

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER  
MODEL SIMULASI PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DI  
SMPN 1 LEMBANG**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan*



Oleh:

**Agit Lama Ruslia**

**NIM. 1702059**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN DEPARTEMEN  
KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PENDIDIKAN  
INDONESIA**

**2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER  
MODEL SIMULASI PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DI  
SMPN 1 LEMBANG**

oleh

Agit Lama Ruslia

NIM 1702059

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan

© Agit Lama Ruslia

Universitas Pendidikan Indonesia

Januari 2023

**Hak Cipta dilindungi Undang-Undang**

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak  
ulang, difotokopi atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

**HALAMAN PENGESAHAN**

**Agit Lama Ruslia**

NIM 1702059

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER  
MODEL SIMULASI PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DI  
SMPN 1 LEMBANG**

disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



**Dr. Rusman, M.Pd.**

NIP. 197205051998021001

Pembimbing II



**Dr. Budi Setiawan, Mpd.**

NIP. 9202004419851107101

Mengetahui

Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan



**Dr. Deni Kurniawan, M.Pd.**

NIP. 19691204 200501 1 002

Agit Lama Ruslia, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER MODEL  
SIMULASI PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DI SMPN 1 LEMBANG  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Agit Lama Ruslia

NIM : 1702059

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER MODEL SIMULASI PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DI SMPN 1 LEMBANG**” ini beserta seluruh isinya adalah 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 ini, 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 2023

Yang Menyatakan



**Agit Lama Ruslia**  
**NIM: 1702059**

## ABSTRAK

### **Agit Lama Ruslia (1702059) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Model Simulasi Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Di SMPN 1 Lembang.**

Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan, Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia. Tahun 2023.

Penelitian ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran berbasis komputer model simulasi dalam upaya memperkenalkan alat musik pada pembelajaran Seni Budaya di SMPN 1 Lembang. Tujuannya adalah untuk mendeskripsikan proses analisis kebutuhan, proses desain dan pengembangan, serta proses penilaian yang dilakukan hingga produksi, setelah itu produk yang dihasilkan dapat dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Penelitian ini didasari oleh fasilitas alat musik yang kurang memadai di sekolah, sehingga siswa tidak dapat melaksanakan praktik alat musik di sekolah. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Design and Development*. Proses pertama yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan yang diantaranya analisis kontekstual, analisis karakteristik siswa dan analisis kompetensi, serta data analisis terkait kebutuhan penelitian. Pada proses perancangan media pembelajaran, dikembangkan menggunakan *software Adobe Animate*, dengan tahapan pengembangan menyusun Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Garis Besar Pengembangan Media (GBPM), *flowchart* dan *Storyboard*. Melalui serangkaian prosedur penelitian yang dilakukan, dihasilkan sebuah pembelajaran berbasis komputer model simulasi dengan format *EXE* dan *Android* untuk mata pelajaran Seni Budaya di SMP, yang dikembangkan berdasarkan masukan penilaian, masukan para ahli dan para pengguna. Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh para ahli (ahli materi dan ahli media) dan para pengguna (Siswa) terhadap beberapa aspek (materi, tata bahasa, penyajian media, teknis media, pengaruh media terhadap pengguna), menurut pengguna media yang dikembangkan tersebut termasuk ke dalam kriteria “Sangat Layak” dengan skor rata-rata sebesar 88.7%, menurut ahli media yang dikembangkan tersebut termasuk ke dalam kriteria “Sangat Layak” dengan skor rata-rata sebesar 88% dan ahli materi media yang dikembangkan tersebut termasuk ke dalam kriteria “Sangat Layak” dengan skor rata-rata sebesar 90,7%. Perolehan skor tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis komputer Model simulasi ini dapat digunakan dalam mata pelajaran Seni Budaya di SMP.

