

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POLA LANTAI
MENGUNAKAN APLIKASI *PYWARE 3D INTERACTIVE*
PADA GURU SENI BUDAYA TINGKAT SMP**



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

Disusun Oleh :

Fitria Khusnul Khotimah

1207619014

Skripsi yang Diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta untuk Memenuhi Salah
Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TARI
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2023**

Fitria Khusnul Khotimah. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Pyware 3d Interactive* Pada Guru Seni Budaya Tingkat SMP. Skripsi Program Studi Pendidikan Tari, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta

ABSTRAK

Skripsi ini membahas permasalahan mengenai penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional pada materi pola lantai menjadi hal utama selama pembelajaran. Sehingga peneliti tertarik untuk mengkaji permasalahan ini agar nantinya dapat berguna bagi siapapun yang membaca.

Tujuan dari penelitian ini untuk menjelaskan proses dan menganalisis hasil uji kelayakan pengembangan media pembelajaran tari menggunakan aplikasi *Pyware 3D Interactive* pada materi pola lantai.

Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan atau R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis (*Analyze*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*) dan evaluasi (*Evaluation*) yang dilakukan dengan membatasi sampai tahap uji coba skala kecil. Data yang dikumpulkan untuk penelitian ini dengan observasi dan angket/kuisisioner.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran layak digunakan berdasarkan hasil uji coba skala kecil dari penilaian ahli pembelajaran dan ahli media dengan hasil “Sangat Layak”. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *Pyware 3D Interactive* untuk pembelajaran pola lantai tari “Layak” digunakan, karena memiliki banyak fitur yang dapat membantu peserta didik dan guru dalam mengoptimalkan keterampilan.

Kata kunci: Pengembangan Media pembelajaran, Pola lantai, aplikasi *Pyware 3D Interactive*

*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

Fitria Khusnul Khotimah. 2023. *Development of Learning Media Using the 3D Interactive Pyware Application for Middle School Level Arts and Culture Teacher. Thesis for Dance Education Study Program, Faculty of Languages and Arts, Jakarta State University*

ABSTRACT

This thesis discusses problems of using conventional learning media in floor pattern material is the main thing during learning. So that researchers are interested in studying this problem so that later it can be useful for anyone who reads it.

The purpose of this study to explain the process and analyze the results of the feasibility test for the development of dance learning media based on the Pyware 3D Interactive application on floor pattern material.

The research method used is research and development or R&D (Research and Development) with the ADDIE development model which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. This is done by limiting it to the small-scale trial stage. Data collected for this study by observation and questionnaires.

The results of the study show that learning media is feasible to use based on the results of small-scale trials from the assessment of learning experts and media experts with the result "Very Feasible". The conclusion from this study is that learning media based on the Pyware 3D Interactive application for learning dance floor patterns is "Worth: using, because it has many features that can help students and teachers optimize skills.

Keywords: *Development of learning media, floor patterns, Pyware 3D Interactive application*

*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Fitria Khusnul Khotimah

No. Registrasi : 1207619014

Program Studi : Pendidikan Tari

Fakultas : Bahasa dan Seni

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Pola Lantai Menggunakan Aplikasi *Pyware 3d Interactive* Pada Guru Seni Budaya Tingkat SMP

Telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Dewan Penguji, dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

DEWAN PENGUJI

Dosen Pembimbing I,



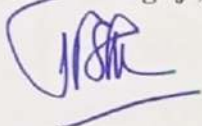
Pror. Dr. Dinny Devi Triana, M.Pd.
NIP. 196812091995122001

Dosen Pembimbing II,



Ojang Cahyadi, S.Sn., M.Pd.
NIP. 196708082005011001

Ketua Penguji,



Dra. Nursilah, M.Si.
NIP. 196712121993032002

Anggota Penguji,



B. Kristiono Soewardjo, SE., S.Sn., M.Sn.
NIP. 196612272005011001

Jakarta, 28 Agustus 2023

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Jakarta



Dr. Liliانا Muliastuti, M. Pd.
NIP. 196805291992032001

PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fitria Khusnul Khotimah
NIM : 1207619014
Program Studi : Pendidikan Tari
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Pyware 3d Interactive* Pada Guru Seni Budaya Tingkat SMP

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi model pengembangan R&D (*Research and Development*) yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta seluruhnya merupakan hasil karya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai normas, kaidas, dan estetika penulisan ilmiah. Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh ataupun Sebagian bukan dari hasil karya saya sendiri yang terindikasi adanya unsur *plagiarisme* dalam bagian tertentu, saya bersedia penuh menerima sanksi sesuai dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.

