

336/5/PGSD – KCBR/PK.03.08/05/Juli/2023

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS PRESENTASI INTERAKTIF
PADA MATERI TANDA TEMPO DAN TINGGI RENDAH NADA DALAM
PEMBELAJARAN SBDP DI SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Design and Development* Pembelajaran SBDP Kelas IV SDN
Cicalengka 04 Kecamatan Cicalengka)

SKRIPSI

1. Diajukan untuk memenuhi sebagai dari syarat penyusun Skripsi Pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh

NADIA HANDAYANI

1908503

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS DAERAH CIBIRU**

2023

LEMBAR PENGESAHAN

NADIA HANDAYANI
PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS PRESENTASI INTERAKTIF PADA MATERI
TANDA TEMPO DAN TINGGI RENDAH NADA DALAM PEMBELAJARAN SBDP DI
SEKOLAH DASAR

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing

Pembimbing I



Dra. Hj. Komariah, M.Pd
NIP. 196104051986032001

Pembimbing II



Uus Kusnadi, M.Pd
NIP. 920200819751221101

Mengetahui,
Ketua Program Studi S-1 PGSD
Kampus UPI Cibiru



Dr. Tita Mulyati, M.Pd
NIP. 198111082008012015

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS PRESENTASI INTERAKTIF
PADA MATERI TANDA TEMPO DAN TINGGI RENDAH NADA DALAM
PEMBELAJARAN SBDP DI SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Design and Development* Pembelajaran SBDP kelas IV di SDN Cicalengka 04
Kecamatan Cicalengka)

Oleh

NADIA HANDAYANI

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

© Nadia Handayani 2023

Universitas Pendidikan Indonesia

Juli 2023

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

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

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS PRESENTASI INTERAKTIF
PADA MATERI TANDA TEMPO DAN TINGGI RENDAH NADA DALAM
PEMBELAJARAN SBdP DI SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Design and Development* Pembelajaran SBdP Kelas IV SDN
Cicalengka 04 Kecamatan Cicalengka)

NADIA HANDAYANI

1908503

ABSTRAK

Media Berbasis Presentasi Interaktif ialah produk dari penelitian ini. Penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan pada pembelajaran SBdP di Sekolah Dasar. Adapun beberapa tujuan yakni (1) Untuk mengetahui rancangan pengembangan media media berbasis presentasi (2) Untuk mengetahui uji kelayakan pengembangan media berbasis presentasi interaktif (3) Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam pengembangan media berbasis presentasi interaktif (4) Untuk mengetahui respon guru dan siswa dalam pemanfaatan pengembangan media berbasis presentasi interaktif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yakni Metode D&D dengan model penelitian D&D tipe 1. Model D&D memiliki beberapa tahap yakni Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), uji coba dan evaluasi (*Try-out and evaluation*). Hasil dari penelitian ini adalah produk pengembangan media berbasis presentasi interaktif dengan rekapitulasi validasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli media keseluruhan mencapai 91,31% dapat dikategorikan sebagai “Sangat Layak”, hasil belajar dari *pre-test* skor 38,4 dan setelah dilakukan kegiatan *post-test* berjumlah 88,8. Hasil respon guru memiliki persentase 95,80% dan siswa berjumlah 95,90% diperoleh persentase rata-rata yakni 95,35% dengan kategori “Sangat Layak”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media berbasis presentasi interaktif pada materi tanda tempo dan tinggi rendah nada dapat digunakan dalam pembelajaran SBdP di Sekolah Dasar.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, model D&D, Materi SBdP.

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE PRESENTATION-BASED MEDIA ON TEMPO AND HIGH-LOW PONE MATERIALS IN SBdP LEARNING IN ELEMENTARY SCHOOLS

(Design and Development Research of SBdP Class IV SDN Cicalengka 04 Cicalengka District)

