

ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GOOGLE ARTS & CULTURE* TERHADAP PEMBELAJARAN SENI RUPA

(Penggunaan *Google Arts & Culture* dalam Pembelajaran Tentang Batik di SD)

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh:

Regina Rolinda Simanjuntak

NIM 1700332

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

KAMPUS UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

DI CIBIRU

BANDUNG

2021

ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GOOGLE ARTS & CULTURE* TERHADAP PEMBELAJARAN SENI RUPA

(Penggunaan *Google Arts & Culture* dalam Pembelajaran Tentang Batik di SD)

SKRIPSI

Oleh:

Regina Rolinda Simanjuntak

Sebuah laporan penelitian skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

©Regina Rolinda Simanjuntak

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2021

Hak Cipta dilindungi undang – undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak ulang, di *photocopy*, atau dengan cara lainnya tanpa izin penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

REGINA ROLINDA SIMANJUNTAK

1700332

**ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GOOGLE ARTS & CULTURE* TERHADAP PEMBELAJARAN SENI RUPA
(Penggunaan *Google Arts & Culture* dalam Pembelajaran Tentang Batik di SD)**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I,



Dr. Ai Sutini, M. Pd.

NIP. 197409092006042001

Pembimbing II,



Uus Kusnadi, M. Pd.

NIP. 920200819751221101

Mengetahui,

Ketua Program Studi S-1 PGSD

UPI Kampus Cibiru



Dr. Yeni Yuniarti, M. Pd

NIP. 197001172008122001

ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GOOGLE ARTS & CULTURE* TERHADAP PEMBELAJARAN SENI RUPA

(Penggunaan *Google Arts & Culture* dalam Pembelajaran Tentang Batik di SD)

Regina Rolinda Simanjuntak

1700332

ABSTRAK

Media pembelajaran digital kini berfungsi sebagai komplemen bahkan substitusi dalam pembelajaran. Saat ini, tidak adanya media pembelajaran maka dapat dikatakan pembelajaran tidak dapat berlangsung dengan baik. Penggunaan media pembelajaran *by utilization* sering dilakukan oleh banyak guru di Indonesia. Namun, aplikasi *Google Arts & Culture* sangat jarang diketahui oleh guru sehingga jarang ada yang menggunakannya sebagai media pembelajaran. Maka dari itu, tujuan peneliti melakukan analisis ini yaitu untuk mencari tau kelayakan aplikasi *Google Arts & Culture* sebagai media pembelajaran dan cara menggunakannya dalam pembelajaran batik di kelas 5 SD. Peneliti melakukan ini supaya aplikasi *Google Arts & Culture* dapat menjadi rekomendasi media pembelajaran digital yang menarik dan inovatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif, dengan menggunakan metode analisis data menurut Miles dan Huberman. Penelitian ini menganalisa pendapat ahli media, materi dan guru terhadap aplikasi *Google Arts & Culture*, yang kemudian dikaitkan dengan kriteria pemilihan media pembelajaran menurut Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto yang meliputi kesesuaian, tingkat kesulitan, biaya, ketersediaan, dan kualitas teknis. Hasilnya, aplikasi *Google Arts & Culture* memenuhi kriteria pemilihan media dan sangat layak dijadikan media pembelajaran. Selain itu juga, penelitian ini menyajikan cara penggunaan aplikasi *Google Arts & Culture* dalam pembelajaran tentang batik di kelas 5 SD dan disajikan dalam bentuk diagram alir serta mendeskripsikannya.

Kata kunci: Media Pembelajaran Digital, Aplikasi *Google Arts & Culture*, Batik sebagai Karya Seni Rupa Daerah, Penelitian Kualitatif Deskriptif.

