

RANCANG BANGUN MEDIA *CARD DANCE* BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK MATA PELAJARAN SBdP KEBERAGAMAN BUDAYA KELAS 4 SDN 018 SUKAGALLIH BANDUNG

(Penelitian Pengembangan pada Pembelajaran SBdP

Kelas IV Sekolah Dasar)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Penyusunan Skripsi pada
Program Studi Guru Sekolah Dasar



Oleh:

PUTRI NOOR ARINDA MUKTI

1704192

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

UPI KAMPUS CIBIRU

BANDUNG

2021

LEMBAR PENGESAHAN
PUTRI NOOR ARINDA MUKTI

**RANCANG BANGUN MEDIA *CARD DANCE* BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK MATA PELAJARAN SBdP KEBERAGAMAN BUDAYA
KELAS 4 SEKOLAH DASAR**

**(Penelitian *Design and Development* pada Mata Pelajaran SBdP Indahnya
Keberagaman Budaya di Negeriku)**

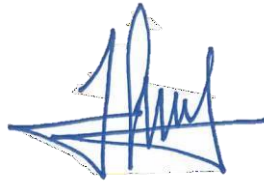
disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Ai Sutini, M.Pd
NIP. 197409092006042001

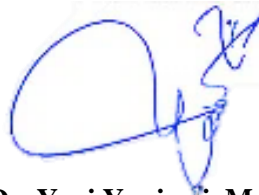
Pembimbing II



Uus Kusnadi, M.Pd
NIPT. 90200819751221101

Mengetahui,

Ketua Prodi Studi PGSD



Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd
NIP.197001172008122001

RANCANG BANGUN MEDIA *CARD DANCE* BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK MATA PELAJARAN SBdP KEBERAGAMAN BUDAYA KELAS 4 SDN 018 SUKAGALLIH BANDUNG

PUTRI NOOR ARINDA MUKTI

1704192

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pengetahuan siswa sekolah dasar dan generasi muda terhadap keberagaman budaya di nusantara salah satunya dalam bidang kesenian yaitu tarian khas daerah di Indonesia khususnya pada materi Indahnya Keberagaman Budaya di Negeriku mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya. Penelitian ini difokuskan kepada “Rancang Bangun Media pembelajaran SBdP kelas IV pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya materi Indahnya Keberagaman Budaya di Negeriku” mengenal tarian daerah dengan melibatkan unsur visual dan digital pada media pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan mendesain media pembelajaran berbentuk kartu tari berbasis *Augmented Reality* dalam pembelajaran SBdP. Desain yang digunakan dalam penelitian ini ialah Design and Development, dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif dan model N.J Manson. Partisipan dalam penelitian ini meliputi ahli materi, ahli media, 2 guru, dan 7 siswa dengan kemampuan berpikir tinggi, sedang, dan rendah. Berdasarkan expert review dari ahli media, desain dan rancangan media pembelajaran mencapai persentase 97% yang memiliki kualitas “Sangat Baik”. Penilaian dari sisi pengguna pun mendapatkan respon yang sangat baik, dengan hasil penilaian guru mencapai 92% yang memiliki kualitas “Sangat Baik”, kemudian siswa dengan hasil penilaian 92% yang memiliki kualitas “Sangat baik”. Berdasarkan data tersebut, media pembelajaran berbentuk card dance berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran SBdP layak digunakan di pada pembelajaran SBdP kelas IV sekolah dasar.

Kata kunci: Design and development, *Augmented Reality*, Card Dance, Keberagaman Budaya

**DESIGN AND CONSTRUCTION OF AUGMENTED-BASED MEDIA
CARD DANCE REALITY FOR CULTURAL DIVERSITY SBdP
SUBJECTS CLASS 4 SDN 018 SUKAGALIH BANDUNG**