**Kata Kunci:** Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Model simulasi, Simulasi Ansambel musik, Kreatifitas, Seni Budaya

## ABSTRACT

### ***Agit Lama Ruslia (1702059) Development of a Computer-Based Learning Media Simulation Model for Cultural Arts Subjects at Lembang Junior Highschool 1.***

*Thesis Educational Technology Study Program, Department of Curriculum and Educational Technology, Faculty of Education, Indonesian University of Education, 2023.*

*This study discusses the development of a computer-based learning media simulation model in an effort to introduce musical instruments in learning Arts and Culture at Lembang Junior Highschool 1. The purpose is to describe the needs analysis process, the design and development process, as well as the assessment process that is carried out to production, after which the resulting product can be declared fit for use in learning. This research is based on inadequate musical instrument facilities in schools so that students cannot practice musical instruments at school. This research uses the Design and Development research method. The first process which is conducted is to analyze needs which includes contextual analysis, analysis of student characteristics and competency analysis, as well as analysis of data related to research needs. In the process of designing learning media it was developed using Adobe Animate software, with the development stages of compiling a Learning Implementation Plan, Outline of Media Development, Flowcharts and Storyboards. Through a series of research procedures that were conducted, a computer-based learning simulation model was produced in EXE and Android formats for the Cultural Arts subject in junior high schools which was developed based on assessment input, input from experts and users. Based on the results of assessments carried out by experts (material experts and media experts) and users (students) on several aspects (material, grammar, media presentation, media techniques, media influence on users), according to users the developed media is included in the criteria of "Very Eligible" with an average score of 88.7%, according to experts the developed media is included in the criteria of "Very Eligible" with an average score of 88% and experts on the media material being developed are included in the criteria with the title "Very Eligible" with an average score -an average of 90.7% The obtained score shows that this computer-based learning media simulation model can be used in the Cultural Arts subject in junior high school.*

***Keywords:*** *Development of Computer-Based Learning Media Simulation types, Musical Ensemble Simulations, Creativity, Cultural Arts*

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
UCAPAN TERIMA KASIH .....	vi
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
1 BAB I PENDAHULUAN.....	14
1.1 Latar Belakang Penelitian .....	14
1.2 Rumusan Masalah Penelitian .....	17
1.3 Tujuan Penelitian .....	17
1.4 Manfaat Penelitian .....	18
2 BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	20
2.1 Kajian Teori Media Pembelajaran .....	20
2.2 Pembelajaran Berbasis Komputer .....	26
2.3 Pendidikan Sekolah Menengah Pertama.....	37
2.4 Seni Budaya dan Ansambel Musik .....	39
3 BAB III METODE PENELITIAN .....	44
3.1 Desain Penelitian.....	44
3.2 Partisipan.....	45
3.3 Pengumpulan data .....	45
3.4 Prosedur Penelitian .....	50
3.5 Analisis Data .....	54
4 BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	57
4.1 Temuan penelitian.....	57
4.2 Pembahasan.....	95
5 BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI.....	106
5.1 Simpulan .....	106
5.2 Implikasi.....	107
5.3 Rekomendasi .....	107

DAFTAR PUSTAKA .....	108
LAMPIRAN .....	113



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrumen Pengumpulan data .....	47
Tabel 3.2 Prosedur Penelitian .....	53
Tabel 4.1 Analisis Kompetensi.....	60
Tabel 4.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Produksi .....	61
Tabel 4.3 Hasil Wawancara Ahli Media.....	64
Tabel 4.4 StoryBoard .....	66
Tabel 4.5 Rancangan Media .....	69
Tabel 4.6 Data Kuantitatif Hasil Penilaian Naskah Praproduksi 1 .....	85
Tabel 4.7 hasil perbaikan media Berdasarkan masukan Ahli Materi .....	88
Tabel 4.8 Validasi Ahli Media.....	90
Tabel 4.9 Hasil Perbaikan Media Berdasarkan Masukan Ahli Media.....	93

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Flowchart proses produksi model simulasi.....	36
Gambar 3.1 Tahap D&D.....	45
Gambar 4.1 FlowChart .....	66
Gambar 4.2 Proses Desain dan Pengembangan PBK.....	83
Gambar 4.3 Diagram Hasil Penilaian Pengguna .....	95

