

**DESAIN APLKASI “GEMAR BUDAYA” SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN TARI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
SISWA KELAS X SMA PLUS DAMAR BANGSA**

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Seni Tari



Oleh :

Diky Ramdani

1705519

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI TARI  
FAKULTAS PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2021**

Diky Ramdani, 2021

*DESAIN APLIKASI “GEMAR BUDAYA” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR SISWA KELAS X DI SMA PLUS DAMAR BANGSA*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**LEMBAR PENGESAHAN**

**DESAIN APLIKASI “GEMAR BUDAYA” SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN TARI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
SISWA KELAS X SMA PLUS DAMAR BANGSA**

Oleh

Diky Ramdani

1705519

Disetujui dan Disahkan oleh :

Pembimbing 1



**Dr. Trianti Nugraheni, M.Si**

**197303161997022001**

Pembimbing 2



**Dr. Agus Budiman, M.Pd.**

**197703122005011002**

Ketua Program Studi Pendidikan Tari



**Dr. Agus Budiman, M.Pd.**

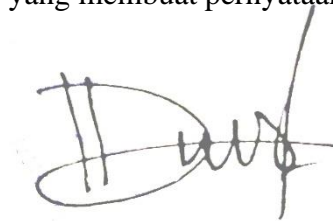
**197703122005011002**

## SURAT PERNYATAAN

“Saya menyatakan bahwa skripsi ini yang berjudul **Desain Aplikasi “Gemar Budaya” Sebagai Media Pembelajaran Unutk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMA PLUS DAMAR BANGSA** ini merupakan karya saya sendiri. Skripsi ini dipastikan tidak ada bagian di dalamnya yang merupakan plagiat dari karya orang lain dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini”.

Bandung, Juli 2021

yang membuat pernyataan



Diky Ramdani

1705519

## ABSTRAK

Perkembangan teknologi sudah mencapai masa dimana hal-hal dapat dilakukan melalui sistem automasi robot. Hal ini mempengaruhi berbagai aspek seperti dalam bidang ekonomi, kesehatan, dan juga pendidikan. Dalam pendidikan teknologi digunakan sebagai media untuk pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana pendukung dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile* dan menambah referensi guru dalam penggunaan media untuk inovasi pembelajaran. Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah *design based research*, penggunaan metode ini dilihat dari masalah yang akan diteliti. Sample yang digunakan adalah siswa kelas X, pengambilan sampel penelitian menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan kriteria siswa memiliki *smartphone* versi 6.0 dan di atasnya. Dari penelitian ini didapatkan bahwa media pembelajaran merupakan hal yang krusial dalam meningkatkan motivasi awal pembelajaran khususnya dalam kondisi pandemi yang mengharuskan siswa untuk belajar secara online. Rancangan aplikasi dibuat dengan *software android studio*, pembuatan aplikasi dimulai dengan pembuatan *storyboard*, *background*, *icon* dan *gambar*. Setelah aplikasi dibuat kemudian di uji terlebih dahulu dengan teknik *expert judgement* dengan beberapa ahli yang menilai. Sebelum menerapkan aplikasi gemar budaya terlebih dahulu dibuat sintak pembelajaran, model yang digunakan *project based learning*, penerapan aplikasi gemar budaya dilakukan oleh guru seni budaya di SMA PLUS DAMAR BANGSA dan dilakukan secara *daring*, tatap muka dan titik kumpul (tikum). Untuk mengetahui efektifitas penerapan dilakukan *pre-test* dan *post-test*, hasil penilaian di uji menggunakan teknik *gain ternormalisasi* (N-gain). Penelitian ini dilakukan untuk menambah wawasan guru terhadap penggunaan media pembelajaran.