PUTRI NOOR ARINDA MUKTI

1704192

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of knowledge of elementary school students and the younger generation of cultural diversity in the archipelago, one of which is in the field of art, namely regional dances in Indonesia, especially on the subject of the Beauty of Cultural Diversity in my country in the subjects of Cultural Arts and Crafts. This research is focused on the Design and Construction of SBdP class IV learning media in the subjects of Cultural Arts and Crafts material The Beauty of Cultural Diversity in my country recognizes regional dances by involving visual and digital elements in learning media. The purpose of this research is to design and design learning media in the form of dance cards. based on Augmented Reality in SBdP learning. The design used in this study is Design and Development, using descriptive qualitative methods and the N.J Manson model. Participants in this study included material experts, media experts, 2 teachers, and 7 students with high, medium, and low thinking skills. The assessment from the user side also received a very good response, with the results of the teacher's assessment reaching 92% having "Very Good" quality, then students with 92% assessment results having "Very good" quality. Based on these data, learning media in the form of card dance based on Augmented Reality in SBdP subjects is suitable for use in SBdP learning for grade IV elementary schools.

Keywords: Design and development, Augmented Reality, Card Dance, Indonesian Cultural Diversity

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

PERNYATAAN KEASLIAN

MOTTO

KATA PENGANTAR..... i

ABSTRAKiii

Daftar Isiv

DAFTAR TABEL vii

DAFTAR GAMBAR..... viii

DAFTAR LAMPIRAN ix

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang Penelitian. 1

1.2 Rumusan Masalah Penelitian 3

1.3 Tujuan Penelitian..... 3

1.4 Manfaat Penelitian..... 4

1.5 Struktur Organisasi..... 4

BAB II Kajian Pustaka..... 6

2.1. Media Pembelajaran..... 6

2.1.1 Fungsi Media Pembelajaran 7

2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran..... 8

2.1.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran..... 9

2.1.4. Klasifikasi Media Visual 9

2.2 Card Dance 10

2.2.1 Pembelajaran Materi Seni Tari di SD (SBdP)..... 11

2.2.2 Jenis Unsur Tarian..... 11

2.2.3 Macam-macam Tarian Pada Card Dance 13

2.3 Augmented Reality..... 20

2.4 Penelitian Yang Relevan 22

BAB III Metode Penelitian 24

3.1 Desain Penelitian..... 24

3.2 Prosedur Penelitian..... 25

3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian 28

3.4	Definis Operasional.....	29
3.5	Pengumpulan Data Penelitian.....	29
3.6	Teknik Analisis Data.....	36
3.6.1	Reduksi Data.....	37
3.6.2	Penyajian data.....	37
3.6.3	Penarikan Kesimpulan	37
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....		38
4.1.	Temuan.....	38
4.1.1.	Menyadari adanya masalah	38
4.1.2.	Memberikan Saran.....	38
4.1.3.	Mengembangkan.....	39
4.1.4.	Melakukan Evaluasi	40
4.1.5.	Menyimpulkan.....	46
4.2.	Pembahasan	47
4.2.1	Desain Media Card Dance berbasis Augmented Reality	48
4.2.2	Pengembangan Rancang Bangun Media Card Dance Berbasis Augmented Reality.....	49
4.2.3	Kelayakan Rancang Bangun Media Card Dance berbasis Augmented Reality pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya untuk Kelas 4 SD.....	53
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI.....		55
5.1.	Simpulan.....	55
5.2.	Implikasi.....	56
5.3.	Rekomendasi	57
DAFTAR PUSTAKA		58
LAMPIRAN.....		61
RIWAYAT PENELITI.....		126