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan Pembimbing.....	114
Lampiran 2. Surat izin Penelirian .....	115
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian KesBangPol .....	116
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian Kecamatan .....	117
Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Media .....	118
Lampiran 6 GBIM .....	120
Lampiran 7 Silabus SMP .....	121
Lampiran 8 Instrumen Penelitian Ahli Materi .....	122
Lampiran 9 Instrumen Penelitian Ahli Media .....	124
Lampiran 10 Angket Siswa.....	126
Lampiran 11 Dokumentasi Penelitian.....	156

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CIBIS Jurnal*, 3(2). ISSN 2337-8794. Diakses pada 11 Januari 2023, diakses dari <https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis/article/view/400>
- Alessi, S.M., & Trollip, S.R. (1985). *Computer-Based Instructional : Method and Development*. New Jersey: Prentice-Hall Inc. Diakses pada 11 Januari 2023. Diakses dari <https://media.neliti.com/media/publications/169449-EN-development-of-web-based-instructional-m.pdf>
- Altakhneh, B. A. (2020). Attitudes of University Students Towards STEM Approach. *International Journal Of Technologi In Education*. Diakses pada 3 Januari 2023 Diakses dari <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1264210.pdf>
- Amilludin, R., & Sugiman, S. (2016). Pengaruh Problem Posing dan Problem Based Learning Terhadap Prestasi Belajar dan Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 100-108. ISSN 2477-1503. Diakses pada 5 Desember 2022. Diakses dari <http://journal.uny.ac.id/index.php/jrpm>.
- Arifin, Z. (2014). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arifin, Z. (2016). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arifudin, H. R., & Yanto, B. (2013). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Seni Budaya Tembang Macapat Berbasis Android. *Journal of Computer and Information Technology E-ISSN: 2579-5317* , 39-45. Diakses pada 11 Januari 2023 Diakses dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/13016>
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.
- Artapati, L. W., & Budiningsih, C. (2017). Pelaksanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 di SD Negerri Serayu Yogyakarta. *Jurnal Inovasi Teknologi*

*Pendidikan ISSN 2460-7177*, Diakses pada 11 Januari 2023. Diakses dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/13016>

Arth, A. H. (2014). Metode Pembelajaran Aktif, Kreatif, Afektif, Dan Menyenangkan (PAKEM) Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Musik Ansambel Siswa Kelas VII SMP Negeri 39 Semarang. *Jurnal seni musik*. Diakses pada 9 Oktober 2022. Diakses dari <http://Journal.unnes.ac.id/sju/index.php.jsm>.

Budiwati, & Milyartini. (2011). *Belajar dan Pembelajaran Seni Musik*. Bandung: Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, Universitas Pendidikan Indonesia.

Hasiholan, D. C., & Koesdyanto R. (2019). Penerapan Pembelajaran Berbasis Komputer (PBK) Model Tutorial Melalui Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IX SMP Negri 7 Surakarta. Diakses pada 7 Januari 2023. Diakses dari <https://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/edute/article/view/3933/3176>.

Djamarah, S. B., & Zain, A. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Ellis, T. J., & Levy, Y. (2010). *A Guide fo Novice Researchers: Design and Development Research Methods. Informing science & IT Education conference (InSITE)*. Cassino : Infoming Science Institute. Diakses pada 6 Juni 2022. Diakses dari <https://doiorg/10.28945/1237>.

Heinich, R., Molenda, M., & Russell, J. (1986). *Educational Technology*. Educational Technology Publications, Inc.

Jazuli, M. (2008). *Pendidikan Seni Budaya Suplemen Pembelajaran Tari*. Semarang: Universitas Negei Semarang.

Julita, W. R. (2020). Pengaruh Sarana Dan Prasarana Pembelajaran Seni Budaya Terhadap Hasil Belajar Siswa, 43-45. Diakses pada 12 Juni. Diakses pada <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-sendratasik/article/download/45898/39120/>.