Nadia Handayani

NIM 1908503

ABSTRACT

Interactive Presentation-Based Media is the product of this research. This research is a type of development research on SBdP learning in elementary schools. There are several objectives, namely (1) To find out the design of presentation-based media development (2) To find out the feasibility test for developing interactive presentation-based media (3) To find out student learning outcomes in developing interactive presentation-based media (4) To find out the response of teachers and students in the utilization of interactive presentation-based media development. The method used in this study is the D&D method with the D&D research model type 1. The D&D model has several stages namely Analysis/Analysis, Design/Design, Development, Trial and Evaluation/Try-out and evaluation. The results of this study are interactive presentation-based media development products with a recapitulation of the validation of material experts, linguists and media experts overall reaching 91.31% can be categorized as "Very Eligible", the results of the teacher's response have a percentage of 95.80% and students totaling 95.90% obtained an average percentage of 95.35% in the "Very Eligible" category . So it can be concluded that the development of media based on interactive presentations on tempo and pitch marking material can be used in SBdP learning in elementary schools.

Keywords: *Learning Media, D&D model, SBdP material.*

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Struktur Organisasi	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Media Pembelajaran	8
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	8
2.1.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	8
2.1.3 Jenis – Jenis Media Pembelajaran	9
2.1.4 Media Pembelajaran Interaktif	11
2.2 Presentasi Interaktif	11
2.3.1 Kelebihan dan Kekurangan Presentasi Interaktif	12
2.3 Hasil Belajar	13
2.4 Materi Seni Musik di SD	13
2.5.1 Pengertian Nada dan Not.....	14
2.5.2 Pengertian Tempo	17
2.5.3 Pengertian Bunyi.....	17
2.5.4 Pengertian Pitch	18
2.5 Teori pendukung	19
2.6.1 Gaya Belajar.....	19
2.6.2 Teori Edgar Dale	19
2.6.3 Teori Robert Gagne	20
2.6 Penelitian Relevan	21
2.7 Kerangka Berpikir	21
BAB III METODE PENELITIAN	23

3.1	Desain Penelitian	23
3.2	Prosedur Penelitian	23
3.3	Partisipan dan Tempat Penelitian	25
3.4	Instrumen Penelitian	26
3.4.1	Wawancara	26
3.4.2	Kuesioner/ Angket.....	27
3.5	Teknik Pengumpulan Data	31
3.6	Teknik Analisis Data	32
3.7	Reduksi Data	33
3.8	Penyajian Data	34
3.9	Penarikan Kesimpulan	34
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		35
3.1	Temuan	35
4.1.1	Rancangan pengembangan media berbasis interaktif pada materi tanda tempo dan tinggi rendah nada	35
4.1.1.1	Analisis (Analysis)	35
4.1.1.2	Desain (Design).....	39
4.1.2	Hasil uji kelayakan pengembangan media berbasis presentasi interaktif pada materi tanda tempo dan tinggi rendah nada	50
4.1.2.1	Pengembangan (Development).....	50
4.1.3	Hasil respon Guru dan Siswa terhadap pengembangan media berbasis presentasi interaktif pada materi tanda tempo dan tinggi rendah nada	78
3.2	Pembahasan	83
3.2.1	Rancangan pengembangan media berbasis presentasi interaktif pada materi tanda tempo dan tinggi rendah nada	83
4.2.2	Hasil uji kelayakan pengembangan media berbasis presentasi interaktif pada materi tanda tempo dan tinggi rendah nada	84
4.2.3	Respon guru beserta siswa terhadap pengembangan media berbasis presentasi interaktif pada materi tanda tempo dan tinggi rendah nada	87
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI		90
5.1	Simpulan	90
5.2	Implikasi	91
5.3	Rekomendasi	92
DAFTAR PUSTAKA		93
LAMPIRAN 1		94
LAMPIRAN 2		107

