

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	-
HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Identifikasi Masalah	13
C. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	14
1. Variabel Penelitian	14
2. Definisi Operasional	15
D. Tujuan Penelitian	17
E. Signifikansi dan Manfaat Penelitian	17
BAB II LANDASAN TEORETIS	20
A. Penelitian Terdahulu	20
B. Konsep Dasar Belajar	25
1. Pengajaran dan Pembelajaran	25
2. Pendekatan Pembelajaran Konstruktivisme	29
3. Metode Pembelajaran	35
C. Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran	39
1. Teknologi Pembelajaran	40
2. Pengertian Media Pembelajaran	41
3. Tujuan dan Fungsi Media Pembelajaran	43

Diecky Kurniawan Indrapraja, 2012

Pembelajaran Gamelan Pelog Salendro Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Siswa Sekolah Menengah Umum

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu

4. Multimedia Interaktif	45
5. Prosedur Pengembangan Multimedia Interaktif	48
D. Teori Karawitan Sunda Gamelan Pelog Salendro	50
1. Sejarah dan Perkembangan Gamelan Pelog Salendro	51
2. Fungsi Penyajian Gamelan Pelog Salendro	52
3. Instrumentasi dalam Gamelan Pelog Salendro	53
4. Titi Laras pada Gamelan Pelog Salendro	62
BAB III METODE PENELITIAN	65
A. Metode Penelitian	65
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan (R&D)	66
C. Langkah Pengembangan Multimedia Interaktif Gamelan Pelog Salendro	70
D. Lokasi dan Subjek Penelitian	76
E. Instrumen Penelitian	77
F. Teknik Pengumpulan Data	77
G. Teknik Analisis Data	80
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	84
A. Profil SMU Negeri 27 Bandung	84
B. Tahapan Pembuatan Media Pembelajaran Gamelan Pelog Salendro Berbasis Multimedia Interaktif	87
1. Standar Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Teknologi	87
2. Analisis Kebutuhan Data (<i>Analysis Data Requirement</i>)	109
3. Perencanaan (<i>Planning</i>)	112
4. Implementasi atau Koding (<i>Programming</i>)	115
5. Uji Coba Awal (<i>Early Trials</i>)	116
6. Pemeriksaan Akhir (<i>final checking</i>)	117
D. Implementasi Media Pembelajaran Gamelan Pelog Salendro Berbasis Multimedia Interaktif	118
1. Pertemuan Ke-1	120
2. Pertemuan Ke-2	126
3. Pertemuan Ke-3	129
4. Pertemuan Ke-4	134
E. Validasi Pengembangan Media Pembelajaran Gamelan Pelog Salendro Berbasis Multimedia Interaktif	138
1. Validasi Media	138
2. Validasi Materi	142
3. Uji Coba Multimedia Interaktif	144

BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	161
A. Kesimpulan	161
B. Rekomendasi	163
DAFTAR PUSTAKA	166
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Keterangan Gambar	Halaman
2.1	Saron Salendro	53
2.2	Saron Pelog	54
2.3	Demung Salendro	54
2.4	Demung Pelog	54
2.5	Peking Salendro	55
2.6	Peking Pelog	55
2.7	Selentem Salendro	56
2.8	Selentem Pelog	56
2.9	Gender Salendro	57
2.10	Gender Pelog	57
2.11	Gambang Salendro	57
2.12	Gambang Pelog	58
2.13	Bonang Salendro	58
2.14	Bonang Pelog	58
2.15	Rincik Salendro	59
2.16	Rincik Pelog	59
2.17	Kenong Salendro	59
2.18	Kenong Pelog	60
2.19	Goong Kempul	60
2.20	Kendang	61
2.21	Rebab	62
2.22	Posisi Tinggi Rendah <i>Titi Laras Daminatila</i>	64
2.23	Posisi Titik Yang Menunjuk Pada Tinggi Rendahnya Nada “La”	64
4.1	Visualisasi Menu Pilihan <i>Waditra</i> Dalam Membuat Karya	93
4.2	Visualisasi <i>Blank Sheet</i> Dalam Membuat Karya	94
4.3	Aplikasi Menu “Apresiasi” dan “Kreasi”	99
4.4	Visualisasi Pengenalan <i>Waditra</i> Gamelan Pelog Salendro Melalui Aplikasi Multimedia Interaktif	102
4.5	Contoh Foto <i>Waditra</i> Sebelum dan Sesudah Diolah	110
4.6	Visualisasi <i>Waditra</i> Demung Beserta Informasi Yang Melingkupinya	111
4.7	Tampilan Awal <i>Software</i> yang Berupa Desain Visual	115
4.8	Visualisasi Pembelajaran <i>Waditra</i> Saron Dalam Multimedia	