DAFTAR TABEL

Tabel 3.2 <i>Instrumen wawancara media pelajaran kepada guru</i>	30
Tabel 3.3 <i>Kisi-kisi Instrumen Lembar Penilaian Media Pembelajaran oleh Ahli Media.....</i>	31
Tabel 3.4 <i>Kisi-kisi.....</i>	32
<i>Instrumen Lembar Penilaian Media Pembelajaran oleh Ahli Materi.....</i>	32
Tabel 3.5 <i>Kisi-kisi Penilaian Media Pembelajaran Oleh Guru.....</i>	33
Tabel 3.6 <i>Kisi-kisi Penilaian Media Pembelajaran Oleh Siswa</i>	34
Tabel 3.7	35
Tabel 4.1 <i>Rekapitulasi Penilaian Media Pembelajaran Oleh Ahli Media.....</i>	41
Tabel 4.2 <i>Rekapitulasi Penilaian Media Pembelajaran Oleh Guru.....</i>	43
Tabel 4.3 <i>Rekapitulasi Penilaian Media Pembelajaran Oleh Siswa.....</i>	45
Tabel 4.4 <i>Rekapitulasi Penilaian oleh Ahli Media.....</i>	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tari saman.....	13
Gambar 2.2 Tari Pendet	13
Gambar 2.3 Tari merak.....	14
Gambar 2.4 Tari reog.....	14
Gambar 2.5 Tari ronggeng.....	15
Gambar 2.6 Tari Piring.....	15
Gambar 2.7 tari serimpi.....	16
Gambar 2.8 TariBurung Enggang.	16
Gambar 2.9 Tari Gambyong	17
Gambar 2.10 Tari Kipas Pakarena	17
Gambar 2.11 Tari Zapin.....	18
Gambar 2.12 Tari Topeng Cirebon.	18
Gambar 2.13 Tari Tor-tor.....	19
Gambar 2. 14 Tari Kocak.....	19
Gambar 2.15 Tari Yospan.....	20
Gambar 4.1 Media Card Dance Berbasis Augmented Reality Tampak Depan (Kiri) Tampak Belakang (Kanan).	48
Gambar 4.2 Tampilan Card Dance	49
Gambar 4.3 Tampilan tempat Kartu.....	50
Gambar 4.4 Gambar Logo Card Dance dan tampilan menu Aplikasi.....	50
Gambar 4.5 Tombol About dan Curriculum.	51
Gambar 4.6 Tampilan tombol Support.	53

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A

Lampiran 1 Surat SK Dosen Pembimbing.....	61
Lampiran 2 Surat Balikan Sekolah.....	62
Lampiran 3 Surat persetujuan menjadi validator media.....	63
Lampiran 4. Instrumen Penilaian Ahli Media.....	64
Lampiran 5 Surat persetujuan menjadi validator materi.....	67
Lampiran 6. Instrumen Penilaian Ahli Materi.....	69

LAMPIRAN B

Lampiran 7 Angket Respon Siswa.....	73
Lampiran 8 Instrumen Penilaian Guru.....	79

LAMPIRAN C

Lampiran 9 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	83
Lampiran 10 Lembar Kerja Peserta Didik.....	89
Lampiran 11 Soal Evaluasi.....	91

LAMPIRAN D

Lampiran 12. Hasil LKPD siswa.....	93
Lampiran 13 hasil evaluasi siswa.....	94
Lampiran 14 GBPM.....	95
Lampiran 15 Design Kartu.....	97
Lampiran 16 Dokumentasi Penelitian Media pada siswa.....	102
Lampiran 17 Dokumentasi Hasil Produk.....	107
Lampiran 18 Proses Perancangan Desain Produk.....	108
Lampiran 19 Buku Bimbingan.....	127
Lampiran lembar perbaikan skripsi.....	128
Lampiran 26 Riwayat Penelitian.....	129

Daftar Pustaka

- Arsyad, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Astutik, W., Novita K. I., & Setyo A. (2016). Pengembangan Permainan Kuartet Sebagai Media Pembelajaran Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan Sains e-Pensa*. Vol.01, 01, 0–216.
- Budiman, Andri. (2019). *Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Kartu Informasi Negara ASEAN dalam Pembelajaran IPS*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Pendidikan Indoensia Kampus Daerah Cibiru, Bandung.
- Damasha, Kyla. (2020) 34 Tari Tradisional Indonesia. Jakarta [Online] diakses dari <https://www.cekaja.com/info/34-tari-tradisional-asal-indonesia>.
- Dewi Risnaningtyas. 2016. “*Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sd Negeri Dayuharjo Sleman*”. Journal UNY diakses dari <https://docplayer.info/83149459-Pengaruh-penggunaan-media-kartubergambar-terhadap-hasil-belajar-ips-siswa-kelas-v-sd-negeri-dayuharjo-slemanskripsi.html>.
- Izza, N.L (2018) Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Materi Keragaman.
- Budaya di Indonesia kelas IV . Minu Raudlatul Falah Talok Malang. Jurusan

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang.

Karsono, dkk.(2014) Penggunaan n Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Pemahaman.

Keberagaman Seni Tradisi Nusantara pada Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, Vol.1 (1), 43-49.

Kemendikbud. (2016). Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 21 tahun 2016 Tentang standar isi Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Kementrian Penididikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Jatmika, Herka Maya. (2005). Pemanfaatan Media Visual dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Vol. 3, 1, 89-99. Universitas Negeri Yogyakarta. [Online] diakses dari [http://eprints.uny.ac.id/30595/1/Dewi%20Risnangingtyas.pdf](http://eprints.uny.ac.id/30595/1/Dewi%20Risnaningtyas.pdf).

Nurul Ustia. (2016). EDUGAME MENGENAL TARI TRADISIONAL INDONESIA MELALUI AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID.

[http://eprints.ums.ac.id/45814/1/Naskah Publikasi.pdf](http://eprints.ums.ac.id/45814/1/Naskah%20Publikasi.pdf)

Nurrita. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan. Misykat*, Volume 03, Nomor 01, Juni 2018. [Online]<https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-mediapembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf>

Niluh Sustuawati, A, MayuN artati. (2018). Pengembangan Desain Pembelajaran Seni Tari Di Sekolah Dasar Berbasis Localgenius Knowledge Berpendekatan Integrated Learning. *Jurnal Seni Budaya* Volume 33, Nomor 1, Februari 2018 p 128 – 143. <https://jurnal.isidps.ac.id/index.php/mudra/article/view/322/195>

- Mediaty Ukfah dkk.2019. Membuat Game Augmented Reality (AR) Dengan UNITY 3D. ANDI. Yogyakarta
- Mulyono. Dkk (2016) Penggunaan Kartu kuartet untuk meningkatkan hasil belajar siswa paada materi peninggalan sejarah Hindu-Budha di Indonesia dalam mata pelajaran IPS. Jurnal Pena Ilmah. 1 (1),481-490.
- Rahayu Agustiani, - (2020) *RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK KARTU INFORMASI PENYESUAIAN MAKHLUK HIDUP DENGAN LINGKUNGANNYA*. S1 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rahma Pratiwi, E. Y., & Asmarani, R. (2018). KUALITAS MEDIA CARD DANCE UNTUK PEMBELAJARAN SENI TARI DI LEMBAGA PENDIDIKAN. Jurnal Bidang Pendidikan Dasar, 2(2), 1 - 10. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i2.2534>.
- Riduwan (2012). Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan (2014). Dasar-dasar Statistika. Bandung : Alfabeta.
- Rusdi, M. (2018). Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan. Jakarta: Rajawali Pers.
- Saputra, Anjar. (2018). Pengembangan Media Permainan Kartu Kwartet Sebagai Media.
- Pembelajaran Biologi Materi Sistem Ekskresi Kelas XI IPA SMA Negeri 4 Luwu Timur. [Online]. Diakses dari <http://repositori.uinalauddin.ac.id/13830/1/Pengembangan%20Media%20Permainan%20Kartu%20Kwartet%20sebagai%20Media%20Pembelajaran%20Biologi%20Materi%20Sistem%20Ekskresi%20Kelas%20XI%20IPA%20SMA%20Negeri%204%20Luwu%20Timur.pdf>.
- Setyorini dan Abdullah. (2013). Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Pada Mata Pelajaran Ips Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. JPGSD Vol. 01, 02, 110.

Buku guru dan siswa tema 7 kelas 4

1. <https://youtu.be/Bv0peSPjzIU> tari saman
2. <https://youtu.be/tsPDcBbLZW5> tari tor-tor
3. <https://youtu.be/I2N5pipTWQY> tari piring
4. https://youtu.be/rzco_vYixuA tari zapin
5. <https://www.youtube.com/watch?v=vQ1qdEoL4Kg> tari pendet
6. https://www.youtube.com/watch?v=EoZPClz_2Jo tari Yospan
7. <https://www.youtube.com/watch?v=D0fYVfvQByE> tari reog ponorogo
8. <https://www.youtube.com/watch?v=nnvjLodpVQY> tari merak
9. <https://www.youtube.com/watch?v=-dORkpaQNss> tari kecak
10. <https://www.youtube.com/watch?v=q29rIgF8gkU> tari burung enggang
11. <https://www.youtube.com/watch?v=bv8vrrX4IYM> Tari serimpi
12. https://www.youtube.com/watch?v=ez0i_-Vu47A tari topeng cirebon