

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menciptakan sebuah produk berupa media pembelajaran ibing pencak Tepak Paleredan yang berbasis Android. Rancangan penelitian yang digunakan mengikuti pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode R&D sendiri merupakan pendekatan riset yang bertujuan untuk menciptakan suatu produk tertentu serta mengevaluasi sejauh mana efektivitas dari produk tersebut (Sugiyono, 2016, hlm. 407).

Pada penelitian yang dilakukan, peneliti mengadaptasi desain penelitian dan pengembangan yang mengacu pada model Borg & Gall yang telah diadaptasi Sugiono. Menurut Sugiono terdapat 10 langkah dalam melakukan penelitian dan pengembangan yaitu:

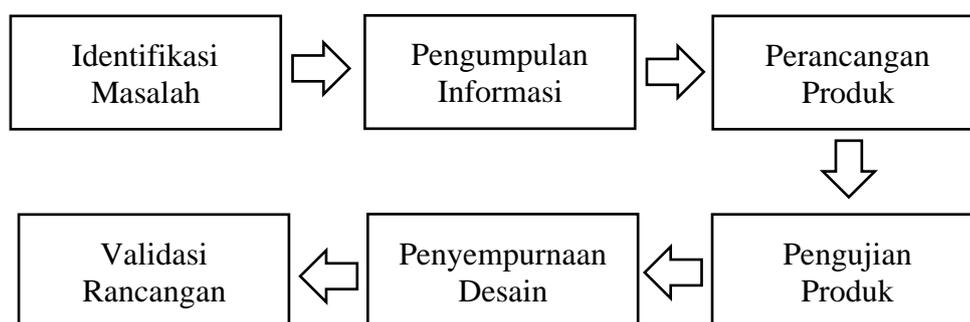
- a. Identifikasi potensi dan permasalahan
- b. Pengumpulan informasi
- c. Perancangan produk
- d. Validasi rancangan
- e. Penyempurnaan desain
- f. Pengujian produk
- g. Perbaikan produk
- h. Uji coba penggunaan
- i. Revisi Lanjutan
- j. Produk secara luas

Penelitian ini dilaksanakan sampai pada tahap keenam, yakni uji coba produk. Pengujian ini dilakukan secara terbatas, maksudnya adalah proses evaluasi dilakukan terhadap prototipe atau model yang telah disusun sebelumnya, dalam situasi yang dikendalikan dan lingkupnya masih sempit. Tujuan dari uji coba terbatas ini adalah untuk mengidentifikasi kekurangan atau hambatan yang mungkin timbul saat model diterapkan. Pada tahap ini, prototipe diuji oleh sejumlah

partisipan dalam jumlah kecil yang mewakili karakteristik pengguna atau kelompok sasaran secara umum. Hasil dari pengujian terbatas ini menjadi bahan pertimbangan untuk menyempurnakan prototipe sebelum masuk ke tahap uji coba lanjutan atau penerapan secara luas.

### 3.2 Model Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode Research and Development (R&D). Metode R&D merupakan pendekatan yang digunakan untuk menciptakan suatu produk tertentu serta menguji sejauh mana efektivitas produk tersebut. Dalam proses pengembangan produk, dibutuhkan tahapan analisis kebutuhan. Sementara itu, untuk memastikan bahwa produk tersebut layak digunakan secara luas di masyarakat, diperlukan pengujian efektivitas (Sugiyono, 2014). Adapun tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan mengembangkan aplikasi Android Ibing Pencak Tepak Paleredan guna meningkatkan apresiasi siswa kelas 7 di SMP Yayasan Atikan Sunda terhadap seni budaya. Teknologi yang dikembangkan ini dirancang agar mudah dioperasikan dan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Berikut ini dipaparkan tahapan-tahapan dalam metode penelitian R&D.



**Bagan 3.1 Langkah Penelitian R&D Terbatas**

#### 1. Potensi dan Masalah

Sebuah penelitian dapat dimulai dari adanya potensi yang disertai dengan permasalahan. Potensi sendiri merupakan segala sesuatu yang jika dimanfaatkan secara optimal akan memberikan nilai lebih (Sugiyono, 2014). Dilihat dari kondisi

siswa sebelumnya masih banyak siswa yang kurang mengapresiasi, potensi teknologi informasi melalui aplikasi digital menjadi sarana yang efektif dalam menjembatani kebutuhan siswa untuk memahami dan mengapresiasi kesenian tradisional yang selama ini cenderung kurang mendapat perhatian di lingkungan pendidikan formal. Fakta menunjukkan bahwa **penggunaan teknologi di Indonesia meningkat pesat setiap tahunnya**. Berdasarkan laporan dari **We Are Social dan Hootsuite (2023)**, sebanyak **143 juta penduduk Indonesia** menggunakan internet. Selain itu, usia pelajar termasuk dalam kelompok pengguna aktif internet dan media digital. Hal ini menunjukkan bahwa perangkat Android telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan generasi muda Indonesia, termasuk di lingkungan sekolah.

Teori yang mendukung pentingnya pemanfaatan teknologi dalam pendidikan datang dari **Teori Difusi Inovasi** oleh Everett M. Rogers (2003), yang menyatakan bahwa adopsi teknologi dalam masyarakat, termasuk dunia pendidikan, terjadi melalui proses difusi yang dipengaruhi oleh keunggulan relatif, kompatibilitas, kompleksitas, kemampuan dicoba (trialability), dan kemampuan diamati (observability). Media pembelajaran berbasis Android memenuhi aspek-aspek tersebut, karena menawarkan keunggulan berupa visualisasi, interaktivitas, dan kemudahan akses. Selain itu, teknologi ini kompatibel dengan gaya belajar siswa saat ini yang akrab dengan perangkat digital. Dengan aplikasi Android yang interaktif, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga terlibat aktif dalam proses mengamati, menilai, dan memahami nilai-nilai seni dalam **Ibing Pencak Tepak Paleredan**, sehingga tercipta proses apresiasi yang lebih mendalam.