Diecky Kurniawan Indrapraja, 2012

Pembelajaran Gamelan Pelog Salendro Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Siswa Sekolah Menengah Umum

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu

	Interaktif	
4.9	Visualisasi Not Angka Dalam Latihan Menabuh Gamelan	124
4.10	Visualisasi Not Angka Pola Dasar Tabuhan Nada 5 (La)	128
4.11	Visualisasi Not Angka Pola Dasar Tabuhan Nada 3 (Na)	132
		137



DAFTAR TABEL

Tabel	Keterangan Tabel	Halaman
1.1	Pemetaan Kondisi Ideal dan Tidak Ideal Pengajaran Seni Budaya	4
2.1	Penelitian Terdahulu	25
2.2	Laras Salendro	63
2.3	Laras Pelog	63
3.1	Kategorisasi Tingkat Ketuntasan Belajar Klasikal	82
3.2	Kategorisasi Daya Serap Klasikal	83
4.1	Kelebihan dan Kelemahan yang Dimiliki SMU Negeri 27 Bandung	87
4.2	Pemetaan Pembelajaran Pertemuan Ke-1	121
4.3	Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Ke-1	121
4.4	Pemetaan Pembelajaran Pertemuan Ke-2	126
4.5	Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Ke-2	127
4.6	Pemetaan Pembelajaran Pertemuan Ke-3	130
4.7	Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Ke-3	131
4.8	Pemetaan Pembelajaran Pertemuan Ke-4	135
4.9	Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Ke-4	136
4.10	Validasi dan Revisi Multimedia Interaktif	139
4.11	Rekapitulasi Nilai Hasil Games Evaluasi dan Teka-Teki Model 1	147
4.12	Rekapitulasi Nilai Hasil Games Evaluasi dan Teka-Teki Model 2 dan 3	152
4.13	Rekapitulasi Hasil Uji Coba Untuk Tiap Model	153
4.14	Nilai Rata-Rata Hasil Uji Coba Secara Keseluruhan	154
4.15	Data <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Model 1	156
4.16	Data <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Model 2 dan Model 3	158
4.17	Rekapitulasi Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Secara Keseluruhan	159
4.18	Nilai Kumulatif Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Untuk Keseluruhan Model	160

DAFTAR BAGAN

Bagan	Keterangan Bagan	Halaman
1.1	Kedudukan Media Pembelajaran Pada Proses Belajar Mengajar	1
2.1	Implementasi Pembelajaran Gamelan Pelog Salendro Melalui Multimedia Interaktif	36
3.1	Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan Menurut Sugiyono	68
3.2	Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan yang Diterapkan	75
4.1	Diagram <i>Flow Chart</i> Multimedia Interaktif Gamelan Pelog Salendro	114
4.2	Grafik Hasil Uji Coba Untuk Tiap Model	154
4.3	Grafik Hasil Uji Coba <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	159

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Keterangan Lampiran	Halaman
1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	170
2.A	<i>Form Media Expert Judgement</i>	175
2.B	<i>Form Media Expert Judgement</i>	177
2.C	<i>Form Media Expert Judgement</i>	179
3.A	<i>Form Contents Expert Judgement</i>	181
3.B	<i>Form Contents Expert Judgement</i>	183
4.A	Lembar Observasi	185
4.B	Format Observasi Pembelajaran Aktif	186
5.A	Panduan Wawancara Guru Seni Budaya	188
5.B	Kuesioner Untuk Siswa	189