Jakarta, Juli 2023

Yang menyatakan,



Fitria Khusnul Khotimah

NIM. 1207619014



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Fitria Khusnul Khotimah
NIM : 1207619014
Fakultas/Prodi : Fakultas Bahasa dan Seni / Pendidikan Tari
Alamat email : anandafitria0913@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Media Pembelajaran Pola Lantai Menggunakan Aplikasi Pyware 3D Interactive Pada Guru Mata Pelajaran Seni Budaya Tingkat SMP

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 29 September 2023

Penulis

(Fitria Khusnul Khotimah)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas berkat rahmat dan karuniaNya lah, skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik, tepat pada waktunya. Adapun judul dari skripsi ini yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Pyware 3d Interactive* Pada Guru Seni Budaya Tingkat SMP”.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak sedikit hambatan yang dialami penulis, baik dalam segi penulisan maupun kata-kata yang tidak tersusun secara baik, namun berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak yang terlibat akhirnya proposal penelitian ini dapat diselesaikan.

Oleh karena itu, penulis banyak mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Dr. Dinny Devi Triana, M. Pd. selaku dosen pembimbing I dan Ojang Cahyadi, S.Sn., M.Pd. selaku dosen pembimbing II;
2. Nursilah, M.Si. selaku ketua penguji dan B. Kristiono Soewardjo, S.E., S.Sn., M.Sn. selaku anggota penguji;
3. Ojang Cahyadi, S.Sn., M.Pd. selaku dosen Pembimbing Akademik Angkatan 2019;
4. Dr. Deden Haerudin, M.Sn selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Tari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta;
5. Para Dosen Program Studi Pendidikan Tari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta yang telah mendidik dan memberikan ilmu selama proses perkuliahan;

6. Kedua orang tua dan adik yang selalu memberikan dukungan dan doa selama penyusunan skripsi;
7. Seluruh teman – teman Program Studi Pendidikan Tari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta Angkatan tahun 2019 yang telah berjuang bersama dalam penyelesaian skripsi;
8. Teman-teman APPC yang juga telah memberikan dukungan selama penyusunan skripsi ini sampai selesai;
9. Guyon waton dan *band* lainnya atas karya lagunya yang telah membantu menemani perjalanan selama penyusunan skripsi;
10. Serta semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian dan dalam penulisan skripsi ini sehingga penulis dapat menyelesaikannya.

Penulis akui penelitian dan penulisan skripsi ini tidaklah sempurna, apabila ada kekeliruan yang terdapat dalam penulisan skripsi ini penulis sangat mengharapkan kritik dan sarannya. Akhir kata penulis mengucapkan Allhamdulillah, semoga Allah SWT selalu meridhoi serta menyertai langkah penulis, dan penulis mengharapkan semoga penelitian skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Mencerdaskan dan Jakarta, 2023
Memartabatkan Bangsa
Peneliti ,

FKK
NIM. 1207619014

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBARAN PENGESAHAN PERBAIKAN HASIL SKRIPSI	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Perumusan Masalah	7
C. Manfaat Penelitian	7
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	8
BAB II	10
KAJIAN TEORI.....	10
A. Kajian Teoritis	10
1. Media Pembelajaran	10
2. Aplikasi Pyware 3D Interactive	24
3. Seni Budaya.....	26
4. Pola Lantai Tari	29
5. Model Pengembangan ADDIE	34
B. Hasil Penelitian yang Relevan	37
C. Kerangka Berfikir.....	41

BAB III.....	43
METODOLOGI PENELITIAN	43
A. Tujuan penelitian.....	43
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	43
C. Metode Penelitian.....	43
D. Prosedur Pengembangan	45
E. Subjek Penelitian dan Validator	48
F. Jenis Data	50
G. Teknik Pengumpulan Data	51
H. Instrumen Pengumpulan Data	53
I. Teknik Analisis Data	58
BAB IV	62
HASIL DAN PEMBAHASAN	62
A. Hasil Pengembangan	62
B. Kelayakan Produk	75
C. Efektivitas Media (Melalui Uji Coba).....	80
D. Pembahasan Hasil Pengembangan.....	81
BAB V.....	83
KESIMPULAN DAN SARAN	83
A. Kesimpulan	83
B. Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA.....	86
LAMPIRAN.....	88

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Identitas Validator.....	49
Tabel 3. 2 Kisi-kisi instrumen pengujian ahli pembelajaran	54
Tabel 3. 3 Kisi-kisi instrumen pengujian ahli media.....	55
Tabel 3. 4 Kisi-kisi instrumen penilaian responden guru.....	56
Tabel 3. 5 Kisi-kisi instrumen penilaian responden peserta didik	58
Tabel 3. 6 Pedoman Penilaian Skor Tabel.....	60
Tabel 3. 7 Pedoman Penilaian Kelayakan	60
Tabel 4. 1 Hasil penilaian ahli pembelajaran	76
Tabel 4. 2 Pedoman penilaian kelayakan	77
Tabel 4. 3 Hasil penilaian ahli media	78
Tabel 4. 4 Pedoman penilaian kelayakan	79

*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pola lantai berjajar dua sisi.....	30
Gambar 2.2 Pola lantai lengkung.....	30
Gambar 2.3 Pola lantai pecah.....	31
Gambar 2.4 Pola lantai horizontal.....	31
Gambar 2.5 Desain pola lantai vertikal.....	31
Gambar 2.9 Desain pola lantai V terbalik.....	32
Gambar 2.8 Desain pola lantai silang.....	32
Gambar 2.7 Desain pola lantai zig-zag.....	32
Gambar 2.6 Desain pola lantai diagonal.....	32
Gambar 2.10 Desain pola lantai spiral.....	33
Gambar 2.11 Desain pola lantai angka delapan.....	33
Gambar 2.12 Desain pola lantai setengah lingkaran.....	33
Gambar 4. 1. Langkah pembuatan file pada aplikasi.....	64
Gambar 4. 2. Langkah menyimpan file baru.....	65
Gambar 4. 3. Langkah menentukan posisi awal pemain.....	65
Gambar 4. 4. Langkah memberikan label pada pemain.....	66

*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar validasi ahli pembelajaran.....	89
Lampiran 2. Lembar validasi ahli media.....	91
Lampiran 3. Angket penilaian responden guru	93
Lampiran 4. Angket penilaian responden peserta didik	95
Lampiran 5. Lembar hasil validasi ahli pembelajaran	97
Lampiran 6. Lembar hasil validasi ahli media.....	99
Lampiran 7. Lembar hasil angket penilaian responden guru 1	101
Lampiran 8. Lembar hasil angket penilaian respon guru 2.....	103
Lampiran 9. Lembar hasil angket penilaian responden guru 3	105
Lampiran 10. Lembar hasil penilaian responden guru 4.....	107
Lampiran 11. Lembar hasil penilaian responden guru 5	109
Lampiran 12. Lembar hasil angket penilaian responden peserta didik 1	111
Lampiran 13. Lembar hasil angket penilaian responden peserta didik 2.....	113
Lampiran 14. Lembar hasil angket penilaian responden peserta didik 3.....	115
Lampiran 15. Lembar hasil angket penilaian responden peserta didik 4.....	117
Lampiran 16. Hasil angket penilaian responden peserta didik 5	119
Lampiran 17. Tutorial penggunaan aplikasi Pyware 3D Interactive.....	121
Lampiran 18. CV ahli pakar media	122
Lampiran 19. CV ahli pakar pembelajaran	123
Lampiran 20. Biodata Penulis	124