

## **BAB IV**

### **TEMUAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini peneliti akan memaparkan hasil dan pembahasan selama mengembangkan media pembelajaran Digipuh. Dalam mengembangkan media pembelajaran, peneliti menggunakan metode *Design and Development (D&D)*. Untuk memaparkan hasil temuan, peneliti menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima langkah, yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Pembahasan pada bab ini merujuk kepada rumusan masalah yang terdapat pada bab I, yakni mendeskripsikan rancangan pengembangan media pembelajaran Digipuh, mendeskripsikan hasil validasi pengembangan media pembelajaran Digipuh, mendeskripsikan produk akhir pengembangan media pembelajaran Digipuh serta mendeskripsikan hasil implementasi pengembangan media pembelajaran Digipuh.

#### **A. Temuan**

##### **4.1 Rancangan Pengembangan Media Pembelajaran Digipuh**

Sebelum membuat desain awal produk yang akan dikembangkan, peneliti melakukan analisis kebutuhan siswa berdasarkan wawancara, observasi, dan telaah dokumen rencana pembelajaran. Selain itu, peneliti melakukan analisis materi yang akan dijadikan acuan dalam mengembangkan produk media pembelajaran.

###### **4.1.1 Tahap Analisis**

###### **a. Analisis Masalah**

Pada tahap analisis masalah peneliti melakukan observasi di kelas IV serta wawancara kepada siswa dan guru kelas IV. Temuan dari observasi yang dilakukan peneliti adalah pembelajaran yang berlangsung di kelas terlalu monoton karena penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas. Setelah melakukan observasi kemudian peneliti melakukan wawancara terhadap guru dan siswa kelas IV. Hasilnya siswa kelas IV kurang tertarik dalam mempelajari materi pupuh terkhusus belajar menyanyikan pupuh. Pemilihan media pembelajaran yang kurang bervariasi mempengaruhi keberhasilan indikator keterampilan bernyanyi

pupuh. Media pembelajaran yang digunakan guru hanya bersumber pada satu media pembelajaran yaitu *youtube*. Media pembelajaran tersebut bersifat 1 (arah) sehingga siswa hanya dapat menyimak tidak adanya kesempatan atau ruang bagi siswa untuk mencoba menyanyikan pupuh. Oleh sebab itu, minat dan semangat belajar siswa juga terdampak lantaran materi yang dianggap rumit. Hal tersebut didukung oleh hasil telaah dokumen yang menyatakan bahwa 40% dari 42 siswa mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Berdasarkan hal tersebut, peneliti menilai perlu adanya inovasi penggunaan media yang berbeda dari biasanya untuk memunculkan minat siswa dalam pembelajaran pupuh. Media pembelajaran ini dipilih karena terdapat variasi kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa. Selain itu, media pembelajaran ini dapat digunakan oleh siswa secara mandiri.

#### **b. Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan digunakan menjadi salah satu dasar dalam mengembangkan media pembelajaran Digipuh agar pengembangan yang dilakukan pada media pembelajaran sesuai dengan apa yang dibutuhkan siswa dan guru berdasarkan situasi dan kondisi nyata yang terjadi selama pembelajaran berlangsung. Pengembangan media pembelajaran Digipuh juga disesuaikan dengan permasalahan yang muncul ketika proses pembelajaran.

Tahap analisis kebutuhan, peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas IV sekolah dasar. Hasil dari wawancara tersebut adalah pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas membutuhkan media pembelajaran lain yang dapat menunjang proses pembelajaran. Menurut sudut pandang siswa, mereka membutuhkan media pembelajaran yang menarik baik itu dalam segi desain terkhusus pada materi pupuh. Mereka membutuhkan ilustrasi dan ruang yang bisa membantu meningkatkan keterampilan bernyanyi pupuh.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran Digipuh untuk membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan bernyanyi pupuh. Melalui media pembelajaran Digipuh, siswa akan belajar mengenai materi, contoh pupuh serta latihan yang berisi tempat atau ruang bagi siswa untuk mencoba belajar menyanyikan pupuh.

Melalui aplikasi Digipuh siswa dibimbing untuk belajar menyanyikan pupuh baik itu per baris dan juga per bait. Selain itu, media pembelajaran Digipuh ini didesain semenarik mungkin dan dikemas secara digital disesuaikan dengan perkembangan teknologi yang terjadi di masa sekarang.

### c. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan untuk melihat kurikulum yang sedang atau akan diterapkan di sekolah tersebut. Hal ini memiliki tujuan untuk mengarahkan proses pengembangan media pembelajaran Digipuh yang sesuai dengan kurikulum yang sedang dan akan diterapkan di sekolah. Pada tahap analisis kurikulum peneliti melakukan wawancara bersama dengan wali kelas IV Sekolah Dasar X di Kabupaten Bandung Barat. Sekolah yang peneliti tuju sedang menerapkan kurikulum merdeka di kelas I dan IV, sedangkan kelas II, III, V dan VI masih menggunakan kurikulum 2013. Berdasarkan hasil wawancara tersebut ternyata muatan lokal Bahasa Sunda masih menggunakan kurikulum 2013 meskipun semua mata pelajaran lain di kelas IV sudah menggunakan kurikulum merdeka. Kurikulum yang dijadikan acuan pada mata pelajaran Bahasa Sunda adalah kurikulum muatan lokal Bahasa Sunda jenjang sekolah dasar di Kabupaten Bandung Barat. Kurikulum tersebut merupakan kurikulum yang dikembangkan oleh pemerintah daerah di Kabupaten Bandung Barat. Pada pengembangan media pembelajaran ini akan digunakan Kompetensi Dasar mata pelajaran Bahasa Sunda kelas IV sekolah dasar sebagai berikut :

Tabel 4. 1 Kompetensi Dasar

| <b>Kompetensi Dasar</b>   |
|---|
| 3.5 Mengetahui pengertian, watak, dan ketentuan sekar bebas wirahma (pupuh) |
| 4.5 Menyanyikan lagu sekar bebas wirahma atau sekar irama merdika (pupuh)   |

### d. Analisis Materi

Selanjutnya peneliti membuat analisis materi sesuai dengan KD yang digunakan. Materi yang akan digunakan pada KD 3.5 dan 4.5 yang akan dipakai

pada produk adalah materi tentang pupuh. Berikut ini adalah hasil analisis materi hingga didapat indikator pencapaian kompetensi (IPK) dan tujuan pembelajaran (TP).

Tabel 4. 2 Analisis Materi

| <b>KD</b>  | <b>IPK</b>   | <b>TP</b>   |
|--|--|---|
| 3.5 Mengetahui pengertian, watak, dan ketentuan sekar bebas wirahma (pupuh). | 3.5.1 Memahami pengertian sekar irama merdika pupuh.   | 3.5.1 Melalui kegiatan menyimak materi, siswa dapat mengidentifikasi pengertian pupuh dengan tepat.                             |
|  | 3.5.2 Memahami ketentuan lagu atau ugeran sekaran pupuh.   | 3.5.2 Melalui kegiatan diskusi, siswa dapat mengidentifikasi ketentuan atau ugeran pupuh dengan tepat.                          |
| 4.5 Menyanyikan lagu sekar bebas wirahma atau sekar irama merdika (pupuh).   | 4.5.1 Menyanyikan lagu sekar bebas wirahma pupuh mijil, gurisa, gambuh, kinanti, pucung dan lambang. | 4.5.1 Melalui kegiatan latihan, siswa dapat menyanyikan lagu sekar bebas wirahma atau sekar irama merdika (pupuh) dengan tepat. |

#### 4.1.2 Tahap Desain

Setelah peneliti melakukan tahap analisis yang terdiri dari analisis masalah, analisis kurikulum serta analisis materi. Selanjutnya peneliti melakukan tahap desain pada pengembangan media pembelajaran Digipuh. Pada tahap desain peneliti memanfaatkan aplikasi *canva design* untuk membuat produk Digipuh berbasis *microlearning*. Ilustrasi atau gambar yang dibuat tentu menyesuaikan kebutuhan yang didapatkan dari hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Tahap desain media pembelajaran yang dibuat berbasis *microlearning*.

*Microlearning* merupakan metode pembelajaran di mana konten pembelajaran disajikan dan ditampilkan dalam unit-unit kecil pembelajaran. Pada tahap desain ini peneliti membagi menjadi 3 (tiga) segmen unit kecil pembelajaran yang terdiri dari materi, contoh pupuh, dan latihan.

1. Pengembangan desain pada *canva design*



Gambar 4. 1 Cover Aplikasi Digipuh

Berikut merupakan tampilan awal desain pada media pembelajaran Digipuh. Media pembelajaran Digipuh dirancang dalam bentuk *potrait* berukuran 640x360 untuk memudahkan penggunaan. Cover aplikasi Digipuh menggunakan latar berwarna putih dan menggunakan elemen bernuansa musik baik itu menggunakan alat musik tradisional dan not musik yang berhubungan dengan keterampilan bernyanyi. Menggunakan elemen selamat datang yang bertujuan menyambut siswa dalam mempelajari materi pupuh. Huruf yang digunakan pada judul “Digipuh” menggunakan huruf *Childos Arabic* berukuran 157 dan menggunakan warna hijau agar dapat terlihat dengan jelas. Terdapat kalimat menggunakan aksara sunda sebagai bagian edukasi untuk siswa.



Gambar 4. 2 Beranda Aplikasi Digipuh

Halaman beranda merupakan halaman utama yang mencakup seluruh fitur dalam media pembelajaran Digipuh. Terdapat fitur yang dapat diakses diantaranya fitur materi yang berisi materi mengenai pupuh, fitur contoh pupuh yang berisi 6 (enam) contoh pupuh berdasarkan pupuh yang ada pada buku Rineka Budaya Sunda kelas IV serta fitur latihan yang digunakan sebagai tempat berlatih mempraktikkan pupuh.



Gambar 4. 3 Halaman Materi Pengertian Pupuh

Segmen materi pada aplikasi Digipuh mencakup penjelasan mengenai pengertian pupuh. Istilah aturan yang terdapat pada pupuh dijelaskan pada bagian awal agar siswa mengetahui istilah-istilah sebelum lebih jauh mempelajari materi pupuh. Istilah tersebut berupa pengertian dari rima, engang dan padalisan. Terdapat *icon* seorang siswa yang menggunakan pakaian adat Sunda yaitu pangsi sebagai simbol ciri khas masyarakat suku Sunda.



Gambar 4. 4 Halaman Materi Macam-Macam Pupuh

Selanjutnya terdapat penjelasan mengenai macam-macam pupuh. Terdapat 17 (tujuh belas) pupuh yang wajib diketahui oleh siswa diantaranya, pupuh sinom, kinanti, mijil, lambang, maskumambang, pucung, ladrang, durma, dangdanggula, balakbak, pangkur, magatru, jurudemung, wirangrong, gurisa dan gambuh.

Elemen yang digunakan pada halaman ini terdapat gambar atau ilustrasi alat musik tradisional diantaranya, kendang, suling dan gamelan. Terdapat not balok berwarna merah sebagai ilustrasi dari suara yang dihasilkan dari alat musik.



Gambar 4. 5 Halaman materi Jenis-Jenis Pupuh

Kemudian disajikan materi mengenai klasifikasi jenis pupuh. Berdasarkan klasifikasi terdapat 2 (dua) jenis pupuh. Diantaranya sekar alit dan sekar ageung. Latar yang digunakan pada halaman ini berwarna putih agar tulisan yang ditampilkan lebih jelas terbaca oleh siswa. Untuk mempertegas tulisan, warna huruf yang dipilih berwarna hijau dan merah.



