

***DESIGN AND DEVELOPMENT MEDIA VIDEO INTERAKTIF PADA
MATERI PUPUH UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR***

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Strata-1
(S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**Oleh
Dinda Fadhilah
1702899**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS CIBIRU
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2021**


LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

NAMA : DINDA FADHILAH
NIM : 1702899

Design and Development Media Video Interaktif Pada Materi Pupuh untuk
Siswa Kelas V Sekolah Dasar

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH PEMBIMBING:

Pembimbing I



Dr. Kurniawati, M. Pd.

NIP. 197708202005012027

Pembimbing II

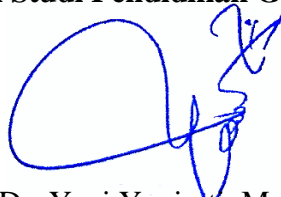


Hj. Setyaningsih Rachmania, M. Pd.

NIPT. 920200119681027201

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



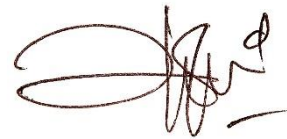
Dr. Yeni Yuniarti, M. Pd.

NIP. 197001172008122001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “*Design and Development Media Video Interaktif Pada Materi PupuH untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar*” ini beserta seluruh isinya ialah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan tersebut, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2021



Dinda Fadhilah

NIM. 1702899

***Design and Development Media Video Interaktif Pada Materi Pupuh untuk
Siswa Kelas V Sekolah Dasar***

ABSTRAK

Pembelajaran yang menekankan pada kearifan lokal berfungsi mengatur tingkah laku yang bermanfaat bagi kepentingan dalam bermasyarakat. Pupuh Bahasa Sunda memiliki nilai-nilai kearifan lokal yang dapat dipelajari dan membutuhkan strategi dan media yang memadai. Penyampaian materi pupuh sebagai bagian dari mata pelajaran muatan lokal dibutuhkan media yang bervariasi dalam pelaksanaannya. Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu dirancang media berbentuk video interaktif pada materi pupuh dengan tujuan menambah variasi media dalam pembelajaran Bahasa Sunda. Pengembangan media video interaktif ini menggunakan metode *Design and Development* dengan model *ADDIE*. Pengembangan dilakukan melalui lima tahap yaitu tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media video interaktif ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan mendapat hasil 91,6% atau sangat baik dari ahli media, dan hasil 89,5% atau sangat baik dari ahli materi. Pada tahap uji coba, respons guru mendapat nilai 98,6% atau sangat baik dan respons siswa mendapat nilai 86,5% atau sangat baik.

Kata Kunci: Media Video Interaktif, Pupuh, *Design and Development*

***Design and Development of Interactive Video Media on Pupuh Material for
Grade V Elementary School Student***

ABSTRACT

Learning that emphasizes local wisdom serves to regulate behaviors that are beneficial for the interests in society. Pupuh has local wisdom values that can be learned and requires adequate strategy and media. The delivery of Pupuh material as part of local content subjects requires a variety of media in its implementation. Based on these problems, it is necessary to design a media in the form of interactive videos on pupuh material with the aim of adding variety of media in Sundanese language learning. This interactive video media development uses Design and Development method with ADDIE model. Development is carried out through five stages, namely the analysis, design, development, implementation and evaluation stages. The results showed that the development of interactive video media can be used as a learning media and get results 91.6% or very good from media experts, and the results of 89.5% or very good from material experts. In the trial phase the teacher response scored 98.6% or very good, and the student response scored 86.5% or very good.

Key Words: *Interactive Video, Pupuh, Design and Development*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Sistematika Penulisan.....	5
 BAB II KAJIAN TEORI	
2.1 <i>Design and Development</i>	7
2.2 Media Pembelajaran.....	7
2.3 Video Interaktif.....	12
2.4 Pupu Bahasa Sunda	16
2.5 Minat Belajar	19
2.6 Penelitian Relevan.....	20
 BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Desain Penelitian	22
3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian.....	26
3.3 Pengumpulan Data	27
3.4 Analisis Data.....	33

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	35
4.1.1 Hasil Analisis	35
4.1.2 Hasil Desain	36
4.1.3 Hasil Pengembangan	49
4.1.4 Hasil Implementasi.....	70
4.1.5 Hasil Evaluasi	75
4.2 Pembahasan	76

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan.....	79
5.2 Implikasi	80
5.3 Rekomendasi.....	81
DAFTAR PUSTAKA	83

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi.....	29
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media	30
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Respons Guru.....	31
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Respons Siswa	32
Tabel 3.5 Interpretasi skor.....	34
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator.....	36
Tabel 4.2 Gambaran Besar Program Media	43
Tabel 4.3 Naskah Alur Media	44
Tabel 4.4 Identitas Validator	66
Tabel 4.5 Rekapitulasi Penilaian Media oleh Ahli Media	68
Tabel 4.6 Rekapitulasi Penilaian Media oleh Ahli Media	69
Tabel 4.7 Identitas Guru.....	70
Tabel 4.8 Identitas Siswa	70
Tabel 4.9 Rekapitulasi angket respons guru.....	71
Tabel 4.10 Rekapitulasi angket respons siswa	73

Gambar 4.17 Tampilan isi media video interaktif mengenai pengertian guru lagu dan guru wilangan.....	60
Gambar 4.18 Tampilan isi media video interaktif mengenai guru lagu dan guru wilagan pada setiap baris pupuh	60
Gambar 4.19 Tampilan evaluasi media video interaktif	61
Gambar 4.20 Tampilan awal media setelah revisi.....	61
Gambar 4.21 Tampilan menu utama media setelah revisi	62
Gambar 4.22 Tampilan isi media setelah revsi mengenai pengertian pupuh....	62
Gambar 4.23 Tampilan isi media setelah revsi mengenai sub menu utama jenis jenis pupuh.....	63
Gambar 4.24 Tampilan isi media setelah revsi mengenai pupuh	63
Gambar 4.25 Tampilan isi media setelah revsi mengenai guru lagu dan guru wilangan pada pupuh.....	64
Gambar 4.26 Tampilan evaluasi media setelah revisi	64
Gambar 4.27 Tampilan menu utama sebelum dan sesudah revisi sesuai saran ahli media	67
Gambar 4.28 Tampilan sub menu utama sebelum dan sesudah revisi sesuai saran ahli media.....	67
Gambar 4.29 Tampilan profil pengembang sebelum dan sesudah revisi sesuai saran ahli media.....	67
Gambar 4.30 Tampilan isi media sebelum dan sesudah revisi sesuai saran ahli media	68
Gambar 4.31 Tampilan media sebelum dan sesudah revisi sesuai saran ahli materi.....	69

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A	87
Lembar Validasi Instrumen Penelitian	
Lembar Angket Validasi Ahli Media	
Lembar Angket Validasi Ahli Materi	
LAMPIRAN B	102
Lembar Angket Respons Guru	
Rekapitulasi Angket Respons Guru	
Lembar Angket Respons Siswa	
Rekapitulasi Angket Respons Siswa	
LAMPIRAN C	118
Dokumentasi	

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Lina. (2020). RANCANG BANGUN *COLLABORATIVE STORY CARD* ToMaYa PADA KONSEP KEBERAGAMAN DALAM PEMBELAJARAN IPS: Penelitian *Design and Development* Kelas IV Sekolah Dasar. (Skripsi). Program Studi PGSD, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru, Bandung.
- Arikunto, Suharsimi. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmadi, H. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. Sleman: Deepublish
- Ibda, Hamidulloh. (2017). *Media Pembelajaran Berbasis Wayang Konsep dan Aplikasi*. Semarang: CV. Pilar Nusantara
- Ibda, H. (2017). Urgensi pemertahanan bahasa ibu di sekolah dasar. *SHAHIH: Journal of Islamicate Multidisciplinary*, 2(2). Tersedia secara online: <https://ejournal.iainsurakarta.ac.id/index.php/shahih/article/download/980/306> [Diakses pada 19 Oktober 2020]
- Hamid, Mustofa., dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. ----:Yayasan Kita Menulis
- Harjanta, A. T. J., & Herlambang, B. A. (2018). Rancang Bangun Game Edukasi Pemilihan Gubernur Jateng Berbasis Android Dengan Model ADDIE. *Jurnal Transformatika*, 16(1), 91-97. Tersedia secara online: <http://journals.usm.ac.id/index.php/transformatika/article/view/894/572> [Diakses pada 18 Desember 2020]
- Huda, Asrul. (2018). *Model Pembelajaran Desain Grafis*. Padang: UNP PRESS
- Ingsih, Kusni., dkk. (2018). *Pendidikan Karakter Alat Peraga Edukatif Media Interaktif*. Sleman: Deepublish
- INTAN, D. S. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV SD/MI*. (Skripsi). Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Raden Intan Lampung, Lampung. Tersedia secara online: <http://repository.radenintan.ac.id/14567/1/COVER%20CBAB%201%20%200BAB%20%20DAPUS%20%20INTAN%20DIANA%20SARI.pdf> [Diakses pada 26 Juli 2021]
- Julia, J. (2018). *Pendidikan Musik: Permasalahan dan Pembelajarannya*. Tersedia secara online: https://www.google.com/books?hl=en&lr=&id=yjpJDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=info:zv8zGBjTwUsJ:scholar.google.com/&ots=Ou5dCSQDfN&sig=Amuq8gndueNvVRKToa_NeUtBDDA [Diakses pada 19 Oktober 2020]
- Kartika, S., Husni, H., & Millah, S. (2019). *Pengaruh Kualitas Sarana Dan Prasarana Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan*

Dinda Fadhilah, 2021

DESIGN AND DEVELOPMENT MEDIA VIDEO INTERAKTIF PADA MATERI PUPUH UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

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

- Agama Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, [SL], 7(1), 113-126. Tersedia secara Online: <https://riset-iaid.net/index.php/jppi/article/view/360> [Diakses pada 7 April 2021]
- Kusumah, Dioyana., Kartikasari Tatiek., Heryana, Agus., dkk. (1998). *Kajian Nilai Budaya Naskah Kuna Wawacan Dewi Sekartaji II: Episode Pencarian dan Penyamaran*. Indonesia: Proyek Pengkajian dan Pembinaan Nilai-Nilai Budaya Pusat, Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kustandi, Cecep., Darmawan, Daddy. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: KENCANA
- Lestari, Novia. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Klaten: Lakeisha
- Mamik. 2015. *Metodologi Kualitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publisher.
- Marbun, M. Stefanus. (2018). *Psikologi Pendidikan*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Moleong, Lexy. 2016. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Mustadi, Ali., dkk. 2020. *Landasan Pendidikan Sekolah Dasar*. Yogyakarta: UNY Press
- Nafisah, D. (2016). Peran pendidikan muatan lokal terhadap pembangunan karakter bangsa. *CITIZENSHIP Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 4(2), 451-468. Tersedia secara online: <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/citizenship/article/view/1078/942> [Diakses pada 19 Oktober 2020]
- Nuraeni, F., Susanto, S., & Kustiawan, D. (2016). Pengembangan Aplikasi Pupuh Sunda Berbasis Android Menggunakan Intel XDK. *Sisfotenika*, 6(2), 194-204. Tersedia secara online: <http://www.sisfotenika.stmikpontianak.ac.id/index.php/ST/article/view/117/117#> [Diakses pada 17 April 2021]
- Nurlela, S. S., Hodidjah, H., & Kosasih, E. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif tentang Pupuh pada Pembelajaran Bahasa Sunda di Kelas III Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 52-57. Tersedia secara online: https://scholar.google.co.id/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&as_ylo=2017&as_vis=1&q=pengembangan+multimedia+inyeraktif+tentang+pupuh+pa+da+pembelajaran+bahasa+sunda+di+kelas+iii+sekolah+dasar&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3DBix9sNf7SVAJ [Diakses pada 19 Oktober 2020]

- Oktavianti, I., & Ratnasari, Y. (2018). Etnopedagogi dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar Melalui Media Berbasis Kearifan Lokal. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2). Tersedia secara online: <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE/article/viewFile/2353/1352> [Diakses pada 19 Oktober 2020]
- Oktapiani, C. S., Rudiyanto, R., & Kurniawati, L. (2018). Kecepatan Menambah Kosakata Bahasa Sunda Anak Melalui Kegiatan Ngawih Pupuh Sunda. *Edukid*, 15(1), 58-73. Tersedia secara online: <https://ejournal.upi.edu/index.php/edukid/article/view/20153/10209> [Diakses pada 19 Oktober 2020]
- Pramswari, L. P. (2014). Pembelajaran bahasa sunda di wilayah perbatasan: dilema implementasi kurikulum 2013. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(2), 201-208. Tersedia secara online: <https://ejournal.upi.edu/index.php/mimbar/article/view/884/618> [Diakses pada 26 Maret 2021]
- Pratomo, Adi. (2019). *Media Interaktif Berbasis Android*. Yogyakarta: Poliban Press
- Pribadi, Benny (2016). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Prenada Media Group
- Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan: Konsep, Prosedur dan Sintesis Pengetahuan Baru*.
- Ruseffendi. 2005. *Dasar-Dasar Penelitian Pendidikan dan Bidang Non Eksakta Lainnya*. Bandung: Tarsito
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Sleman: DEEPUBLISH
- Sumiharsono, Rudy., Hasanah, Hisbiyatul. (2017). *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi
- Susilana, Rudi., Riyana, Cepi. (2009). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV WACANA PRIMA
- Sutrisno. (2020). *Meingkatkan Minat dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan Dengan Media Pembelajaran*. Malang: Ahlimedia Press
- Syahputra, Edy. (2020). *Snowball Throwung Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar*. Sukabumi: Haura Publishing
- Tilaar. H.A.R. (2015). *Pedagogik Teoritis untuk Indonesia*. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara
- Ummah, Siti. 2021. *Media Pembelajaran Matematika*. Malang: UMMPress

- Wardani, R. K., & Syofyan, H. (2018). Pengembangan Video Interaktif Pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371-381. Tersedia secara online: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/16154> [Diakses pada 26 Juli 2021]
- Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(8), 1024-1029. Tersedia secara Online: <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/9759/4611> [Diakses pada 6 April 2021]