**Kata kunci :** Aplikasi *Mobile*, Media Pembelajaran, Design Based Research

## ABSTRACT

Technological developments have reached a time when things can be done through robot automation systems. This affects various aspects such as in the field of economics, health, and also education. In the education of technology used as a medium for learning, learning media is a supporting tool in the learning process. This research aims to develop learning media based on mobile applications and add teacher references in the use of media for learning innovation. In this research the method used is design based research, the use of this method is seen from the problem to be researched. The sample used is grade X students, sampling research using purposive sampling techniques, with the criteria of students having smartphone version 6.0 and above. From this research, it was obtained that learning media is crucial in increasing the initial motivation of learning especially in pandemic conditions that require students to learn online. The design of the application is made with android studio software, the creation of the application begins with the creation of storyboards, backgrounds, icons and images. After the application is made then tested first with expert judgement techniques with some experts who assess. Before applying the application of cultural enthusiasts first made syntak learning, the model used project based learning, application of cultural enthusiasts conducted by teachers of cultural arts in SMA PLUS DAMAR BANGSA and conducted online, face-to-face and gathering point (tikum). To know the effectiveness of the application conducted pre-test and post-test, the results of the assessment in the test using normalized gain technique (*N-gain*). This research was conducted to increase the teacher's insight regarding the use of learning media.

**Key Word** : Mobile Application, Learning Media, *Design Based Research*

## KATA PENGANTAR

Segala puji serta syukur peneliti ucapkan keharidat Allah SWT, karena atas berkah, rahmat dan karuania-nya yang telah dilimpahkan kepada peneliti sehingga dapat melaksanakan penelitian dan menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW, seluruh keluarga, para sahabat, serta umatnya hingga akhir zaman.

Skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat kelulusan pada jenjang Strata Satu (S1) dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Program Studi Pendidikan Tari Fakultas Pendidikan Seni dan Desain Universitas Pendidikan Indonesia. Skripsi yang berjudul *Desain Aplikasi “Gemar Budaya” sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMA PLUS DAMAR BANGSA* ini merupakan suatu capaian besar dalam menulis karya ilmiah dalam penelitian pertama yang ditulis oleh peneliti sendiri. Skripsi ini berisi tentang bagaimana peneliti mengembangkan media pembelajaran yang bisa menjadi salah satu alternatif untuk guru dalam proses pembelajaran mata pelajaran Seni Budaya.

Penelitian ini dilakukan guna guru memiliki referensi lain dalam menggunakan media pembelajaran khususnya berbasis aplikasi *mobile* dalam usaha menyesuaikan dengan kemajuan teknologi di dunia Atas kelancaran dalam penyusunan Skripsi ini peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu. Saya ucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kelancaran dalam melaksanakan proses pelaksanaan penelitian.
2. Orang tua, keluarga dan orang-orang terdekat yang sudah memberi semangat dan Do'a.
3. Universitas Pendidikan Indonesia
4. Ibu Dr. Trianti Nugraheni, M.Si sebagai dosen pembimbing 1 dan Bapak Dr. Agus Budiman, M.Pd sebagai dosen pembimbing 2.
5. Ibu Kepala Sekola SMA PLUS DAMAR BANGSA yang telah memberikan ijin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.

Diky Ramdani, 2021

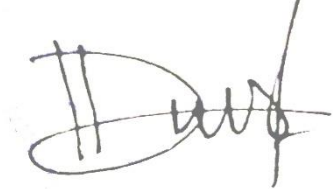
**DESAIN APLIKASI “GEMAR BUDAYA” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X DI SMA PLUS DAMAR BANGSA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

6. Bapak Dr. Agus Budiman, S.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Tari.
7. Bapak Sandi Jembar Wijaya, S.Pd sebagai guru mata pelajaran Seni Budaya di SMA PLUS DAMAR BANGSA yang telah membantu melaksanakan uji coba desain media yang dibuat oleh peneliti dan juga sebagai sahabat yang selalu mensupport penulis dalam keadaan apapun.
8. Seluruh guru, staff di SMA PLUS DAMAR BANGSA
9. Teman-teman SEMANGAT ESPEDE yang memberikan motivasi dan semangat.
10. Teman-teman Grup Kosan yang telah membantu menjadi pengingat akan deadline.
11. Nur Laela yang memberikan motivasi secara lisan sehingga penulis dapat menyelesaikan tulisan ini tepat waktu.
12. Pendidikan Tari angkatan 2017 yang bersama-sama berjuang selama 8 semester dalam menempuh masa kuliah.

Peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi yang telah dibuat oleh peneliti. Maka dari itu peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar bisa lebih baik lagi kedepannya. Semoga tulisan ini dapat bermanfaat khususnya bagi peneliti umumnya bagi setiap pembaca yang membaca tulisan.

Bandung, 29 Juli 2021



Diky Ramdani

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR .....	iv
DAFTAR TABEL.....	v
BAB I PENDAHULUAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.1 Latar Belakang .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.2 Rumusan Masalah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.3 Tujuan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.3.1 Tujuan Umum.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.3.2 Tujuan Khusus .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.4 Manfaat.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.4.1 Manfaat Teoretis .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.4.2 Manfaat Praktis .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.5 Struktur Organisasi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1 Hasil Penelitian yang Relevan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2 Teori .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Media Pembelajaran.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Pembelajaran.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. Hasil Belajar.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
D. Pembelajaran Seni Tari.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
F. Aplikasi <i>Mobile</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
G. <i>Desain Based Research</i> (DBR).....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB III METODE PENELITIAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1 Desain Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2 Lokasi dan Partisipan Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.1 lokasi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.2 Partisiapan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>



3.2.4 Sampel .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3 Jenis dan Sumber Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4 Variabel Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.5 Instrumen Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Pedoman Observasi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. Pedoman Angket.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3. Pedoman Wawancara.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4. Pedoman Dokumentasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.6 Prosedur Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Tahap <i>Preliminary Investigation</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. Tahap <i>Design</i> (desain).....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3. Tahap konstruksi atau realisasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4. Tahap tes, evaluasi dan revisi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.7 Teknik Pengumpulan Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Observasi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. Angket.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
D. Dokumentasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Wawancara .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.8 Analisis Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Uji Validitas Instrumen .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Statistik Deskriptif.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. Gain ternormalisasi ( N-Gain ).....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>4.1 Hasil Temuan .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.1 Profil Sekolah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.2 Rancangan Pembuatan Desain Aplikasi Gemar Budaya	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>1. Tahap <i>Preliminary investigation</i> ( investigasi awal ) .</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>2. Fase Design .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>3. Fase Realisasi atau konstruksi .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

4. Fase Test, Evaluasi dan Revisi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.3 Tahapan penerapan aplikasi gemar budaya dalam pembelajaran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.4 Hasil Penerapan aplikasi gemar budaya dalam pembelajaran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2 Pembahasan hasil penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.1 Analisis Rancangan/desain aplikasi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.2 Analisis Tahapan Penerapan Media pembelajaran berbasis aplikasi <i>mobile</i> melalui guru seni budaya untuk kelas X di SMA PLUS DAMAR BANGSA .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.3 Analisis pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi <i>mobile</i> terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMA PLUS DAMAR BANGSA .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.1 Simpulan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.2 Implikasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.3 Rekomendasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR PUSTAKA .....	vi
LAMPIRAN .....	vii



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 .....	42
Gambar 4.1 .....	58
Gambar 4.2 .....	61
Gambar 4.3 .....	64
Gambar 4.4 .....	65
Gambar 4.5 .....	65
Gambar 4.6 .....	66
Gambar 4.7 .....	67
Gambar 4.8 .....	68
Gambar 4.9 .....	69
Gambar 4.10 .....	69
Gambar 4.11 .....	70
Gambar 4.12 .....	71
Gambar 4.13 .....	71
Gambar 4.14 .....	72
Gambar 4.15 .....	72
Gambar 4.16 .....	75
Gambar 4.17 .....	76
Gambar 4.18 .....	77
Gambar 4.19 .....	77
Gambar 4.20 .....	78
Gambar 4.21 .....	78
Gambar 4.21 .....	83
Gambar 4.23 .....	84
Gambar 4.24 .....	84
Gambar 4.25 .....	86
Gambar 4.26 .....	87
Gambar 4.27 .....	87
Gambar 4.28 .....	99
Gambar 4.29 .....	99

Diky Ramdani, 2021

**DESAIN APLIKASI “GEMAR BUDAYA” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X DI SMA PLUS DAMAR BANGSA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1.....	27
Tabel 3.1.....	35
Tabel 3.2.....	37
Tabel 3.3.....	39
Tabel 3.4.....	47
Tabel 3.5.....	48
Tabel 3.6.....	52
Tabel 3.7.....	52
Tabel 3.8.....	52
Tabel 3.9.....	53
Tabel 3.10.....	53
Tabel 3.11.....	54
Tabel 3.12.....	54
Tabel 3.13.....	56
Tabel 4.1.....	73
Tabel 4.2.....	74
Tabel 4.3.....	80
Tabel 4.4.....	88
Tabel 4.5.....	89
Tabel 4.6.....	91
Tabel 4.7.....	92
Tabel 4.8.....	94
Tabel 4.9.....	95
Tabel 4.10.....	97
Tabel 4.11.....	101
Tabel 4.12.....	103
Tabel 4.13.....	105

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). Metode penelitian kualitatif. *Jakarta: Bumi Aksara*.
- Azhar, A. (2007). Media pembelajaran, Jakarta: PT. *Raja Grafindo Persada*, 15–85.
- Mardapi, D. (2008). *Teknik penyusunan instrumen tes dan nontes*. Yogyakarta: Mitra Cendikia Press.
- Mashudi, M. (2016). Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Versus Pembelajaran Langsung. *UNIVERSUM: Jurnal KeIslaman Dan Kebudayaan*, 10(2).
- Mulyasa, E. (2014). Guru dalam implementasi kurikulum 2013. *Bandung: Remaja Rosdakarya*.
- Mulyasa, H. E. (2017). *Pengembangan dan implementasi kurikulum 2013*.
- Plomp, Tjreed. (2007). Educational Design Research: An Introduction”, dalam An Introduction to Educational Research. *Enschede, Netherland: National Institute for Curriculum Development*.
- Prahmana, R. C. I. (2017). *Design research (Teori dan implementasinya: Suatu pengantar)*. Rajawali Pers.
- Sani, K., & Kurinasih, I. (2014). Implementasi Kurikulum 2013 Konsep dan Penerapan. *Kata Pena, Surabaya*.
- Sanjaya, W. (2015). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Kencana.
- Saryono, A. (2010). Metodologi penelitian kualitatif dalam bidang kesehatan. *Yogyakarta: Nuha Medika*, 98–99.
- Sekarningsih, F., & Rohayani, H. (2006). *Kajian Lanjutan Pembelajaran Tari da Drama I*. Bandung: UPI Press.

### Jurnal

- Sugiyono, P. (2011). Metodologi penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. *Alfabeta, Bandung*.
- van den Akker, J. (2013). Curricular development research as specimen of educational design research. *Educational Design Research*, 53–70.
- Plomp, Tjeerd. (2013). Educational design research: An introduction. *Educational Design Research*, 11–50.
- Budijaji, W. (2013). Skala pengukuran dan jumlah respon skala likert. *Jurnal Ilmu Pertanian Dan Perikanan*, 2(2), 127–133.

Diky Ramdani, 2021

**DESAIN APLIKASI “GEMAR BUDAYA” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X DI SMA PLUS DAMAR BANGSA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Fauzan, A., Plomp, T., & Gravemeijer, K. (2013). The development of an rme-based geometry course for Indonesian primary schools. *Educational Design Research–Part B: Illustrative Cases*, 159–178.
- Gravemeijer, K., & Cobb, P. (2006). Design research from a learning design perspective. In *Educational design research* (pp. 29–63). Routledge.
- Hardianto, D. (2005). Media Pendidikan sebagai Sarana Pembelajaran yang Efektif. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 1(1), 95–104.