Gambar 4. 6 Halaman Aturan Pupuh



Berikut merupakan beranda pada aturan pupuh. Setiap sub materi pada aturan pupuh dapat diklik dan dibuka oleh pengguna. Segmen aturan pupuh mencakup, guru lagu, guru wilangan dan watek. 3 (tiga) aturan tersebut merupakan aturan yang harus dipahami siswa dalam mempelajari materi pupuh. Terdapat *icon* cepot pada halaman ini sebagai bagian edukasi untuk siswa karena cepot merupakan salah satu tokoh pewayangan yang melegenda pada suku Sunda.



Gambar 4. 7 Halaman Materi Guru Lagu

Kemudian pada segmen aturan pupuh terdapat pembahasan mengenai guru lagu. Guru lagu merupakan vokal akhir pada suku kata setiap baris. Sebelum menemukan guru lagu pada pupuh, terdapat pengulangan materi mengenai vokal yang terdiri dari a,i,u,e dan o. Setelah siswa mengingat macam-macam vokal kemudian disajikan contoh pupuh dalam satu baris untuk mengetahui guru lagu yang terdapat pada pupuh tersebut. Contoh “*Budak leutik bisa ngapung*”. *Pung* pada kalimat disebut enggang panungtung/suku kata pada akhir kalimat. Vokal akhir dari kata *pung* adalah u. Sehingga guru lagu pada baris tersebut adalah u. Latar yang digunakan berwarna hijau tujuannya adalah untuk mempertegas keterbacaan tulisan dan menyesuaikan dengan tema yang digunakan. Kemudian terdapat *icon home*/rumah yang jika diklik akan kembali ke halaman sebelumnya yaitu halaman contoh pupuh.



Gambar 4. 8 Halaman Materi Guru Wilangan

Selanjutnya terdapat pembahasan mengenai guru wilangan. Guru wilangan merupakan jumlah engang/suku kata pada setiap baris. Contoh “*Budak leutik bisa ngapung*” jika dipisah per suku kata menjadi “*Bu-dak-leu-tik-bi-sa-nga-pung*” jumlahnya ada 8 suku kata. Maka guru wilangan dari baris tersebut ada 8.

**Watek Pupuh**

Watek pupuh nyaéta karakteristik eusi pupuh

17 rupa pupuh miboga karakteristikna séwang-séwangan

Hayu urang titenan 17 rupa watek pupuh!

| Pupuh            | Watek                       |
|------------------|-----------------------------|
| 1. Kinanti       | Nungguan, sono              |
| 2. Sinom         | Kacangan, gumbira           |
| 3. Asmarandana   | Nyaa, cinta, deudeuh        |
| 4. Dangdanggula  | Kaendahan, kawwas           |
| 5. Balakbak      | Guyonan, kahirupan, sapopoe |
| 6. Durma         | Sumanget, ambek             |
| 7. Gambuh        | Sedih, nyeri hate           |
| 8. Gurisa        | Malaweuung, ngalamun        |
| 9. Juru Demung   | Birunya ku diri sorangan    |
| 10. Ladrang      | Guyonan, sinciran           |
| 11. Lambang      | Lucu, guguyon               |
| 12. Magatru      | Handeueul, ngawurukan       |
| 13. Maskumambang | Prihatin, kanalangsaaan     |
| 14. Mijil        | sedih, soncek harepan       |
| 15. Pangkur      | Kasel, ambek kapegung       |
| 16. Pucung       | Keuneul ka diri sorangan    |
| 17. Wirangrong   | Era ku polah sorangan       |

Gambar 4. 9 Halaman Materi Watek Pupuh

Kemudian pada halaman selanjutnya terdapat materi mengenai watek pupuh. Watek pupuh merupakan karakteristik isi pada masing-masing pupuh. Setiap pupuh memiliki karakteristiknya sendiri. Salah satu contoh watek pupuh pada pupuh kinanti yaitu menggambarkan rasa rindu. Terdapat *icon* seorang anak laki-laki menggunakan pakaian pangsi untuk menambah wawasan siswa terhadap pakaian adat tradisional Sunda.



Gambar 4. 10 Halaman Contoh Pupuh Aplikasi Digipuh

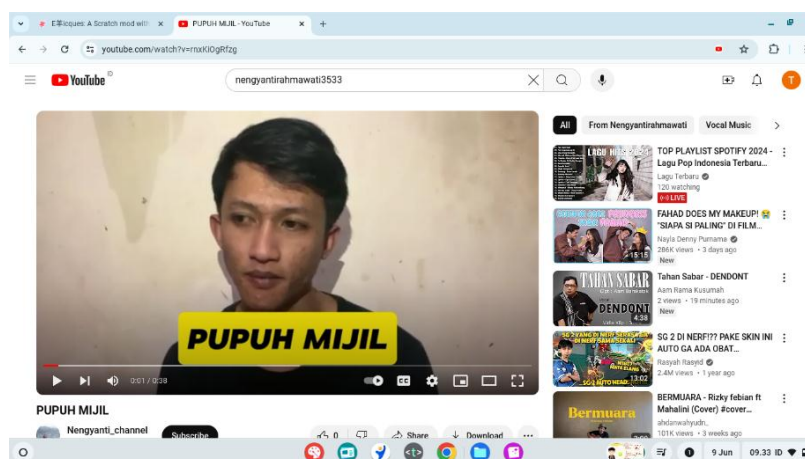
Selanjutnya pada bagian contoh nembangkeun pupuhh terdapat 6 contoh pupuh yang terdapat pada buku Rineka Budaya Siswa kelas 4. Diantaranya, pupuh mijil, kinanti, gurisa, lambang, gambuh dan pucung. Siswa dapat mendengarkan dan melihat lirik pada bagian tersebut. Setelah mendengarkan *audio* pupuh, disajikan *barcode* yang terhubung dengan *youtube* untuk melihat contoh pupuh secara *audio-visual*. Halaman contoh pupuh terdapat *icon* seseorang anak perempuan menggunakan kebaya hal tersebut bertujuan untuk memberikan pengetahuan mengenai pakaian adat yang digunakan oleh perempuan di Suku Sunda. Selain itu, pada halaman contoh pupuh siswa dapat melihat seseorang yang sedang menyanyikan pupuh di dalam video tersebut. Berikut merupakan 6 contoh pupuh yang tersaji pada aplikasi Digipuh.

## 1. Pupuh Mijil



Gambar 4. 11 Halaman Contoh Pupuh Mijil

Berikut merupakan halaman pada segmen contoh pupuh. Contoh pupuh yang pertama adalah pupuh mijil. Pupuh mijil merupakan pupuh yang memiliki karakteristik sedih. Halaman contoh tersebut terdapat lirik beserta *audio* pupuh yang dapat disimak oleh siswa. Selain terdapat *audio*, terdapat video pupuh berbentuk *barcode* yang dapat discan. *Barcode* tersebut dapat terhubung melalui *channel youtube*.



Gambar 4. 12 Pupuh Mijil pada *Channel Youtube*

## 2. Pupuh Pucung



Gambar 4. 13 Halaman Contoh Pupuh Pucung

Selanjutnya pada contoh kedua terdapat pupuh pucung. Pupuh pucung memiliki karakteristik isi pupuh yang menggambarkan rasa kesal kepada diri sendiri. Lirik pupuh pucung yang disajikan berisi ajakan untuk lebih semangat dalam menimba ilmu. Lirik tersebut dapat disimak dan didengarkan oleh siswa karena terdapat *audio* pupuh pucung. Selain terdapat *audio*, terdapat video pupuh berbentuk *barcode* yang dapat discan. *Barcode* tersebut dapat terhubung melalui *channel youtube*.



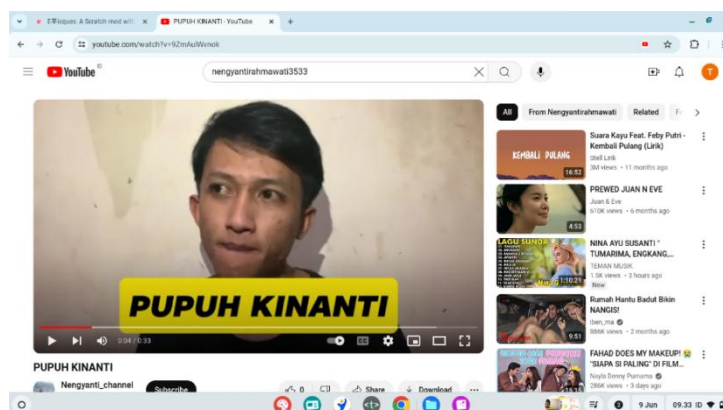
Gambar 4. 14 Pupuh Pucung pada *Channel Youtube*

### 3. Pupuh Kinanti



Gambar 4. 15 Halaman Contoh Pupuh Kinanti

Contoh pupuh ketiga yaitu pupuh kinanti. Pupuh kinanti memiliki karakteristik isi pupuh yang menggambarkan kerinduan. Lirik pupuh yang disajikan berisi kerinduan terhadap keindahan alam yang ada di wilayah Kabupaten Bandung Barat. Halaman lirik tersebut dapat simak karena terdapat *audio* pupuh kinanti. Selain terdapat *audio*, terdapat video pupuh berbentuk *barcode* yang dapat discan. *Barcode* tersebut dapat terhubung melalui *channel youtube*.



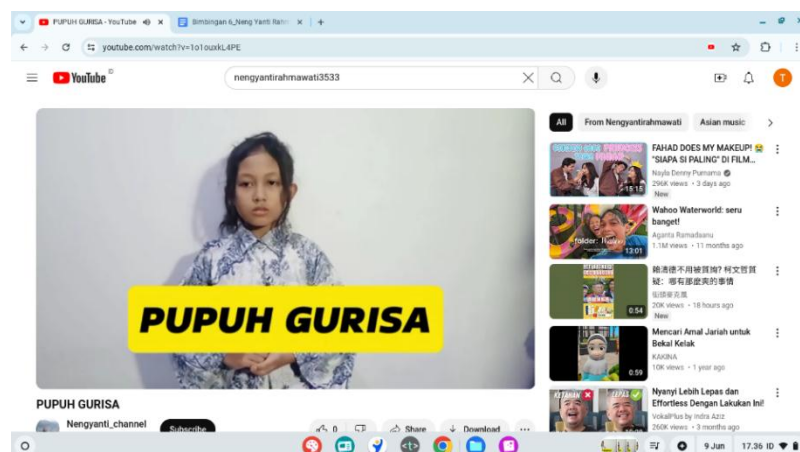
Gambar 4. 16 Pupuh Kinanti pada *Channel Youtube*

#### 4. Pupuh Gurisa



Gambar 4. 17 Halaman Contoh Pupuh Gurisa

Contoh pupuh keempat yaitu pupuh gurisa. Pupuh gurisa memiliki karakteristik yang menggambarkan sebuah lamunan atau impian. Halaman contoh tersebut terdapat *audio* dan lirik pupuh yang dapat disimak oleh pengguna. Selain terdapat *audio*, terdapat video pupuh berbentuk *barcode* yang dapat discan. *Barcode* tersebut dapat terhubung melalui *channel youtube*.



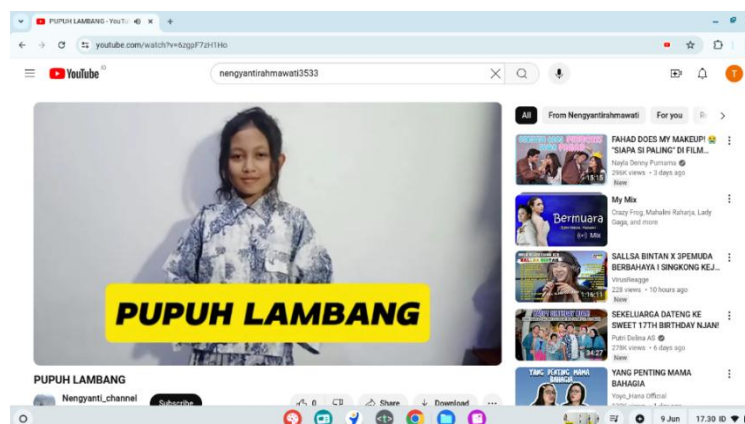
Gambar 4. 18 Pupuh Gurisa pada *Channel Youtube*

## 5. Pupuh Lambang



Gambar 4. 19 Halaman Contoh Pupuh Lambang

Contoh pupuh kelima yaitu pupuh lambang. Pupuh lambang memiliki karakteristik isi pupuh yang lucu dan memberikan kesan candaan. Halaman lirik terdapat *audio* pupuh lambang yang dapat disimak oleh siswa. Selain terdapat *audio*, terdapat video pupuh berbentuk *barcode* yang dapat discan. *Barcode* tersebut terhubung melalui *channel youtube*.



Gambar 4. 20 Pupuh Lambang pada Channel Youtube

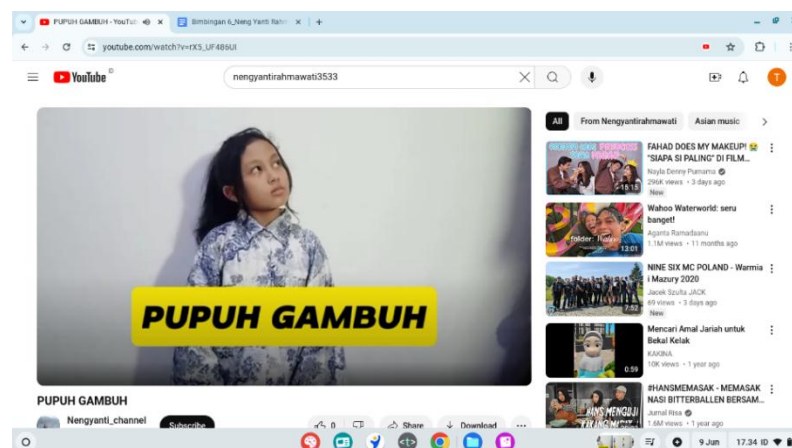


## 6. Pupuh Gambuh



Gambar 4. 21 Halaman Contoh Pupuh Gambuh

Contoh pupuh keenam yaitu pupuh gambuh. Pupuh gambuh memiliki karakteristik sedih. Halaman contoh tersebut terdapat *audio* dan lirik pupuh yang dapat disimak oleh pengguna. Selain terdapat *audio*, terdapat video pupuh berbentuk *barcode* yang dapat discan. *Barcode* tersebut dapat terhubung melalui *channel youtube*.



Gambar 4.22 Pupuh Gambuh pada *Channel Youtube*



Gambar 4. 22 Bagian Latihan Aplikasi Digipuh

Setelah segmen contoh pupuh selanjutnya terdapat segmen latihan. Berikut merupakan tampilan awal dalam segmen berlatih menyanyikan pupuh. Halaman ini berisi kalimat ajakan kepada siswa.



Gambar 4. 23 Main Menu Latihan Aplikasi Digipuh

Kemudian pada bagian segmen latihan terdapat 6 pupuh yang dapat dipelajari oleh siswa. Segmen tersebut terdapat ruang bagi siswa untuk belajar menyanyikan pupuh, baik itu secara per baris maupun per bait. Siswa akan dibimbing dalam belajar menyanyikan pupuh. Berikut merupakan halaman pada segmen latihan:

### 1. Pupuh Mijil



Gambar 4. 24 Latihan Pupuh Mijil Per baris

Berikut merupakan halaman latihan pupuh mijil secara per bait. Siswa dapat mengklik tombol warna pink dan akan muncul suara lirik pupuh mijil. Siswa dapat memilih dan mengulang lirik pupuh yang akan dipelajarinya.



Gambar 4. 25 Latihan Pupuh Mijil Per bait

Setelah siswa belajar menyanyikan pupuh secara per baris. Halaman selanjutnya disajikan latihan pupuh mijil secara per bait.



Gambar 4. 26 Pengumpulan Latihan Pupuh Mijil

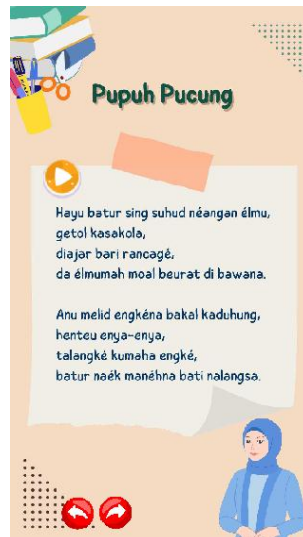
Kemudian setelah siswa melakukan latihan menyanyikan pupuh mijil baik secara per baris dan per bait. Halaman selanjutnya disajikan sebuah *barcode* pengumpulan latihan pupuh mijil. *Barcode* tersebut berupa link *google drive*. Siswa dapat *menscan barcode* tersebut melalui *handphone*.

## 2. Pupuh Pucung



Gambar 4. 27 Latihan Pupuh Pucung Per baris

Berikut merupakan halaman latihan pupuh pucung secara per baris. Siswa dapat mengklik tombol warna orange untuk dapat mendengarkan *audio* pupuh. Siswa dapat memilih dan mengulang lirik pupuh sesuai dengan keinginan.



Gambar 4. 28 Latihan Pupuh Pucung Per bait

Setelah siswa belajar menyanyikan pupuh secara per baris. Halaman selanjutnya disajikan latihan pupuh pucung secara per bait.



Gambar 4. 29 Pengumpulan Latihan Pupuh Pucung

Selanjutnya siswa melakukan latihan menyanyikan pupuh pucung per baris dan per bait. Disajikan sebuah *barcode* pengumpulan latihan pupuh mijil. Siswa diminta *menscan barcode* tersebut.

### 3. Pupuh Kinanti



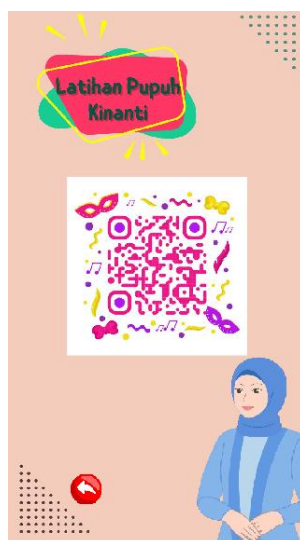
Gambar 4. 30 Latihan Pupuh Kinanti Per baris

Berikut merupakan halaman latihan pupuh kinanti secara per baris. Siswa dapat mengklik tombol warna kuning untuk dapat mendengarkan *audio* pupuh kinanti.



Gambar 4. 31 Latihan Pupuh Kinanti Per bait

Setelah siswa belajar menyanyikan pupuh secara per baris siswa dapat belajar menyanyikan pupuh per bait. Siswa dapat menyimak terlebih dahulu contoh pupuh kinanti secara per bait dengan cara mengklik tombol warna kuning.



Gambar 4. 32 Pengumpulan Latihan Pupuh Kinanti

Halaman selanjutnya disajikan sebuah *barcode* pengumpulan latihan pupuh kinanti.

#### 4. Pupuh Gurisa



Gambar 4. 33 Latihan Pupuh Gurisa Per baris

Berikut merupakan halaman latihan pupuh gurisa secara per baris. Siswa dapat mengklik tombol warna merah dan akan muncul *audio* lirik pupuh gurisa. Siswa dapat menyimak *audio* pupuh gurisa secara per baris kemudian dapat diikuti secara berulang.



Gambar 4. 34 Latihan Pupuh Gurisa Per bait

Setelah siswa belajar menyanyikan pupuh secara per baris. Halaman selanjutnya disajikan latihan pupuh gurisa secara per bait.



Gambar 4. 35 Pengumpulan Latihan Pupuh Gurisa

Setelah siswa melakukan latihan menyanyikan pupuh gurisa per baris dan per bait. Halaman selanjutnya disajikan sebuah *barcode* pengumpulan latihan pupuh gurisa. *Barcode* tersebut dapat *discan* oleh siswa melalui *handphone*.



## 5. Pupuh Lambang



Gambar 4. 36 Latihan Pupuh Lambang Per baris

Berikut merupakan halaman latihan pupuh lambang secara per baris. Siswa dapat mengklik tombol warna kuning untuk dapat mendengarkan *audio* pupuh lambang.



Gambar 4. 37 Latihan Pupuh Lambang Per bait

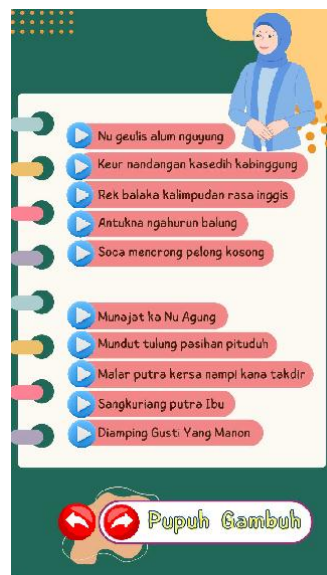
Berikut merupakan halaman latihan pupuh lambang per bait. Siswa dapat mengklik tombol warna kuning untuk menyimak audio pupuh lambang.



Gambar 4. 38 Pengumpulan Latihan Pupuh Lambang

Setelah siswa melakukan latihan menyanyikan pupuh lambang per baris dan per bait. Halaman selanjutnya disajikan sebuah *barcode* pengumpulan latihan pupuh lambang.

#### 6. Pupuh Gambuh



Gambar 4. 39 Latihan Pupuh Gambuh Per baris

Berikut merupakan tampilan latihan pupuh gambuh secara per baris. Siswa dapat mengklik tombol warna biru untuk menyimak *audio* pupuh gambuh.



Gambar 4. 40 Latihan Pupuh Gambuh Per baris

Setelah menyimak *audio* pupuh gambuh secara per baris. Siswa dapat menyimak *audio* pupuh secara per bait. Siswa dapat mencoba menyanyikan pupuh gambuh setelah menyimak pupuh secara per bait.



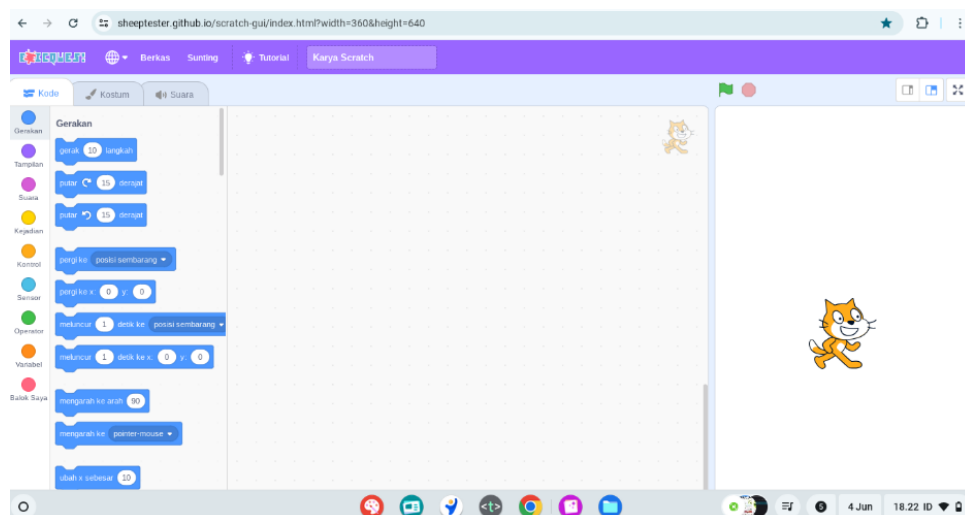
Gambar 4. 41 Latihan Pupuh Gambuh Per baris

Setelah siswa melakukan latihan menyanyikan pupuh gambuh per baris dan per bait. Halaman selanjutnya disajikan sebuah *barcode* pengumpulan latihan pupuh gambuh.

Segmen latihan merupakan kesempatan bagi siswa untuk belajar menyanyikan pupuh. Terdapat ruang bagi siswa untuk belajar meningkatkan keterampilan bernyanyi pupuh. Disajikan latihan menyanyikan pupuh secara per baris dan per bait. Siswa dapat melakukan pengulangan sampai dapat mengikuti nada sebuah pupuh. Kemudian pada segmen ini terdapat pengumpulan latihan pupuh berupa *barcode* yang harus *discan* oleh siswa. *Barcode* tersebut terhubung dengan *google drive*. Setiap siswa diminta mengumpulkan atau *mengupload* hasil rekaman video maupun *audio* pada link tersebut. Bagian tersebut merupakan wadah pengumpulan bagi siswa ketika sudah berhasil dan bisa menyanyikan sebuah pupuh.

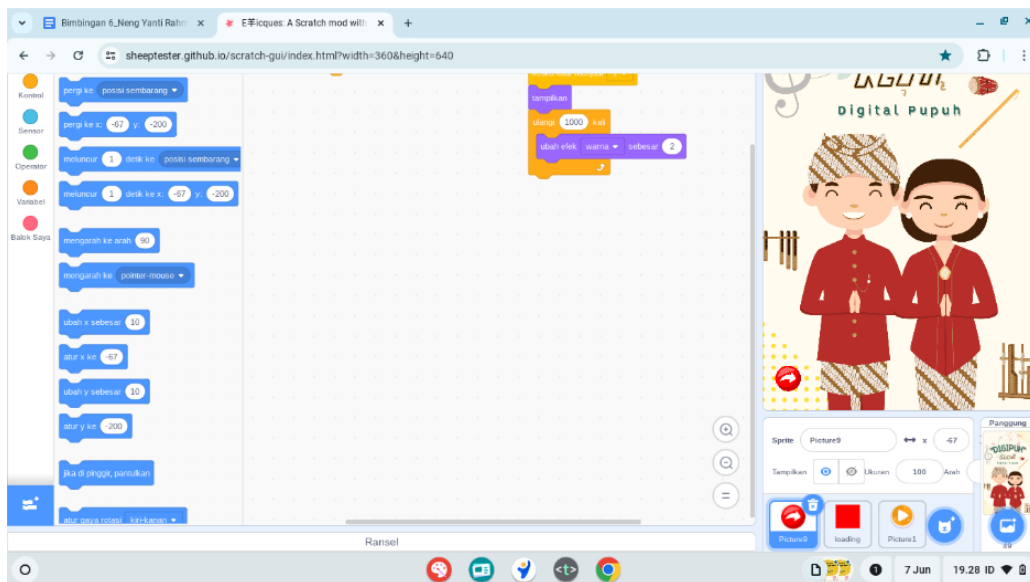
## 2. Pemrograman *scratch*

Kemudian setelah merancang desain pada *web canva design* selanjutnya dilakukan pemrograman untuk dijadikan sebuah aplikasi. Pemrograman tersebut menggunakan *web scratch*. Web tersebut dapat diakses melalui *google* dengan berbantuan jaringan internet. *Scratch* merupakan sebuah bahasa pemrograman visual yang paling dasar dan sangat cocok digunakan untuk seorang pemula yang ingin belajar mengembangkan sebuah media. Berikut merupakan *link scratch* yang digunakan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran Digipuh <https://sheeptester.github.io/scratchgui/index.html?width=360&height=640>



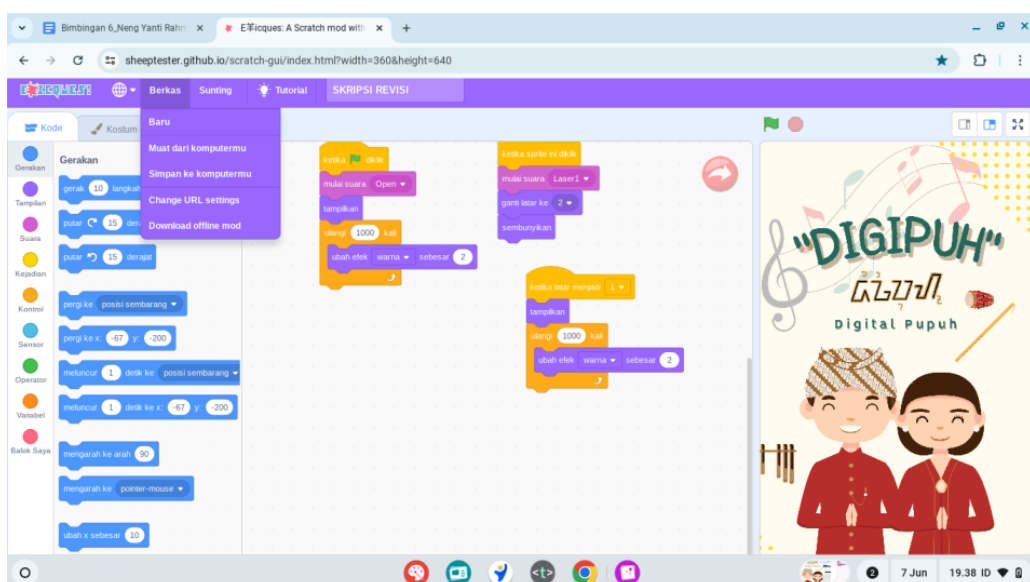
Gambar 4. 42 Pemrograman Scratch

Hal yang perlu disiapkan untuk mulai melakukan pemrograman ialah dengan menyiapkan desain yang sudah dibuat sebelumnya pada *Canva Design*.



Gambar 4. 43 Pemrograman Scratch

Setelah rancangan *design* diunggah pada laman *scratch*, kegiatan selanjutnya adalah melakukan *coding* pada elemen/tombol yang akan ditunjuk untuk menjalankan suatu perintah.

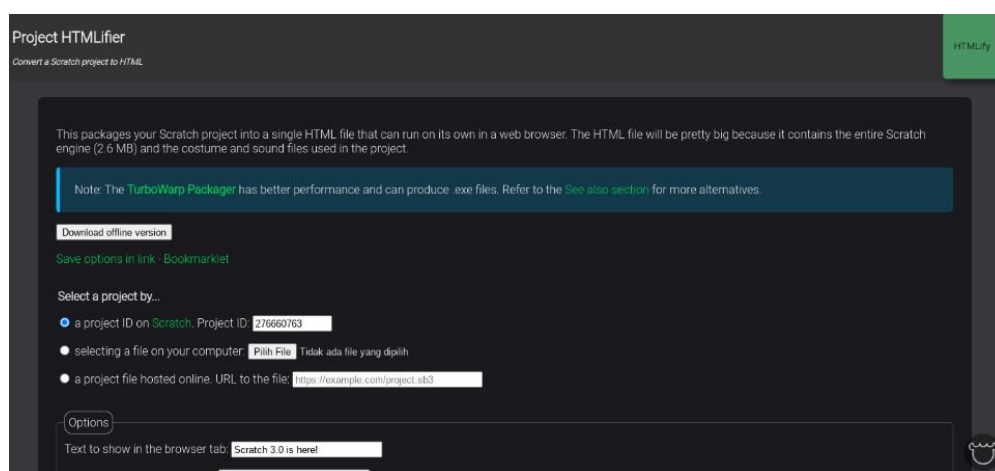


Gambar 4. 44 Pemrograman Scratch

Setelah proses *coding* selesai, selanjutnya kita dapat menyimpan hasil pemrograman yang telah kita lakukan pada bagian berkas kemudian simpan ke komputer. Secara otomatis file *terdownload* dan berformat file SB3.

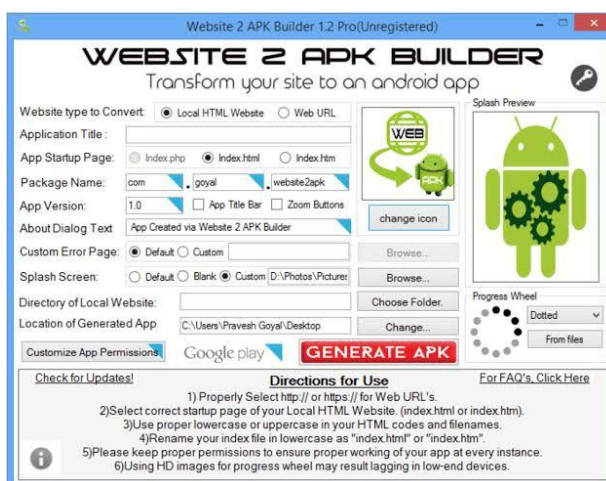
### 3. *Convert* menjadi aplikasi

Setelah rancangan media pembelajaran melalui tahapan pemrograman, selanjutnya dilakukan tahapan *convert* file menjadi sebuah aplikasi yang dapat digunakan pada *handphone*. *Web* yang digunakan ialah *apk builder*.



Gambar 4. 45 *Convert* File HTML

Sebelum melakukan *convert* menjadi sebuah aplikasi. File *scratch* yang tadinya berformat SB3 harus diubah terlebih dahulu menjadi file berformat html. Berikut merupakan link *convert* format file menjadi html <https://sheeptester.github.io/htmlifier/>



Gambar 4. 46 *Convert* Aplikasi

Setelah file media pembelajaran Digipuh berformat html. Selanjutnya dapat dilakukan *convert* file menjadi sebuah aplikasi melalui *Website 2 apk builder*. Kemudian hal yang perlu disiapkan adalah file *Scratch* dan gambar untuk dijadikan *icon* pada aplikasi. Setelah semua dilengkapi, langkah selanjutnya adalah *generate apk* yang nantinya akan di *convert* menjadi sebuah file apk dan dapat *diinstal* pada *handphone*.



Gambar 4. 47 Tampilan Aplikasi Digipuh

Setelah melakukan proses *convert*, file dapat *diinstal* pada *handphone* dan siap untuk digunakan.

#### 4.1.3 Pengembangan

Produk awal media pembelajaran yang telah selesai didesain akan memasuki tahap pengembangan atau *development*. Tujuannya adalah agar media pembelajaran lebih baik sebelum diimplementasikan kepada siswa. Produk akhir akan didapatkan setelah melalui uji validasi oleh ahli media pembelajaran. Pada penelitian ini, validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan praktisi pendidikan, yaitu guru kelas IV Sekolah Dasar. Setelah media pembelajaran selesai divalidasi oleh para ahli, akan dilakukan revisi sesuai dengan hasil

penilaian validator ahli juga masukan yang diberikan. Kemudian akan dilakukan implementasi atau uji coba terhadap siswa kelas IV Sekolah Dasar. Untuk lebih jelasnya akan dipaparkan pada poin **4.2**.

#### **4.1.4 Implementasi**

Kegiatan implementasi dilakukan di Sekolah Dasar X Kabupaten Bandung Barat Kecamatan Lembang. Pelaksanaan akan menggunakan instrumen-instrumen penelitian yang telah dilampirkan pada BAB 3 dan lampirannya. Kegiatan implementasi melibatkan partisipasi siswa dan guru di Sekolah Dasar X. Untuk lebih jelasnya, akan dipaparkan pada poin **4.3**.

#### **4.1.5 Evaluasi**

Kegiatan evaluasi yang dilakukan oleh peneliti meliputi hasil validasi dari para ahli dan peningkatan keterampilan bernyanyi pupuh. Hal tersebut kemudian dapat dijadikan sebagai hasil akhir dari pengembangan media pembelajaran Digipuh. Untuk lebih jelasnya, akan dipaparkan pada poin **4.4**.

### **4.2 Hasil Validasi Pengembangan Media Pembelajaran Digipuh**

#### **4.2.1 Validasi Ahli Media**

Produk media pembelajaran Digipuh telah divalidasi oleh ahli media. Ahli media selaku dosen pengembangan media di program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dan aktif dalam dunia pengembangan media pembelajaran. Melalui validasi, ahli media memberikan poin 78 dari poin total 80.

Masukan dari ahli media yang pertama yaitu menambahkan animasi/gerak pada tombol yang dapat diklik. Tujuannya supaya memudahkan pengguna untuk dapat menjalankan langkah selanjutnya pada aplikasi Digipuh.

Masukan kedua dari ahli media yaitu menambahkan tombol untuk kembali ke tampilan awal aplikasi. Berikut merupakan hasil validasi oleh ahli media:



Tabel 4. 3 Hasil Validasi I

| No         | Indikator       | Total Poin |
|------------|-----------------|------------|
| 1.         | Desain          | 14         |
| 2.         | Daya ingat      | 8          |
| 3.         | Kepuasan        | 19         |
| 4.         | Performa Sistem | 19         |
| 5.         | Efisiensi       | 18         |
| Total Poin |                 | 78         |

Berdasarkan tabel berikut dan melalui perhitungan menggunakan rumus yang tercantum pada BAB III, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Digipuh termasuk ke dalam kategori **sangat layak** untuk digunakan oleh siswa-siswi sebagai media pembelajaran khususnya dalam meningkatkan keterampilan bernyanyi pupuh dengan persentase 97%.

#### 4.2.2 Validasi Ahli Materi

Produk media pembelajaran Digipuh telah divalidasi oleh ahli materi. Validasi dilakukan oleh Dosen Bahasa Sunda Universitas Pendidikan Indonesia. Melalui validasi, ahli materi memberikan poin 84 dari poin total 105.

Masukan yang pertama dari ahli materi yaitu terdapat kalimat yang rancu dan kalimat yang belum efektif, penggunaan istilah belum konsisten digunakan serta terdapat kesalahan pada pengetikan beberapa kata. Oleh karena itu dilakukan perbaikan kalimat pada beberapa halaman. Berikut merupakan hasil validasi oleh ahli materi:

Tabel 4. 4 Hasil Validasi II

| No         | Indikator                                       | Total Poin |
|------------|---|------------|
| 1.         | Kesesuaian materi dengan instruksi implementasi | 8          |
| 2.         | Kesesuaian materi                               | 16         |
| 3.         | Kelengkapan materi                              | 20         |
| 4.         | Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik    | 12         |
| 5.         | Kesesuaian dengan EYD                           | 20         |
| 6.         | Komunikatif                                     | 8          |
| Total Poin |   | 84         |

Berdasarkan tabel berikut dan melalui perhitungan menggunakan rumus yang tercantum pada BAB III, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Digipuh termasuk ke dalam kategori **sangat layak** untuk digunakan oleh siswa-siswi sebagai media pembelajaran khususnya dalam meningkatkan keterampilan bernyanyi pupuh dengan persentase 80%.

#### 4.2.3 Validasi Praktisi

Praktisi yang memvalidasi media pembelajaran Digipuh merupakan guru kelas IV di Sekolah Dasar X. Sekolah Dasar X merupakan sekolah yang dijadikan sebagai objek penelitian oleh peneliti. Guru memberikan poin 73 dari total poin 85. Untuk lebih jelasnya, akan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 5 Hasil Validasi III

| No         | Indikator         | Total Poin |
|------------|-------------------|------------|
| 1.         | Kemampuan belajar | 12         |
| 2.         | Performa sistem   | 16         |
| 3.         | Efisiensi         | 18         |
| 4.         | Daya ingat        | 8          |
| 5.         | Kepuasan          | 19         |
| Total Poin |                   | 73         |

Melalui penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Digipuh **sangat layak** untuk digunakan sebagai media dalam meningkatkan keterampilan bernyanyi pupuh dengan persentase 85%.

### 4.3 Produk Akhir Pengembangan Media Pembelajaran Digipuh

#### 4.3.1 Perbaikan Media

Setelah rancangan awal dibuat dan mendapatkan validasi dari ahli maka dilakukan perbaikan berdasarkan saran masukan yang diperoleh. Berikut peneliti sajikan tabel perbaikan media sebelum dan sesudah diperbaiki:

Tabel 4. 6 Perbaikan Media

| Sebelum   | Sesudah  | Saran/Masukan   |
|---|--|---|
|  |  | Ahli media menyarankan untuk menambahkan petunjuk yang bergerak karena pada design sebelumnya tombol "next" bersifat statis. Setelah direvisi tombol dapat bergerak dengan berubah warna untuk memudahkan pengguna. |

|  |  |   |
|--|--|---|
|  |  | <p>Ahli media menyarankan untuk menghapus gambar <i>play</i> musik karena gambar tersebut tidak dapat di “<i>play</i>” dan “<i>pause</i>”. Peneliti menambahkan gambar hanya sebagai hiasan.</p>        |
|  |  | <p>Ahli media menyarankan untuk menambah tombol <i>home</i> agar bisa kembali ke tampilan awal aplikasi Digipuh.</p>  |
|  |  | <p>Ahli materi menyarankan untuk memperbaiki pengertian bahwa pupuh merupakan sebuah aturan dalam membuat suatu puisi dangding.</p> <p>Pengertian rima bukan merupakan vokal akhir melainkan irama.</p> |

|   |   |   |
|---|---|---|
| <p><b>Tina jumlah nu 17, pupuh di bagi jadi 2 wanda lagu</b></p> <p><b>Sekar Ageung</b><br/>Kinanti, Simom, asmarandana jeung dangdanggula (KSAD)</p> <p><b>Sekar Alit</b><br/>Salian Pupuh kinanti, sinom, asmarandana jeung dangdanggula eta kaasup kelompok Sekar alit</p>                                   | <p><b>Tina jumlah nu 17, pupuh di bagi jadi 2 wanda lagu</b></p> <p><b>Sekar Ageung</b><br/>Kinanti, Simom, Asmarandana jeung Dangdanggula (KSAD)</p> <p><b>Sekar Alit</b><br/>Salian Pupuh Kinanti, Sinom, Asmarandana jeung Dangdanggula eta kaasup kelompok sekar alit</p>                                 | <p>Ahli materi menyarankan untuk memperhatikan penggunaan huruf besar dan huruf kecil.</p>  |
| <p><b>Guru Wilangan</b></p> <p>Guru wilangan nyaéta jumlah enggang (suku kata) dina unggal padalisan</p> <p><b>Conto :</b><br/>"Budak leutik bisa ngapung"<br/>Bu-dak-leu-tik-bi-sa-nga-pung<br/>1 2 3 4 5 6 7 8</p> <p>Jumlah enggang dina eta padalisan nyaéta 8</p> <p>Kituna, guru wilangan na nyaéta 8</p> | <p><b>Guru Wilangan</b></p> <p>Guru wilangan nyaéta jumlah engang (suku kata) dina unggal padalisan</p> <p><b>Conto :</b><br/>"Budak leutik bisa ngapung"<br/>Bu-dak-leu-tik-bi-sa-nga-pung<br/>1 2 3 4 5 6 7 8</p> <p>Jumlah engang dina eta padalisan nyaéta 8</p> <p>Kukituna, guru wilangana nyaéta 8</p> | <p>Ahli materi menyarankan untuk memperbaiki kata yang kurang tepat seperti "enggang" diubah menjadi kata yang benar yaitu "engang", "kituna" menjadi "kukituna".</p> |
| <p><b>Pupuh Gurisa</b></p> <p>Hayang teuing gera caang, geus caang rék muru Lémbang, mun pareng Lémbang kasorang, moal arék sumpang simpang, tapi najan teu kasorang, teu rék buru-buru mulang, rék tuluy guguru dagang, ka Pa Endang tukang kembang.</p>   | <p><b>Pupuh Gurisa</b></p> <p>Hayang teuing geura caang, geus caang rék muru Lémbang, mun pareng Lémbang kasorang, moal arék sumpang simpang, tapi najan teu kasorang, teu rék buru-buru mulang, rék tuluy guguru dagang, ka Pa Endang tukang kembang.</p>  | <p>Ahli materi menyarankan untuk memperbaiki kata yang kurang tepat. Kata "gera" diubah menjadi "geura".</p>  |

### 4.3.2 Hasil Akhir Pengembangan Media

Berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh ahli media, ahli materi dan praktisi. Dilakukan perbaikan pengembangan media pembelajaran. Setelah dilakukan perbaikan berikut merupakan hasil akhir pengembangan media pembelajaran Digipuh:

1. Halaman Tampilan awal aplikasi

Gambar 4. 48 Cover Aplikasi Digipuh



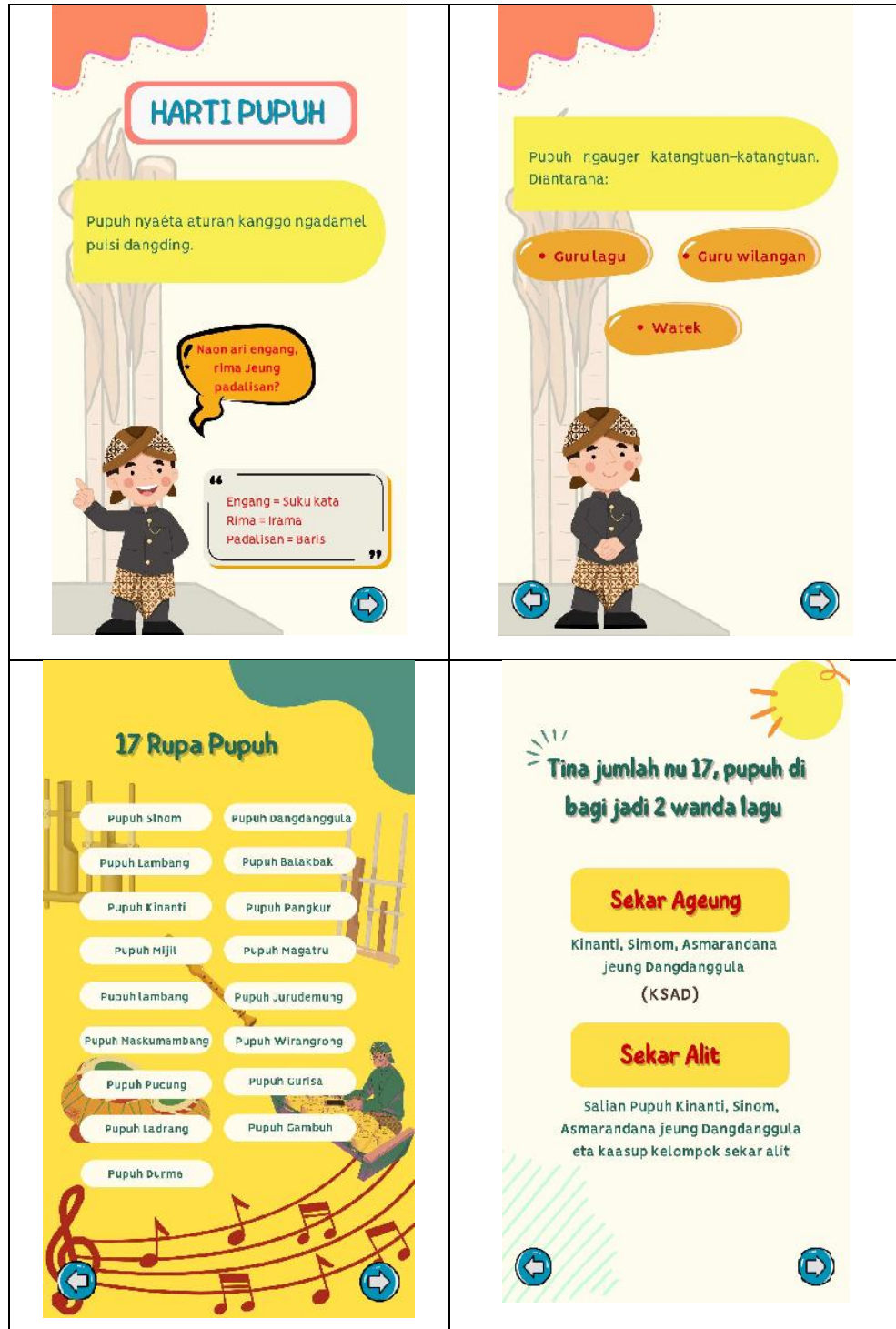
2. Halaman Main Menu Aplikasi

Gambar 4. 49 Beranda Aplikasi Digipuh



## 3. Halaman Segmen Materi


Tabel 4. 7 Tabel Halaman Segmen Materi



## Mikawanoh Ugeran Pupuh

- Guru lagu
- Guru Wilangan
- Watek

MENU



## Guru Lagu

Guru lagu pupuh nyaéta, sora vokal dina engang (suku kata) panungtung unggal padalisan


Conto :

Vokal : a i u e o

CONTONA : Budak leutik bisa ngapung

Sora vokal dina enggang panungtung éta padalisan nyaéta U

Jadi guru laguna nyaéta U



## Guru Wilangan

Guru wilangan nyaéta jumlah engang (suku kata) dina unggal padalisan

Conto :

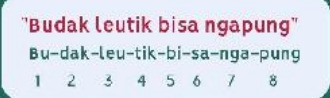

"Budak leutik bisa ngapung"

Bu-dak-leu-tik-bi-sa-nga-pung

1 2 3 4 5 6 7 8

Jumlah engang dina eta padalisan nyaéta 8

Kukituna, guru wilangana nyaéta 8





## Watek Pupuh

Watek pupuh nyaéta karakteristik eusi pupuh

17 rupa pupuh miboga karakteristikna séwang-séwangan

Hayu urang titénan 17 rupa watek pupuh!







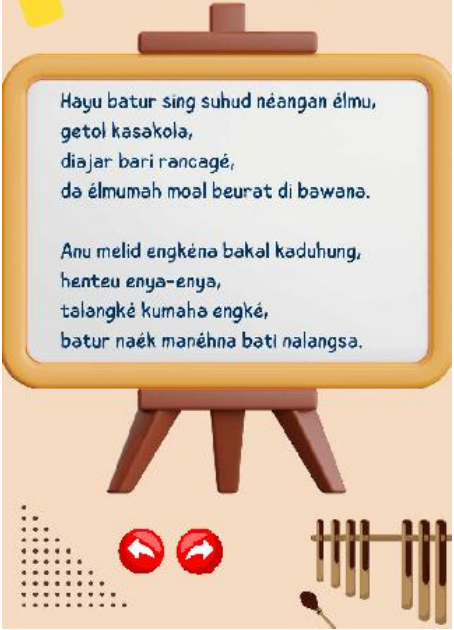


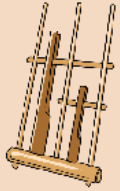


| Pupuh            | Watek                     |
|------------------|---------------------------|
| 1. Kinanti       | Nungguan, sono            |
| 2. Sinom         | Kasenangan, gumbira       |
| 3. Asmarandana   | Nyaah, cinta, deudeuh     |
| 4. Dangdanggula  | Kaendahan, kawwas         |
| 5. Balakbak      | Guyonan kahirupan sapopos |
| 6. Durma         | Samanget, ambek           |
| 7. Gambuh        | Sedih, nyeri hate         |
| 8. Gurisa        | Malaweung, ngalamun       |
| 9. Juru Demung   | Bingung ku diri sorangan  |
| 10. Ladrang      | Guyonan, silihiran        |
| 11. Lambang      | Lucu, guguyon             |
| 12. Magatru      | Handeueul, ngawurukan     |
| 13. Maskumambang | Prihatin, kanaLangsaen    |
| 14. Mijil        | Sedih, bencok harepan     |
| 15. Pangkur      | Kesel, ambek kapengung    |
| 16. Pucung       | Keuneul ka diri sorangan  |
| 17. Wirangrong   | Era ku polah sorangan     |


#### 4. Halaman Segmen Contoh

Tabel 4. 8 Tabel Halaman Segmen Contoh Pupuh




|   |  |
|---|--|
| <p style="text-align: center;"><b>Video<br/>Pupuh Mijil</b></p> <div style="text-align: center;">  <p>Mangga di scan !</p> </div>  | <p style="text-align: center;"><b>Pupuh Pucung</b></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p>Hayu batur sing suhud néangan élmu,<br/>getol kasakola,<br/>diajar bari rancagé,<br/>da élmumah moal beurat di bawana.</p> <p>Anu melid engkéna bakal kaduhung,<br/>henteu enya-nya,<br/>talangké kumah engké,<br/>batur naék manéhna bati nalangsa.</p> </div>  |
| <p style="text-align: center;"><b>Video<br/>Pupuh Pucung</b></p> <div style="text-align: center;">  </div>                      | <p style="text-align: center;"><b>Pupuh Kinanti</b></p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 20px; margin: 10px auto; width: 80%; background-color: #e0f0ff;"> <p>Nu hoyong uninga curug,<br/>sumangga geura sarumping,<br/>arangkat ka Bandung Barat,<br/>papay walungan Cimahi,<br/>walungan seueur curugna,<br/>pangjugjugan nu arulin.</p> </div>                            |

### Video Pupuh Kinanti




Mangga di scan!




### Pupuh Gurisa

Hayang teuing geura caang,  
geus caang rék muru Lembang,  
mun pareng Lembang kasorang,  
moal arék sumpang simpang,  
tapi najan teu kasorang,  
teu rék buru-buru mulang,  
rék tuluy guguru dagang,  
ka Pa Endang tukang kembang.








### Video Pupuh Gurisa

### Pupuh Lembang

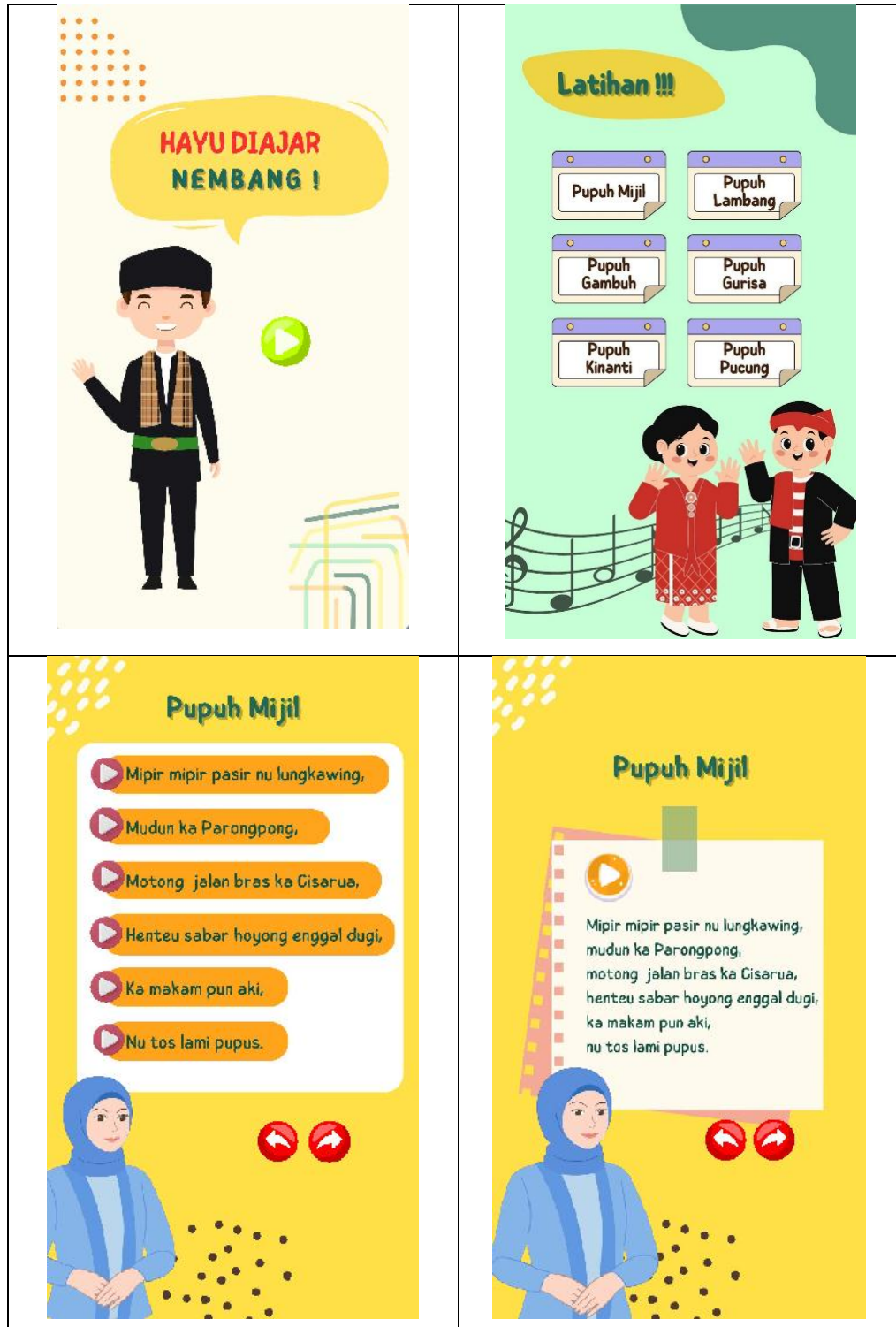
Lamun jadi budak harak,  
suwung batur susah sobat,  
ku batur dijarauhan,  
moal aya nu maturan,  
capetang loba tatanya,  
calakan loba kabisa.



|   |  |
|---|--|
| <p>Video<br/>Pupuh Lambang</p>     | <p>Pupuh Gambuh</p> <p>Nu geulis alum nguyung,<br/>keur nandangan kasedih kabingung,<br/>rék balaka kalimpudan rasa inggis,<br/>antukna ngahurun balung,<br/>soca mencrong pelong kosong.</p> <p>Munajat ka Nu Agung,<br/>mundut tulung pasihan pituduh,<br/>malar putra kersa nampi kana takdir,<br/>Sangkuriang putra Ibu,<br/>diaping Gusti Yang Manon.</p>  |
| <p>Video<br/>Pupuh Gambuh</p>   |  |

## 5. Halaman Segmen Latihan

Tabel 4. 9 Halaman Segmen Latihan



## latihan Pupuh Mijil




## Pupuh Pucung



- ▶ Hayu batur sing suhud néangan élmu
- ▶ Getol ka sakola
- ▶ Diajar bari rancagé,
- ▶ Da élmumah moal beurat di bawana
- ▶ Anu melid engkéna bakal kaduhung
- ▶ Heunteu enya enya
- ▶ Talangké kumaha engké
- ▶ Batur naék manéhna bati nalangsa



## Pupuh Pucung

▶

Hayu batur sing suhud néangan élmu,  
getol kasakola,  
diajar bari rancagé,  
da élmumah moal beurat di bawana.

Anu melid engkéna bakal kaduhung,  
henteu enya-nya,  
talangké kumaha engké,  
batur naék manéhna bati nalangsa.



## Latihan Pupuh Pucung




**Pupuh Kinanti**

- ▶ Nu hoyong uninga curug
- ▶ Sumangga geura sarumping
- ▶ Arangkat ka Bandung Barat
- ▶ Papay walungan Cimahi
- ▶ Walungan seueur curugna
- ▶ Pangjugjugan nu arulin

**Pupuh Kinanti**

Nu hoyong uninga curug,  
sumangga geura sarumping,  
arangkat ka Bandung Barat,  
papay walungan Cimahi,  
walungan seueur curugna,  
pangjugjugan nu arulin.

**Latihan Pupuh Kinanti**

**Pupuh Gurisa**

- ▶ Hayang teuing geura caang
- ▶ Geus caang rék muru Lembang
- ▶ Mun pareng Lembang kasorang
- ▶ Moal arék sumpang simpang
- ▶ Tapi najan teu kasorang
- ▶ Teu rék buru-buru mulang
- ▶ Rék tuluy guguru dagang
- ▶ Ka pa Endang tukang kembang

**Latihan Pupuh Gurisa**

Hayang teuing gera caang,  
geus caang rék muru Lembang,  
mun pareng Lembang kasorang,  
moal arék sumpang simpang,  
tapi najan teu kasorang,  
teu rék buru-buru mulang,  
rék tuluy guguru dagang,  
ka Pa Endang tukang kembang.

**Pupuh Gurisa**

**Latihan Pupuh Gurisa**

**Pupuh Lambang**

- Lamun jadi budak harak
- Suwung batur susah sobat
- Ku batur dijarauhan
- Moal aya nu maturan
- Capetang loba tatanya
- Calakan loba kabisa

**Pupuh Lambang**

Lamun jadi budak harak,  
suwung batur susah sobat,  
ku batur dijarauhan,  
moal aya nu maturan,  
capetang loba tatanya,  
calakan loba kabisa.



## Latihan Pupuh Lambang







-  Nu geulis alum nguyung
-  Keur nandangan kasedih kabinggung
-  Rék balaka kalimpudan rasa inggis
-  Antukna ngahurun balung
-  Soca mencrong pelong kosong
-  Munajat ka Nu Agung
-  Mundut tulung pasihan pituduh
-  Malar putra kersa nampi kana takdir
-  Sangkuriang putra Ibu
-  Diaping Gusti Yang Manon



  Pupuh Gambuh

## Pupuh Gambuh

 Nu geulis alum nguyung,  
keur nandangan kasedih kabinggung,  
rék balaka kalimpudan rasa inggis,  
antukna ngahurun balung,  
soca mencrong pelong kosong.

Munajat ka Nu Agung,  
mundut tulung pasihan pituduh,  
malar putra kersa nampi kana takdir,  
Sangkuriang putra Ibu,  
diaping Gusti Yang Manon.

## Latihan Pupuh Gambuh





## 6. Halaman Pengembang Aplikasi



### 4.4 Hasil Implementasi Pengembangan Media Pembelajaran Digipuh

Pada tahap ini, media pembelajaran Digipuh telah melewati revisi berdasarkan masukan dari tiga validator yang meliputi ahli materi, ahli media serta praktisi. Media pembelajaran Digipuh siap untuk diuji cobakan kepada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Tujuan dilakukannya implementasi atau uji coba kepada siswa adalah untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan keterampilan bernyanyi siswa pada materi pupuh. Implementasi dilakukan pada salah satu Sekolah Dasar (SD) di Kabupaten Bandung Barat. Siswa kelas IV yang terlibat dalam implementasi ini berjumlah 25 orang siswa. Tahap pelaksanaan implementasi dimulai dari melakukan *pre-test* pada pertemuan pertama, dan *post-test* pada pertemuan kedua. Skor rata-rata *pre-test* adalah 68,32%, sedangkan rata-rata *post-test* adalah 83,76 (dokumen dalam

lampiran). Setelah mengetahui skor rata-rata *pre-test* dan *post-test*, selanjutnya skor tersebut dihitung menggunakan rumus uji N-gain. Produk media pembelajaran Digipuh mendapatkan kriteria sedang dengan nilai hasil uji N-gain 0,48. Berdasarkan hasil pengamatan, antusiasme siswa ketika belajar menggunakan media Digipuh sangat terlihat termotivasi dan membangkitkan semangat belajar siswa. Siswa cenderung aktif dan banyak bertanya kepada guru.

Peneliti melakukan uji coba sebanyak 2 (dua) kali pertemuan di salah satu sekolah X Kabupaten Bandung Barat. Kegiatan pertama diawali dengan melakukan *pre-test* terlebih dahulu. *Pre-test* digunakan untuk melihat kemampuan awal siswa dalam memahami indikator yang tujuan pembelajaran yang telah dibuat. *Pre-test* pun digunakan untuk mencari tahu keterampilan bernyanyi siswa terkait materi pupuh. Setelah melakukan *pre-test*, barulah peneliti melakukan penelitian kepada siswa menggunakan rancangan yang telah dibuat. Pertama membagi siswa menjadi 6 (enam) kelompok dengan syarat minimal satu orang siswa mempunyai *handphone* dan mengajak siswa untuk *menginstal* aplikasi Digipuh. Setelah semua kelompok berhasil *menginstal* aplikasi selanjutnya siswa diajak untuk mempelajari 3 (tiga) pupuh diantaranya pupuh mijil, gurisa dan gambuh.

Pertemuan kedua peneliti mengajak siswa untuk masih menggunakan aplikasi Digipuh dalam proses pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan yaitu melanjutkan materi pada pertemuan pertama serta belajar menyanyikan 3 (tiga) pupuh selanjutnya yaitu pupuh lambang, kinanti dan pucung. Setelah belajar menyanyikan pupuh, siswa diminta untuk mengumpulkan rekaman video dan memilih salah satu pupuh yang dipelajari pada pertemuan kedua. Setelah 6 pupuh disampaikan dan dipelajari bersama, setiap siswa wajib memilih salah satu pupuh. Sebagai nilai *post-test*, guru meminta siswa untuk membuat rekaman video dan dikumpulkan melalui *barcode* yang ada pada aplikasi. Pengumpulan tersebut dapat dilakukan di rumah masing-masing karena aplikasi Digipuh dapat diakses di mana pun dan kapan pun.

Berikut merupakan hasil *pre-test* keterampilan menyanyikan pupuh siswa kelas IV SDN X Kabupaten Bandung Barat:

Tabel 4. 10 Hasil *Pre-test*

| No. | Nama Siswa | Nilai |
|-----|------------|-------|
| 1.  | ALA        | 75    |
| 2.  | AKC        | 66    |
| 3.  | DD         | 66    |
| 4.  | DR         | 66    |
| 5.  | SP         | 58    |
| 6.  | FKA        | 75    |
| 7.  | FA         | 75    |
| 8.  | FDP        | 66    |
| 9.  | MRP        | 66    |
| 10. | IM         | 58    |
| 11. | MRD        | 75    |
| 12. | MAF        | 66    |
| 13. | LN         | 83    |
| 14. | NAZ        | 50    |
| 15. | PA         | 66    |
| 16. | PSG        | 75    |
| 17. | RK         | 58    |
| 18. | RS         | 75    |
| 19. | RRP        | 66    |
| 20. | SZS        | 58    |
| 21. | SFK        | 66    |
| 22. | EI         | 75    |
| 23. | AIP        | 83    |
| 24. | APR        | 66    |
| 25. | ZHK        | 75    |

Berikut merupakan hasil *post-test* keterampilan menyanyikan pupuh siswa kelas IV SDN X Kabupaten Bandung Barat:

Tabel 4. 11 Hasil *Post-test*

| No. | Nama Siswa | Nilai |
|-----|------------|-------|
| 1.  | ALA        | 83    |
| 2.  | AKC        | 83    |
| 3.  | DD         | 75    |
| 4.  | DR         | 83    |
| 5.  | SP         | 75    |
| 6.  | FKA        | 83    |
| 7.  | FA         | 91    |
| 8.  | FDP        | 83    |
| 9.  | MRP        | 83    |
| 10. | IM         | 75    |
| 11. | MRD        | 91    |
| 12. | MAF        | 83    |
| 13. | LN         | 100   |
| 14. | NAZ        | 75    |
| 15. | PA         | 75    |
| 16. | PSG        | 83    |
| 17. | RK         | 75    |
| 18. | RS         | 100   |
| 19. | RRP        | 83    |
| 20. | SZS        | 83    |
| 21. | SFK        | 75    |
| 22. | EI         | 91    |
| 23. | AIP        | 100   |
| 24. | APR        | 83    |
| 25. | ZHK        | 83    |

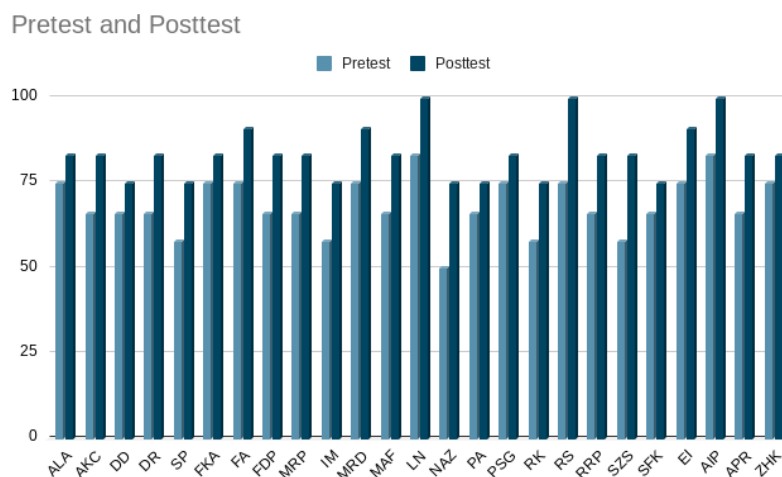
Setelah peneliti melakukan *pre-test* dan *post-test* selanjutnya menghitung hasil nilai yang didapatkan oleh siswa. Berikut adalah hasil yang didapat dari peserta didik mengerjakan *pre-test* dan *post-test* :

Tabel 4. 12 Data *pre-test* dan *post-test*

|                 | <i>Jumlah Data</i> | <i>Rata-Rata</i> | <i>Nilai Tertinggi</i> | <i>Nilai Terendah</i> |
|-----------------|--------------------|------------------|------------------------|-----------------------|
| <i>Pretest</i>  | 25                 | 68,32            | 83                     | 50                    |
| <i>Posttest</i> | 25                 | 83,76            | 100                    | 75                    |

Berdasarkan tabel tersebut, dapat kita ketahui bahwa terdapat peningkatan secara signifikan. Saat melakukan *pre-test*, rata-rata peserta didik mendapatkan nilai 50. Setelah mengikuti pembelajaran yang direncanakan dan menggunakan aplikasi Digipuh, rata-rata nilai yang diperoleh siswa pada saat *post-test* mendapatkan nilai 75. Berikut merupakan diagram batang untuk melihat perbandingan antara *pre-test* dan *post-test*.

Gambar 4. 50 Data *pre-test* dan *post-test*



Namun, agar lebih mengetahui efektivitas peningkatan yang terjadi pada siswa, maka peneliti melakukan uji N-gain yang berguna untuk melihat peningkatan keterampilan antara sesudah dan sebelum pembelajaran. Berikut N-

gain yang didapatkan peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran Digipuh.

Tabel 4. 13 Hasil N-gain media pembelajaran Digipuh

| Jumlah Data | Skor Maksimal | Rata-Rata |          |        |                 |
|-------------|---------------|-----------|----------|--------|-----------------|
|             |               | Pretest   | Posttest | N-gain | Kategori N-gain |
| 25          | 100           | 68,32     | 83,76    | 0,48   | Sedang          |

N-gain yang didapat pada media pembelajaran Digipuh yaitu bernilai 0,48. Berdasarkan nilai normalitas gain, media pembelajaran yang peneliti kembangkan berada pada rentang nilai  $0,30 \leq n \leq 0,70$  dengan kategori sedang. Oleh karena itu media pembelajaran Digipuh memberikan pengaruh terhadap peningkatan nilai pada keterampilan bernyanyi pupuh walaupun dengan kategori sedang.

## B. Pembahasan

### 1. Pembahasan Hasil Penelitian

Media pembelajaran berupa aplikasi ini dikembangkan berdasarkan materi Bahasa Sunda kelas IV sekolah dasar. Kompetensi Dasar yang terdapat pada kurikulum 2013 Rineka Budaya Sunda diantaranya KD 3.5 Mengetahui pengertian, watak, dan ketentuan sekar bebas wirahma (pupuh) dan KD 4.5 Menyanyikan lagu sekar bebas wirahma atau sekar irama merdika (pupuh). Berdasarkan capaian kompetensi tersebut peneliti membuat media yang dapat membantu dalam meningkatkan keterampilan bernyanyi pupuh.

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti membuat siswa terlibat secara langsung mempelajari keterampilan bernyanyi pupuh. Penggunaan media pembelajaran Digipuh yang dapat diakses oleh siswa melalui *handphone* memberikan akses kemudahan kepada siswa dalam belajar menyanyikan pupuh. Media pembelajaran juga disajikan dengan berbagai ilustrasi gambar yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan disajikan sesuai dengan

topik yang dibahas sehingga ilustrasi gambar yang disajikan dapat menarik perhatian siswa. Media pembelajaran Digipuh sangat bermanfaat dan memfasilitasi guru dalam mengajar. Media pembelajaran memiliki peran tersendiri bagi pendidik sebagai penunjang dalam melakukan inovasi kegiatan pembelajaran. Pembuatan media pembelajaran ini didasari oleh kurang ber-variasinya media pembelajaran yang digunakan guru dan keterbatasan yang dimiliki guru dalam menyanyikan pupuh.

#### **a. Desain Awal Rancangan Media Pembelajaran Digipuh**

Desain awal pengembangan media pembelajaran Digipuh menggunakan aplikasi dan memanfaatkan aplikasi *canva design* untuk membuat produk Digipuh berbasis *microlearning*. Tahap desain media pembelajaran yang dibuat berbasis *microlearning*. Menurut Susilana et al., (2022, hlm 6) *microlearning* merupakan metode pembelajaran di mana konten pembelajaran disajikan dan ditampilkan dalam unit-unit kecil pembelajaran. Pada tahap desain peneliti membagi menjadi 3 (tiga) segmen unit kecil pembelajaran yang terdiri dari materi, contoh pupuh, dan latihan. Rancangan desain awal pengembangan media pembelajaran Digipuh menggunakan warna putih, hijau dan kuning. Warna tersebut digunakan dan dipilih karena warna tersebut netral dan warna tersebut memberikan kesan ceria, menyenangkan dan bahagia sehingga warna tersebut menarik perhatian bagi orang yang melihatnya terkhusus siswa.

Desain media pembelajaran Digipuh menggunakan kombinasi 3 (tiga) warna. Menurut Purnama (2021, hlm 114) Elemen warna dalam pengembangan multimedia pembelajaran dapat meningkatkan semangat siswa dalam mempelajari suatu materi. Elemen yang digunakan pada pengembangan media pembelajaran Digipuh yaitu elemen-elemen yang berhubungan dengan musik dan suku Sunda. Diantaranya elemen not balok, alat musik tradisional Sunda dan baju adat suku Sunda. Setelah desain yang dibuat pada *canva desain* selesai, hal selanjutnya yaitu melakukan *coding* pada *web scratch*. *Web scratch* tersebut dapat diakses melalui *google*. Setelah selesai melakukan *coding* pada elemen yang ditunjuk untuk menjalankan aplikasi, hal selanjutnya yaitu *download* file yang nantinya akan di *convert* menjadi aplikasi. File yang *download* dari *web sratch* berformat Sb3.



Sebelum *diconvert* menjadi aplikasi, hal yang dilakukan adalah melakukan *convert* file Sb3 menjadi file berformat html menggunakan *web sheepstester*. Setelah file berformat html selanjutnya dapat *diconvert* menjadi aplikasi menggunakan *apk builder* dan siap untuk digunakan pada *handphone*.

### **b. Validasi Media Pembelajaran Digipuh**

Setelah produk media pembelajaran Digipuh selesai dibuat, peneliti memberikan produk media pembelajaran ini kepada ahli media, ahli materi dan guru SD kelas IV sebagai praktisi di lapangan. Hasil validasi ahli beragam, yaitu hasil validasi media 97% termasuk kategori “sangat layak”, hasil validasi materi 80% termasuk kategori “sangat layak”, dan hasil validasi oleh guru kelas IV SDN X Kabupaten Bandung Barat diperoleh hasil validasi yaitu 85% termasuk kategori “sangat layak”. Berdasarkan penilaian dan hasil masukan yang diberikan oleh ahli hal tersebut dijadikan sebagai bahan perbaikan oleh peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran Digipuh. Keseluruhan rata-rata skor yang diperoleh pada hasil validasi media pembelajaran, yaitu 97% dengan kategori “sangat layak”. Sehingga dapat diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran Digipuh sangat layak digunakan dan di uji cobakan kepada siswa kelas IV. Berikut adalah rincian saran perbaikan yang diberikan oleh ahli media, ahli materi dan praktisi disertai dengan perbaikan oleh peneliti:

1. Menambahkan animasi/gerak pada tombol yang dapat di *klik*. Tujuannya supaya memudahkan pengguna untuk dapat menjalankan langkah selanjutnya pada aplikasi Digipuh. Perbaikannya peneliti menambahkan tombol *klik* yang dapat berubah warna sebagai petunjuk atau langkah selanjutnya yang harus dilakukan oleh pengguna.
2. Menambahkan tombol untuk kembali ke tampilan awal aplikasi. Perbaikannya peneliti menambahkan tombol “*home*” agar dapat kembali ke tampilan awal aplikasi.
3. Masih terdapat kalimat yang rancu dan kalimat yang belum efektif, penggunaan istilah belum konsisten digunakan serta terdapat kesalahan pada pengetikan beberapa kata. Oleh karena itu peneliti melakukan perbaikan kalimat pada beberapa halaman.

4. Memperbesar ukuran tulisan atau *font* agar terbaca dan terlihat jelas oleh siswa.

### **c. Produk Akhir Media Pembelajaran Digipuh**

Produk akhir dalam penelitian dan pengembangan ini berupa aplikasi pendukung materi pupuh pada mata pelajaran Bahasa Sunda. Media pembelajaran Digipuh memperoleh skor dengan rata-rata 97%, sehingga layak digunakan dalam membantu meningkatkan keterampilan bernyanyi pupuh. Hal ini didasarkan bahwa dengan media pembelajaran ini siswa dapat dengan mudah untuk menggunakannya karena dapat diakses melalui *handphone* dan dapat digunakan di mana pun dan kapan pun, ilustrasi gambar serta pemilihan warna dapat menarik perhatian siswa, segmen yang tidak terlalu banyak karena berbasis *microlearning* tidak akan membuat siswa cepat bosan dalam mempelajari materi pupuh, serta terdapat segmen/ruang bagi siswa dalam mempelajari keterampilan menyanyikan pupuh.

### **d. Hasil Implementasi Media Pembelajaran Digipuh**

Tahap selanjutnya, peneliti melakukan uji coba kepada 25 (dua puluh lima) siswa kelas IV SDN X Kabupaten Bandung Barat. Pertemuan pertama, Sebelumnya peneliti memberikan pertanyaan pemantik mengenai pengetahuan siswa terhadap materi pupuh. Selanjutnya peneliti melakukan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menyanyikan pupuh. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa kemampuan keterampilan menyanyikan pupuh pada siswa kelas IV tergolong dan berada pada kategori rendah. Hal tersebut sesuai dengan keakuratan dari data-data yang peneliti dapatkan sebelumnya mengenai kemampuan menyanyikan pupuh. Saat melakukan *pre-test*, rata-rata peserta didik mendapatkan nilai 50 (lima puluh) dengan rata-rata nilai 68,32. Indikator keterampilan bernyanyi pupuh seperti penguasaan lirik lagu, penguasaan nada serta artikulasi belum mencapai indikator keterampilan bernyanyi pupuh. Setelah peneliti melakukan *pre-test* kepada siswa peneliti menggunakan media Digipuh dalam proses pembelajaran. Setelah mengikuti pembelajaran yang direncanakan dan menggunakan aplikasi Digipuh, rata-rata nilai yang diperoleh siswa pada saat *post-test* mendapatkan nilai 75 (tujuh puluh lima). Hasil uji coba menunjukkan nilai

dengan rata-rata 83,76%. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan adanya penerimaan positif yang berarti bahwa “ada pengaruh terhadap kenaikan kemampuan keterampilan bernyanyi pupuh pada siswa”.

## 2. Keterbatasan Penelitian

Pada pelaksanaan penelitian yang dilakukan mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Digipuh Berbasis *Microlearning* untuk Meningkatkan Keterampilan Bernyanyi Pupuh Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, masih terdapat keterbatasan diantaranya:

1. Pupuh yang dinyanyikan pada pengembangan media tidak dikembangkan oleh peneliti secara langsung dikarenakan keterbatasan peneliti dalam menyanyikan pupuh.
2. Media pembelajaran Digipuh diuji cobakan kepada siswa sebanyak 2 (dua) kali pertemuan sehingga nilai N-gain yang diperoleh berada pada kategori sedang.
3. Media pembelajaran Digipuh membutuhkan ruang penyimpanan yang cukup besar sehingga siswa harus menyediakan ruang yang cukup untuk menginstal aplikasi Digipuh.
4. Saat implementasi penggunaan *handphone* yang dilakukan secara berkelompok menyebabkan siswa tidak fokus, usahakan setiap siswa menggunakan *handphone* untuk mengakses aplikasi Digipuh agar siswa lebih fokus dalam belajar materi pupuh khususnya dalam meningkatkan keterampilan menyanyikan pupuh.
5. Media pembelajaran hanya diimplementasikan oleh peneliti saja dan belum diuji coba oleh guru lainnya.