LAMPIRAN 3	117
LAMPIRAN 4	168
LAMPIRAN 5	212

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, Mustofa, Et Al. Media Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Akbar, S. (2017). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Alpian, Yayan, Et Al. "Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia." Jurnal Buana Pengabdian 1.1 (2019): 66-72.
- Allen Winold, Dan Jhon Rehn. (1971). Introduction To Musik Theory United State. Of Amerika : Prentice Hall.
- Alamsyah, A., & Hamdani, M. R. (2018). Penggunaan Media Presentasi Interaktif Dalam Proses Pembelajaran. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, 6(1), 1-11.
- Andini, Ni Putu Mitha. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Materi Sistem Pencernaan Manusia Muatan Pelajaran Ipa Pada Siswa Kelas V Sd 2 Dalung Badung Tahun Ajaran 2021/2022. Diss. Universitas Pendidikan Ganesha, 2022.
- Anggraeni, Sri Wulan, Et Al. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." Jurnal Basicedu 5.6 (2021): 5313-5327.
- Ardiansyah, Luthfi, Santoso Sri Handoyo, And Amos Neolaka. "Persepsi Mahasiswa Terhadap Profesi Guru." Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil 1.2 (2012): 95-102.
- Aryanti, W., & Kurniawan, Y. (2019). Perbedaan Gaya Belajar Visual Dan Gaya Belajar Auditori Pada Siswa Sma. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 3(1), 29-34.
- Babbie, E. (2016). The Practice Of Social Research. Cengage Learning.
- Creswell, J. W. (2014). Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan Mixed. Pustaka Pelajar
- Darmawan, D. (2017). Teknologi Pembelajaran. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya Bandung.
- Dale, E. (1946). Audio-Visual Methods In Teaching. Dryden Press.
- Desyandri, Desyandri, Zuryanty Zuryanty, And Mansuridin Mansuridin. "Pelatihan Pembelajaran Seni Musik Sebagai Sarana Literasi Budaya Untuk Guru Sekolah Dasar: Musik Arts Learning Training As A Means Of Culture Literation For Elementary School Teachers." Pengabdianmu: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat 5.2 (2020): 119-126.

- Faizah, Silviana Nur. "Hakikat Belajar Dan Pembelajaran." *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 1.2 (2017): 175-185.
- Firdaus, Fandu Zakariya, Suryanti Suryanti, And Utiya Azizah. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Sets Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4.3 (2020): 681-689.
- Fidya, Ihfanti, Romdanih Romdanih, And Eva Oktaviana. "Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Media Game Interaktif Wordwall." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Stkip Kusuma Negara Iii*. 2021.
- Gardner, H. (1993). *Multiple Intelligences: The Theory In Practice*. New York: Basic Books.
- Gagne, R. M. (1985). *The Conditions Of Learning And Theory Of Instruction*. Holt, Rinehart & Winston.
- Gunawan, G., & Maulana, H. (2019). Analisis Pengaruh Teknologi Terhadap Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Keguruan*, 3(2), 114-120.
- Harsoyo, D., & Lestari, D. (2019). Penggunaan Media Interaktif Pada Proses Pembelajaran: Tinjauan Dan Implementasi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 92-100.
- Hidayatullah, R., & Hasyimkan. (2016). *Dasar-Dasar Musik*. Yogyakarta: Arttex.
- Hartmann, W. M. 2016. *Signals, Sound, And Sensation*, 2nd Edition. Springer.
- Harianja, E., & Sari, N. A. (2018). Efektivitas Media Presentasi Interaktif Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 9-16.
- Heller, M. A., & Linstead, E. (1998). Teaching And Learning In Color. *American Educational Research Journal*, 35(2), 333-368.
- Holmes, J. N. (1972). *The Science Of Musikal Sound (Vol. 2)*. W. W. Norton & Company
- Kurniawan, I. N., & Prasetyo, B. E. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Presentasi Interaktif Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Larutan Penyangga. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 12(1), 64-74.
- Kurniawan, A. (2019). Metode Wawancara Dalam Penelitian Kualitatif: Panduan Praktis Dan Contoh Penelitian. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 23(2), 164-174.
- Kostka, S., & Payne, D. (2012). *Tonal Harmony With An Introduction Twentieth-Century Musik*. Mcgraw-Hill Humanities/Social Sciences/Languages

