Penelitian	22
3.2	Populasi dan Tempat Penelitian	25
3.3	Instrumen Penelitian	26
3.4	Teknik Pengumpulan Data	30
3.5	Teknik Analisis Data	30
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		32
4.1	Temuan	32
4.1.1	Pengonsepan (<i>Concept</i>)	32
4.1.2	Perancangan (<i>Design</i>)	35
4.1.3	Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>).....	58
4.1.4	Pembuatan (<i>Assembly</i>)	59
4.1.5	Pengujian (<i>Testing</i>)	74
4.1.6	Pendistribusian (<i>Distribution</i>).....	77
4.2	Pembahasan	78
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI		81
5.1	Simpulan.....	81

5.2	Implikasi.....	82
5.3	Rekomendasi	83
	DAFTAR PUSTAKA.....	84
	LAMPIRAN	87

DAFTAR PUSTAKA

- Agustianingrum, N. K., dan Padmasari, A. C. (2020). Implementasi algoritma decision tree boardgame “dwipantara” sebagai media pembelajaran sejarah kerajaan untuk meningkatkan minat belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Multimedia*. 2(1), 57-64.
- Anggraini, I., dan Awaludin, A. (2021). Penerapan nilai-nilai multikulturalisme dan kearifan lokal pada website pemerintah daerah kabupaten subang. *Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Widya Komunika*. 11(2), 80–92.
- Anggraini, Y., Patmanthara, S., dan Purnomo. (2017). Pengaruh lingkungan belajar dan disiplin belajar terhadap hasil belajar kompetensi keahlian elektronika industri di sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(12), 1650–1655.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia digital-dasar teori dan pengembangannya*. Penerbit Andi.
- Ernawati, I., dan Sukardiyono, T. (2017). Uji kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran administrasi server. *Jurnal Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210.
- Firmansyah, F. H., Sari, I. P., Permana, F. C., dan Hernawan, A. H. (2020). Development of interactive learning media based on google application for distance learning in universitas pendidikan indonesia. *International Conference on Educational Research and Innovation (ICERI 2019)*, 401, 185–190.
- Fitrotunnisa. (2021). Pengembangan buku ajar tema 7 subtema 2 indahya keragaman budaya negeriku berbasis kearifan lokal lumajang kelas iv di sdn lumajang. *Universitas Jember, V (September 2019)*, 2019–2022.
- Hafiz, A., Kirana, C., Aprizal, Y., Susanto, F., Durachman, N., Subekti, Z. M., dan Kapri, R. H. (2021). Rancang bangun aplikasi android sebagai media pembelajaran interaktif berbasis dua dimensi untuk pembelajaran di taman kanak-kanak. *Jurnal Informasi Dan Komputer*, 9(1), 94-100.
- Hasan M, dkk. (2021). *Media pembelajaran*. Penerbit Tahta Media Group.
- Hashimoto, A. dan Mike, C. (2009). *Visual design fundamentals a digital approach, third edition*. Boston, Massachusetts: Cengage Learning.
- Hendriyana. Fuada, S. Pradeka, D. (2022). Kenal hardware: media pembelajaran pengenalan perangkat keras komputer menggunakan teknologi augmented reality berbasis android. *Jurnal Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*. 4(1), 247-255.
- Hutabarat, A. G. I., dan Padmasari, A. C. (2020). Rancang bangun game tradisional “tambah satu” berbasis platform android. *Jurnal Pendidikan Multimedia*. 2(1), 29-44.
- Ingsih K, dkk. (2018). *Pendidikan karakter: alat peraga edukatif media interaktif*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., dan Waldi, A. (2019). Efektifitas penggunaan kahoot ! untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Pedagogia Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104.
- Kurnia, G. 2003. *Deskripsi kesenian jawa barat*. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Jawa Barat, Bandung.
- Kurniawan, M. I. (2015). Tri pusat pendidikan sebagai sarana pendidikan karakter

- anak sekolah dasar. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 4(1), 41–49.
- Lestari, N. (2020). *Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif*. Klaten: Penerbit Lakeisha.
- Lidwell, W., Holden, K., Butter, J. (2010). *Universal principles of design. rockspot*.
- Lupton, E., dan Philips, J. C. (2008). *Graphic design: the new basic*. NY: Princeton Architectural Press.
- Mulyadi, T. (2009). *Sisingaan seni kemasan wisata di kabupaten subang. Jurnal Pengetahuan Dan Penciptaan Tari*, 8(1), 1-21.
- Mustika, Prasetya, E., Sugara, A., dan Pratiwi, M. (2017). Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan metode multimedia development life cycle. *JOIN (Jurnal Online Informatika)*, 2(2), 121–126.
- Mustofa, A dan Muadzin, A. (2021). Konsepsi peran guru sebagai fasilitator dan motivator dalam proses pembelajaran pendidikan agama islam. *Journal Stitm Paciran*, 7(1), 171-186.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an, Hadits, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Rahmat, dan Irfan, D. (2019). Rancang bangun media pembelajaran interaktif komputer dan jaringan dasar di smk. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(1), 49-53.
- Rizkiyani, F., dan Sari, D. Y. (2022). Pengenalan budaya sunda pada anak usia dini : sebuah narrative review. *Jurnal Ilmiah Peradaban Islam*, 19(1), 34–46.
- Rochayati, U., Waluyanti, S., dan Santoso, D. (2017). Inovasi media pembelajaran sains teknologi di smp berbasis mikrokontroler. *Prosiding Seminar Nasional Dalam Rangka Dies Natalis Ke-48 Universitas Negeri Yogyakarta*, 299–308.
- Sabilla, N., dan Sari, M. P. (2021). Maintaining the existence of wayang golek punakawan sunda through photography. *Gelar: Jurnal Seni Budaya*. 19(2), 121-128.
- Sari, M. P., Undiana, N. N., Puspitasari, F., Rinjani, D., Nurhidayatulloh., Juhana, A., Istiqomah, D. (2023). Training advertising video for multimedia teachers in improving the quality of skills competency tests. *REKA ELKOMIKA: Community Service Journal*, 4(2), 174-182.
- Saroh, S. (2019). *Tutorial membuat media pembelajaran 4.0*. Surabaya: CV. Pustaka Media Guru.
- Simalango, U., Huda, A., dan Dwiyan, N. (2018). Rancang bangun aplikasi multimedia interaktif mobile learning. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 6(2), 2-6.
- Soekardi, Y. (2006). *Asal mula kesenian sisingaan*. Bandung: CV Pustaka Setia. 163.
- Soleha, F., Rohayani, H., dan Agus, B. (2021). Pembelajaran tari *sisingaan* : pendidikan berbasis komunitas di kabupaten subang. *Jurnal Pendidikan Tari*, 2(1), 90-104
- Sugiyono, P. D. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan rdand*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sumarno, Sumarjono, Sugiyanto, dan Dewi, J. N. (2017). Kesenian *sisingaan* di kabupaten subang. *Jurnal Pendidikan Dan Humaniora*, 55(1), 89–97.
- Tantan, T. N., Rinjani, D., dan Juhana, A. (2023). Pengembangan game berpikir komputasional berbasis website bagi peserta didik kelas iv sdn margaluyu.

- Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 18-26.
- Trianingsih, R. (2016). Pengantar praktik mendidik anak usia sekolah dasar. *IAIN Syekh Nurjati Cirebon Journals*, 3 (2): 197-211.
- Padmasari, dkk. (2019). Design of digital map based on hand gesture as a preservation of west java history sites for elementary school. *Letters in Information Technology Education (LITE)*, 2(2), 23–26.
- Permadi, U. N., dan Asrul Huda. (2019). Rancang bangun media pembelajaran interaktif komputer dan jaringan dasar smk. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatik*, 7(4).
- Poulin, R. (2011). *The language of design: an illustrated handbook for understanding fundamental design principles*. Massachusetts, USA: Rockport Publisher, a member of Quayside Publishing Group.
- Puspitaningrum, A. A., Wihidayat, E. S., dan Hatta, P. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi routing statis. *Jurnal Ilmiah Edutic: Pendidikan dan Informatika*, 6(1), 31-38.
- Prawiyogi, A. G., Ramdani, M. S., Rosalina, A., Suparman, T., dan Dewi, S. M. (2022). Analisis simbol *sisingaan* sebagai kesenian subang. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 154–163.
- Prihati, Mustafid, Suhartono. (2011). Penerapan model human computer interaction (HCI) dalam analisis sistem informasi. *JSINBIS: Jurnal Sistem Informasi Bisnis*, 1(1), 2088-3587.
- Wang, A. I. (2015). The wear out effect of a game-based student response system. *Comput. Educ.* 82, 217–227.
- Yusup, F. (2018). Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 17-23.