- Ki'i, O. A., & Dewa, E. (2020). Simulasi Phet Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Model Pembelajaran Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Fisika Mahasiswa. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan ISSN: 2622-2159*. Diakses pada 29 Agustus 2022. Diakses dari <https://journal-litbang-rekarta.co.id/index.php/jartika>.
- Kia, B. (2020). Upaya Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Cooperative Script Dan Teknik Kreasi Musik Kontemporer Dengan Menggunakan Model Cooperative Script Pada Siswa Kelas XII IPA 2 SMA NEGERI 8 KUPANG. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Kupang, ISSN 2656-1980*. Diakses pada 11 Januari 2023. Diakses dari <https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/lingko>.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran : Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Lestari, A., Suyadu, A., & Ismali, A. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan Model Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tik. - *Jurnal PETIK Volume 6, Nomor 1 ISSN : 2614-6606*. Diakses pada 11 Januari 2023. Diakses dari <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/petik/article/view/729>
- Marauna, J. M., Ihsan, A., & Yatim, H. (2020). Perancangan Bahan Ajar Seni Musik Berbasis Website Bagi Siswa Kelas VIII Di SMP Negei ! Bangkala. *Jurnal Pendidikan Sendoratasik*, 1-9. Diakses pada 11 Januari 2023. Diakses dari <http://eprints.unm.ac.id/20277/1/JURNAL%20pdf.pdf>
- Marauna, J. M. (2020). Perancangan Bahan Ajar Seni Musik Berbasis Website Bagi Siswa Kelas VIII Di Smp Negeri 1 Bangkala Kabupaten JenePonto. *Jurnal Pendidikan*, 1-9. Diakses pada 9 Januari 2023. Diakses dari <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/39238>
- Matin, & Fuad, N. (2017). *Manajemen Sarana Prasarana Pendidikan Konsep dan*

*Aplikasinya*. Depok: Rajawali Pers.

- Murfiah, U., & Sawaswati, A. (2016). Implementasi Model Pembelajaran Terpadu Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Dasar*, ISSN 2548-6950. Diakses pada 9 Januari 2023. Diakses <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/230>
- Nugroho, M. A., Florentinus, T. S., & Lestari, W. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Materi Musik Ansambel Berbasis Android bagi Siswa SMP. *ISSN: 2686 640 unnes.ac.id*, 213. Diakses pada 7 Januari 2023. Diakses dari <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpsca/article/view/622>
- Pakpahan, A. F. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Purwono, J., Yutmini, S., & Anitah, S. (2014). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*. ISSN: 2354-6441. Diakses pada 29 Agustus 2022. Diakses dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-sendratasik/article/download/45898/39120/>.
- Riduwan. (2005). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Riyanto, S., & Hatmawan, A. A. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif*. Sleman: CV Budi Utama.
- Rusdi. (2019). *Penelitian Desain Dan Pengembangan Kependidikan*. Depok: Rajawali Pers.
- Rusman. (2018). *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Abad 21*. Bandung: ALFABETA.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Sonia, A. F., & Esy, M. (2021). Pelaksanaan Pembelajaran Seni Budaya (Musik)

Kelas VIII di SMP Negeri 9 Pariaman. *Jurnal Sendatasik Jurnal Ilmiah Pendidikan Seni Pertunjukan* ISSN: 2302-3201. Diakses pada 11 Januari. Diakses dari <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/sendratasik/user>.

Sudjana, D. (2004). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Falah Production.

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Method)*. Bandung: Alfabeta.

Suryani, H., & Irmayanti. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis komputer pada . *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar* ISBN : 978-602-5554-71-1. Diakses pada 11 Januari 2023. Diakses dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/mip/article/download/2808/2334>

Susilana, R., & Riyana, C. (2018). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV.Wacana Prima.

Zainy, A., Nasution, H. N., & Lubis, I. S. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Sekolah Dasar Di Padang Sidempuan. *Jurnal Education and development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan E: ISSN.2614-6061 P:ISSN.2527-4295*. Diakses pada 9 Januari 2023. Di akses dari <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED>