

DAFTAR ISI

COVER

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI	i
LEMBAR PERSYARATAN KEASLIAN	ii
RIWAYAT HIDUP	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
MOTO HIDUP	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	10
E. Definisi Operasional	11
BAB II KAJIAN TEORITIS.....	13
A. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini	13
1. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	13
2. Prinsip-prinsip Pendidikan Anak Usia Dini	14
3. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	16
B. Perkembangan Seni Anak Usia Dini	17
1. Pengertian Perkembangan Seni	17
2. Karakteristik Perkembangan Seni	18
3. Macam-macam Kegiatan Seni Anak Usia Dini	19
C. Ngawih Pupuh Sunda	20
1. Pengertian Ngawih Pupuh Sunda	20

2. Macam-macam Ngawih Pupuh Sunda	20
3. Indikator-indikator Bernyanyi Ngawih Pupuh Sunda dengan Media Video Interaktif Berbantuan Aplikasi <i>Canva</i>	22
D. Video Interaktif Berbantuan Aplikasi <i>Canva</i>	22
1. Pengertian Video Interaktif Berbantuan Aplikasi <i>Canva</i>	22
2. Manfaat Video Interaktif Berbantuan Aplikasi <i>Canva</i>	22
3. Karakteristik Video Interaktif Berbantuan Aplikasi <i>Canva</i>	23
4. Kelebihan Video Interaktif Berbantuan Aplikasi <i>Canva</i>	23
5. Kekurangan Video Interaktif Berbantuan Aplikasi <i>Canva</i>	24
E. Hasil Penelitian Terdahulu	24
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Jenis Penelitian	29
B. Desain Penelitian	30
C. Subjek Penelitian	31
D. Teknik Pengumpulan Data	32
E. Instrumen Penelitian	33
F. Prosedur Penelitian	49
G. Prosedur Pengolahan Data	55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	56
A. Profil Penelitian	56
B. Hasil Penelitian	57
1. Deskripsi Peningkatan Ngawih Pupuh Sunda Melalui Metode Bernyanyi Sebagai Media Pembanding Peningkatan Ngawih Pupuh Sunda dengan Menggunakan Media Video Interaktif Berbantuan Aplikasi <i>Canva</i>	57
2. Deskripsi Proses Ngawih Pupuh Sunda dengan Menggunakan Media Video Interaktif Berbantuan Aplikasi <i>Canva</i>	67
3. Deskripsi Kendala yang Dialami Guru dan Anak dalam Proses Ngawih Pupuh Sunda dengan Menggunakan Media Video Interaktif Berbantuan Aplikasi <i>Canva</i>	82

a. Kendala yang Dialami Guru dalam Proses Ngawih Pupuh Sunda dengan Menggunakan Media Video Interaktif Berbantuan Aplikasi <i>Canva</i>	83
b. Kendala yang Dialami Anak dalam Proses Ngawih Pupuh Sunda dengan Menggunakan Media Video Interaktif Berbantuan Aplikasi <i>Canva</i>	86
4. Efektivitas Pemanfaatan Media Video Interaktif Berbantuan Aplikasi <i>Canva</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Ngawih Pupuh Sunda Anak Usia Dini	87
a. Peningkatan Kemampuan Ngawih Pupuh Sunda	87
b. Peningkatan Aktivitas Belajar	101
c. Ketuntasan Anak Belajar	103
C. Analisis Data	107
D. Pembahasan Masalah	112
E. Temuan Penelitian	115
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	117
Kesimpulan	117
Saran.....	120
DAFTAR PUSTAKA	121

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	33
Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Terhadap Peningkatan Ngawih Pupuh Sunda Anak Kelompok B	36
Tabel 3.3 Pedoman Observasi Anak	37
Tabel 3.4 Pedoman Wawancara Guru.....	38
Tabel 3.5 Distribusi Nilai 30 Responden	41
Tabel 3.6 Lembar Observasi Akumulasi Anak	41
Tabel 3.7 Hasil Perhitungan Validitas Tiap Butir Indikator	43
Tabel 3.8 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Instrumen Kemampuan Ngawih Pupuh Sunda.....	44
Tabel 3.9 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Instrumen Kemampuan Ngawih Pupuh Sunda.....	45
Tabel 3.10 Lembar Observasi Akumulasi Anak	46
Tabel 3.11 Interpretasi Hasil Uji Reabilitas Cronbach Alpha Melalui Aplikasi SPSS.....	48
Tabel 3.12 Hasil Perhitungan Data Reabilitas SPSS	48
Tabel 4.1 Kemampuan Ngawih Pupuh Sunda dengan Metode Bernyanyi Pertemuan 1.....	57
Tabel 4.2 Kemampuan Ngawih Pupuh Sunda dengan Metode Bernyanyi Pertemuan 2.....	58
Tabel 4.3 Kemampuan Ngawih Pupuh Sunda dengan Metode Bernyanyi Pertemuan 3.....	60
Tabel 4.4 Kemampuan Ngawih Pupuh Sunda dengan Metode Bernyanyi Pertemuan 4.....	61
Tabel 4.5 Kemampuan Ngawih Pupuh Sunda dengan Metode Bernyanyi Pertemuan 5.....	63
Tabel 4.6 Kemampuan Ngawih Pupuh Sunda dengan Metode Bernyanyi Pertemuan 6.....	65
Tabel 4.7 Kemampuan Ngawih Pupuh Sunda dengan Menggunakan Media Video Interaktif Berbantuan Aplikasi <i>Canva</i> Pertemuan 1	87

Tabel 4.8 Kemampuan Ngawih Pupuh Sunda dengan Menggunakan Media Video Interaktif Berbantuan Aplikasi <i>Canva</i> Pertemuan 2	88
Tabel 4.9 Kemampuan Ngawih Pupuh Sunda dengan Menggunakan Media Video Interaktif Berbantuan Aplikasi <i>Canva</i> Pertemuan 3	90
Tabel 4.10 Kemampuan Ngawih Pupuh Sunda dengan Menggunakan Media Video Interaktif Berbantuan Aplikasi <i>Canva</i> Pertemuan 4.....	91
Tabel 4.11 Kemampuan Ngawih Pupuh Sunda dengan Menggunakan Media Video Interaktif Berbantuan Aplikasi <i>Canva</i> Pertemuan 5.....	92
Tabel 4.12 Kemampuan Ngawih Pupuh Sunda dengan Menggunakan Media Video Interaktif Berbantuan Aplikasi <i>Canva</i> Pertemuan 6.....	94
Tabel 4.13 Kemampuan Ngawih Pupuh Sunda dengan Menggunakan Media Video Interaktif Berbantuan Aplikasi <i>Canva</i> Pertemuan 7.....	95
Tabel 4.14 Kemampuan Ngawih Pupuh Sunda dengan Menggunakan Media Video Interaktif Berbantuan Aplikasi <i>Canva</i> Pertemuan 8.....	96
Tabel 4.15 Tanggapan Kemampuan Ngawih Pupuh Sunda Anak Kelompok B Sebelum Memanfaatkan Media Video Interaktif Berbantuan Aplikasi <i>Canva</i>	98
Tabel 4.16 Presentase Kemampuan Ngawih Pupuh Sunda Anak Kelompok B di TKIT Hj. Siti Mariam Sebelum Memanfaatkan Media Video Interaktif Berbantuan Aplikasi <i>Canva</i>	99
Tabel 4.17 Tanggapan Kemampuan Ngawih Pupuh Sunda Anak Kelompok B Setelah Memanfaatkan Media Video Interaktif Berbantuan Aplikasi <i>Canva</i>	99
Tabel 4.18 Presentase Kemampuan Ngawih Pupuh Sunda Anak Kelompok B di TKIT Hj. Siti Mariam Sesudah Memanfaatkan Media Video Interaktif Berbantuan Aplikasi <i>Canva</i>	100
Tabel 4.19 Peningkatan Aktivitas Belajar Anak Sebelum dan Sesudah Memanfaatkan Media Video Interaktif Berbantuan Aplikasi <i>Canva</i>	101
Tabel 4.20 Presentase Hasil Aktivitas Belajar	102
Tabel 4.21 Ketuntasan Belajar Anak	103
Tabel 4.22 Tanggapan Kemampuan Ngawih Pupuh Sunda Anak Kelompok B Setelah Memanfaatkan Media Video Interaktif Berbantuan Aplikasi <i>Canva</i>	106
Tabel 4.23 Kategori Efektivitas	107

Tabel 4.24 Hasil Perhitungan Uji Validitas Tiap Butir Pernyataan	107
Tabel 4.25 Tabel Hasil Uji Reabilitas Instrumen Penelitian.....	108
Tabel 4.26 Tabel Hasil Belajar Pada Kegiatan Pre-test dan Post-test.....	109
Tabel 4.27 Uji Normalitas Data	110
Tabel 4.28 Uji Paired-Samples T Test	110

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Jenis Desain Penelitian.....	30
Gambar 3.2 Langkah-langkah Penelitian Desain.....	31
Gambar 3.3 Rumus Uji Validitas	40
Gambar 3.4 Rumus Uji Reabilitas (Koefisien Reabilitas)	46
Gambar 4.1 Grafik Hasil Penelitian Pertemuan 1	88
Gambar 4.2 Grafik Hasil Penelitian Pertemuan 2	89
Gambar 4.3 Grafik Hasil Penelitian Pertemuan 3.....	91
Gambar 4.4 Grafik Hasil Penelitian Pertemuan 4.....	92
Gambar 4.5 Grafik Hasil Penelitian Pertemuan 5.....	93
Gambar 4.6 Grafik Hasil Penelitian Pertemuan 6.....	95
Gambar 4.7 Grafik Hasil Penelitian Pertemuan 7	96
Gambar 4.8 Grafik Hasil Penelitian Pertemuan 8.....	97
Gambar 4.9 Diagram Tanggapan Kemampuan Ngawih Pupuh Sunda Anak Kelompok B	101
Gambar 4.10 Diagram Peningkatan Aktivitas Belajar Anak	103
Gambar 4.11 Diagram Ketuntasan Belajar Anak.....	105

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN.....	123
Lampiran 1 Dokumentasi Kegiatan Ngawih Pupuh Sunda Menggunakan Metode Bernyanyi	123
Lampiran 2 Dokumentasi Kegiatan Ngawih Pupuh Sunda Menggunakan Media Video Interaktif Berbantuan Aplikasi <i>Canva</i>	124
Lampiran 3 Dokumentasi Wawancara dengan Kepala Sekolah dan Guru Kelompok B	127
Lampiran 4 Lembar Pedoman Observasi Sebelum Validasi	129
Lampiran 5 Hasil Wawancara	131
Lampiran 6 RPPH Selama 14 kali Pertemuan	135
Lampiran 7 SK Bimbingan	164
Lampiran 8 Surat Izin Riset	163
Lampiran 9 Surat Keterangan Dari Sekolah	169
Lampiran 10 Kartu Bimbingan	170