- Lovelock, William. (1978). *A Concise History Of Musik*. Thames & Hudson.
- Mandagi, F., & Ballo, M. A. (2017). Pengaruh Gaya Belajar Auditori Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling Dan Pendidikan*, 1(2), 33-38.
- Moore, R. 1997. *Elements Of Computer Musik*. Prentice Hall.
- Miftah, Muhammad. "Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa." *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 1.2 (2013): 95-105.
- Murtiningsih, Haryati, And S. A. Wiryawan. "Pembelajaran Seni Musik Di Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmu Pendidikan Lpmp Kalimantan Timur* 1.1 (2007): 53-65.
- Mega Cahya Pratiwi. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pocket (Arpook) Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nielsen, J. (1995). *10 Usability Heuristics For User Interface Design*. Nielsen Norman Group.
- Nurfadhillah, Septy. *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Cv Jejak (Jejak Publisher), 2021.
- Pribadi, Benny A. *Desain Dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model Addie*. Kencana, 2016.
- Putra, I. Nyoman Tri Anindia, Ketut Sepdyana Kartini, And Ni Nyoman Widiyaningsih. "Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Mobile Pada Materi Hidrokarbon." *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia* 4.2 (2020): 43-52.
- Prince, M. (2004). Does Active Learning Work? A Review of the Research. *Journal of Engineering Education*, 93(3), 223-231.
- Prabowo, P. W. (2006) *Dasar-Dasar Teori Musik*. Pt. Grasindo.
- Raharjo, S. B. (2018). *Metode Penelitian: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Pt Bumi Aksara.
- Rahman, A.T.A. (2011). Hasil Belajar Dan Kualiti Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Malaysia*, 36(2), 35-44.
- Ramli, M., & Yusuf, H. M. (2019). Pengaruh Gaya Belajar Kinestetik Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Materi Pengertian Dan Pemecahan Masalah Pada Pokok Bahasan Alat Optik Kelas Viii Smp Negeri 1 Binjai. *Edusains*, 11(2), 53-59.

- Karo-Karo, Isran Rasyid, And Rohani Rohani. "Manfaat Media Dalam Pembelajaran." *Axiom: Jurnal Pendidikan Dan Matematika* 7.1 (2018).
- Richey, Rita C., And James D. Klein. "Developmental Research Methods: Creating Knowledge From Instructional Design And Development Practice." *Journal Of Computing In Higher Education* 16.2 (2005).
- Rohani, Rohani. "Media Pembelajaran." (2019).
- Samsudin, S. (2019). Penggunaan Media Presentasi Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Pada Materi Sistem Ekskresi. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 151-160. Shalikhah, Norma Dewi. "Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran
- Slonimsky, Nicolas. 2000. *Baker's Biographical Dictionary Of Musicians*, 9th Edition. Schirmer Books.
- Suda, I. Ketut. "Pentingnya Media Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa Di Sekolah Dasar." *Universitas Hindu Indonesia* (2016).
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanti, Susanti, And Affrida Zulfiana. "Jenis–Jenis Media Dalam Pembelajaran." *Jenis–Jenis Media Dalam Pembelajaran* (2018): 1-16.
- Suranto, Joni, And Santosa Santosa. "Sistem Pelarasan Pada Campursari." *Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Seni* 14.1 (2019): 28-33.
- Steviani, Desirizta Sari. "Presentasi Interaktif Dalam Pembelajaran Daring." *Ekasakti Jurnal Penelitian & Pengabdian* 1.1 (2020): 153-162.
- Syarifuddin. *Dasar-Dasar Musik*. Bandung: Penerbit Alfabeta, 2009.
- Sweller, J. (1988). Cognitive load during problem solving: Effects on learning. *Cognitive Science*, 12(2), 257-285.
- Winataputra, Udin S., Et Al. "Hakikat Belajar Dan Pembelajaran." *Hakikatbelajar Dan Pembelajaran* 4.1 (2014): 1-46.
- Wulandari, Tri, And Adam Mudinillah. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Ipa Mi/Sd." *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (Jurmia)* 2.1 (2022): 102-118.

- Wulandari, D., & Suyanto, B. (2018). Penyajian Data Penelitian Kualitatif: Teknik Dan Strategi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Bisnis*, 6(2), 215-224.
- Yeager, D. S., & Dweck, C. S. (2012). Mindsets That Promote Resilience: When Students Believe That Personal Characteristics Can Be Developed. *Educational Psychologist*, 47(4), 302-314.
- Yuni, Qonita Fitra. "Kreativitas Dalam Pembelajaran Seni Musik Di Sekolah Dasar: Suatu Tinjauan Konseptual." *Elementary: Islamic Teacher Journal* 4.1 (2017).