ANALYSIS OF LEARNING MEDIA BASED ON *GOOGLE ARTS & CULTURE* TOWARDS LEARNING OF FINE ARTS

(Use of *Google Arts & Culture* in Learning About Batik in Elementary School)

ABSTRACT

Digital learning media now serves as a complement and even substitution in learning. Nowadays, the absence of learning media can be said that learning can not take place properly. The use of learning media by utilization is often done by many teachers in Indonesia. However, the Google Arts & Culture application is so rarely known by teachers that it is rare for anyone to use a learning medium. Therefore, the purpose of the researchers to conduct the analysis to find out the feasibility of Google Arts & Culture application as a learning medium and how to use it in batik learning in grade 5 elementary school. Researchers do this so that the Google Arts & Culture application can be an interesting and innovate digital learning media recommendation. The method used in this research is descriptive, using the method of data analysis according to Miles and Huberman. This research analysed by the opinions of media experts, materials and teachers on the Google Arts & Culture application, which was then associated with the criteria for selecting learning media according to Cecep Kustandi and Bambang Sutjipto which includes conformity, difficulty level, cost, availability, and technical quality. As a result, the Google Arts & Culture application meets the criteria for media selection and is well-deserved as a learning medium. In addition, this research present how to use the Google Arts & Culture application in learning about batik in grade 5 elementary school and presented in the form of flowchart and describe it.

Keywords: Digital Learning Media, Google Arts & Culture Application, Batik as a Regional Artwork, Descriptive Qualitative Research.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH	ii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR DIAGRAM	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	5
BAB II	6
KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Media Pembelajaran	6
2.2 <i>Google Arts & Culture</i>	9
2.3 Pembelajaran Seni Rupa Daerah	10
2.4 Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	14
BAB III	17
METODE PENELITIAN	17
3.1 Desain Penelitian.....	17
3.2 Partisipan dan Sumber Data Penelitian	17

3.3 Teknik Pengumpulan Data	18
3.4 Instrumen Penelitian.....	19
3.5 Analisis Data	21
BAB IV	24
TEMUAN DAN PEMBAHASAN	24
4.1 Temuan Penelitian.....	24
4.1.1 Hasil Penilaian Melalui Angket.....	24
4.1.2 Hasil Observasi	34
4.2 Pembahasan	39
4.2.1 Pemilihan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi <i>Google Arts & Culture</i> dalam Materi Batik Sebagai Karya Seni Rupa Daerah....	39
4.2.2 Cara Penggunaan Aplikasi <i>Google Arts & Culture</i> dalam Pembelajaran Tentang Batik Sebagai Karya Seni Rupa Daerah ..	54
4.2.3 Kekurangan dan Kelebihan Penggunaan Aplikasi <i>Google Arts & Culture</i> Sebagai Media Pembelajaran dalam Materi Batik	62
BAB V	65
SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	65
5.1 Simpulan.....	65
5.1.1 Pemilihan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi <i>Google Arts & Culture</i> dalam Materi Batik Sebagai Karya Seni Rupa Daerah...	65
5.1.2 Cara Penggunaan Aplikasi <i>Google Arts & Culture</i> dalam Pembelajaran Tentang Batik Sebagai Karya Seni Rupa Daerah ..	65
5.2 Implikasi.....	66
5.3 Rekomendasi	66
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	72

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., ... & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Ahdi S, Pebriyeni E, Erwin E, & Ariusmedi A. (2020). Multimedia Interaktif Materi Teknik Batik Jumputan Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan SDN 50 dan 53 Kampung Jambak Padang. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 9(2), 424-429.
- Ahmad J. (2018). Desain penelitian analisis isi (Content analysis). *Research Gate*, 5(9).
- Amanah Siti, dkk. (2016). *Modul Guru Pembelajaran: Mata Pelajaran Biologi Sekolah Menengah Atas (SMA) Penilaian Proses dan Hasil Belajar*. Ditjen GTK: Kemendikbud.
- Chaeruman U A. (2015). *Instrumen Evaluasi Media Pembelajaran*. [Online]. Diakses dari: https://www.researchgate.net/publication/338208296_INSTRUMEN_EVALUASI_MEDIA_PEMBELAJARAN. Diakses pada 09 Juni 2021.
- Dewi, M. P., Neviyarni, S., & Irdamurni, I. (2020). Perkembangan Bahasa, Emosi, Dan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 1-11.
- Fatchan, M. (2018). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Adobe Flash Professional CS6. *Jurnal SIGMA*, 8(1), 43-51.
- Google LLC. Google Arts & Culture. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.android.apps.cultural&hl=in&gl=US>
- Haji, S. (2015). Pembelajaran Tematik yang Ideal di SD/MI. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 2(1), 56-69.
- Handayani S, Sukarno S, dan Sriyanto M I. (2021). Nilai Karakter Pada Motif Batik Sejarah Khas Ngawi sebagai Muatan Pendidikan Seni Rupa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 619-626.
- Herawan D A. (2019). Media Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas 5 Berbasis Animasi. *In Seri Prosiding Seminar Nasional Dinamika Informatika*. 1(1).
- Isnaeni N dan Hildayah D. (2020). Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148-156.

- Lee J W, Kim Y, dan Lee S H. Digital Museum and User Experience: The Case of Google Art & Culture In International Symposium on Electronic Art. *International Symposium on Electronic Art*.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. [Online]. Diakses dari: http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PRODI_ILMU_KOMPUTER/196603252001121-MUNIR/BUKU/Pembelajaran%20Digital.pdf
- Munte B. (2015). Pengaruh Kerjasama Guru Dengan Orang tua Murid Terhadap Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 8(2), 110-114.
- Nugraheni D. (2018). Pengembangan lembar kegiatan siswa (LKS) berbasis inquiry materi pengukuran untuk meningkatkan kreativitas siswa. *Natural: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 5(2), 98-103.
- Nurhayati, N. (2018). *Pemilihan Media Pembelajaran*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Nuriansyah, Fazar. (2020). Efektifitas Penggunaan Media Online dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Saat Awal Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia*. 1(2), 61-65.
- Nuswowati M, Amalina N D, Kadarwati S, Harjito H, dan Susilaningsih E. (2019). Pemanfaatan Aplikasi Google dalam Pembelajaran Kolaboratif. *Rekayasa: Jurnal Penerapan Teknologi dan Pembelajaran*, 17(1), 30-34.
- Pane A, dan Dasopang M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Permendikbud No. 37 tahun 2018 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar dalam Kuriurikulum 2013. Jakarta: Kemendikbud.
- Rahmawati, M., & Suryadi, E. (2019). Guru sebagai fasilitator dan efektivitas belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 4(1), 49-54.
- Ramadhani R, dkk. (2020). *Belajar dan Pembelajaran: Konsep dan Pengembangan*. Yayasan Kita Menulis.
- Riyana, C. (2012). *Media pembelajaran*. KEMENAG RI.
- Rudianto, dkk. (2019). *Ilmu Seni Rupa Dasar*. Temanggung: Desa Pustaka Indonesia
- Sabarudin, S. (2018). Materi Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013. *Jurnal An-Nur: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan dan Keislaman*, 4(01), 1-18.

- Sari, R. I., Hamid, S. I., & Sutini, A. (2016). Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Media Boneka Jari. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1).
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish
- Shahidayanti T, dan Dhoruri A. (2012). Pengembangan Modul Pada Materi Segi Empat Untuk Siswa Kelas VII SMP Berdasarkan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Modul Matematika Segi Empat dengan Pendekatan Kontekstual*, 1-107.
- Siahaan S. (2003). E-Learning (Pembelajaran Elektronik) Sebagai Salah Satu Alternatif Kegiatan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(42), 303-321.
- Sukmadinata. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Susilawati, F.W. A. (2017). *Tema 3 Makanan Sehat Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013: Buku Guru SD/MI Kelas V*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Teknowijoyo F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Google Edukasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pelajaran Fisika di SMP. *Journal of Curriculum Indonesia*, 3(1), 30-38.
- Trianingsih, R. (2016). Pengantar Praktik Mendidik Anak Usia Sekolah Dasar. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(2), 197-211.
- Wani, S. A., Ali, A., & Ganaie, S. A. (2019). The digitally preserved old-aged art, culture and artists: An exploration of Google Arts and Culture. *PSU Research Review*. *PSU Research Review*, 3(2), 111-122.
- Widharta Elyandra. (2015). *Pengetahuan Seni Rupa Indonesia*. Surakarta: PT. Taka Publisher
- Wijaya H. (2019). *Analisis Data Kualitatif: Sebuah Tinjauan Teori & Praktik*. Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.
- Windharti R. (2018). *Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Istana Media
- Yuningsih C R. (2019). Pembelajaran Seni Rupa Di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Edukasi Sebelas April*, 3(1).
- Zainiyati H S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kencana.

Zhao P, Sintonen S, dan Kynäslähti, H. (2015). The Pedagogical Functions of Arts and Cultural-Heritage Education with in Online Art Galleries and Musuems. *International Journal of Heritage in the Digital Era*, 4(1), 103–120. doi:10.1260/2047-4970.4.1.103.