## 2. Pengumpulan Data

Tahapan pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan informasi yang dijadikan dasar dalam merancang suatu produk yang bertujuan mengatasi permasalahan yang ada (Sugiyono, 2016, hlm. 411). Setelah mengidentifikasi potensi dan permasalahan, langkah selanjutnya adalah menghimpun serta menganalisis data melalui kegiatan observasi dan wawancara bersama guru. Temuan dari diskusi kelompok terfokus (FGD) digunakan sebagai acuan dalam menyelesaikan kendala yang dihadapi, yaitu belum tersedianya dukungan media

aplikasi Android dalam pembelajaran ibing pencak tepak paleredan. Oleh karena itu, peneliti terdorong untuk merancang aplikasi Android yang memudahkan siswa mempelajari ibing pencak tepak paleredan sekaligus meningkatkan apresiasi mereka terhadap seni tradisional tersebut.

### 3. Desain Produk

Peneliti ingin menggunakan teknologi aplikasi Android dirancang sebagai aplikasi interaktif yang mengintegrasikan teori, demonstrasi visual, dan latihan praktik guna meningkatkan apresiasi siswa kelas 7 SMP Yayasan Atikan Sunda. aplikasi ini akan dikembangkan menggunakan Android Studio. aplikasi ini mencakup materi pembelajaran digital dalam bentuk teks, gambar Dengan kombinasi teknologi yang tepat, aplikasi ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam melestarikan seni Ibing Pencak Tepak Paleredan sekaligus meningkatkan apresiasi. Langkah-langkah Pengembangan Media Berbasis Android Ibing Pencak Tepak Paleredan:

#### A. Menentukan Struktur dan Komponen Aplikasi

Peneliti terlebih dahulu menentukan struktur dan komponen aplikasi pembelajaran berbasis Android yang akan dikembangkan. Komponen utama yang dirancang dalam aplikasi ini mencakup: halaman pembuka (splash screen), halaman utama (menu), materi pengantar Ibing Pencak Tepak Paleredan, video demonstrasi gerakan, gambar pendukung, latihan praktik, dan kuis pemahaman. Penentuan struktur ini disesuaikan dengan kebutuhan siswa kelas 7 dalam memahami materi kesenian Sunda secara menyeluruh, serta berorientasi pada peningkatan apresiasi terhadap seni tradisional.

#### B. Pemilihan Tools Pengembangan

Untuk proses pengembangan aplikasi, peneliti menggunakan **Android Studio** sebagai software utama yang mendukung pemrograman berbasis Java/Kotlin dan desain antarmuka berbasis XML. Aplikasi ini dikembangkan untuk sistem operasi Android dengan target pengguna siswa yang menggunakan smartphone.

#### C. Penyusunan Materi Pembelajaran

Materi dalam aplikasi meliputi:

Inggit Putri Septia, 2025

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS ANDROID IBING PENCAK TEPAK PALEREDAN UNTUK MENINGKATKAN APRESIASI SISWA KELAS 7 SMP YAYASAN ATIKAN SUNDA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- 1) Sejarah dan filosofi Ibing Pencak Tepak Paleredan.
- 2) Elemen gerak dan struktur penyajian tari.
- 3) Nilai-nilai budaya yang terkandung dalam tarian tersebut.

Materi ditulis dalam bentuk narasi teks pendek, dilengkapi dengan ilustrasi visual dan infografik sederhana. Peneliti merancang isi materi dengan memperhatikan bahasa yang komunikatif dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa SMP.

#### **D. Pembuatan Ilustrasi dan Konten Visual**

Peneliti bekerja sama dengan ilustrator untuk membuat gambar-gambar pendukung seperti: ilustrasi penari pria dan wanita, kostum, properti (alat musik, iket, sampur), serta suasana pertunjukan. Selain itu, peneliti juga merekam video demonstrasi gerakan Ibing Pencak Tepak Paleredan yang ditampilkan dalam aplikasi sebagai referensi visual praktik.

#### **E. Desain Antarmuka Pengguna (User Interface Design)**

Desain tampilan aplikasi dibuat dengan mempertimbangkan prinsip interaktif, ramah pengguna, dan estetika Sunda. Warna, ikon, serta font disesuaikan agar memberikan nuansa lokal. Proses desain dilakukan di Android Studio dan didukung oleh software grafis seperti Adobe Illustrator dan Canva untuk pengolahan elemen visual.

#### **F. Pengembangan dan Integrasi Konten**

Seluruh komponen (teks, gambar, video, dan kuis) diintegrasikan ke dalam aplikasi Android melalui proses coding di Android Studio. Fitur menu dibuat sederhana namun fungsional, meliputi navigasi ke halaman materi, video pembelajaran, latihan soal, dan informasi tambahan. Peneliti menambahkan fitur audio latar berupa musik gamelan khas Sunda agar suasana belajar terasa lebih hidup dan kontekstual.

#### **G. Pembuatan APK dan Pengujian Awal**

Setelah aplikasi selesai dikembangkan, peneliti membangun (build) file APK untuk kemudian diuji coba di beberapa perangkat Android guna memastikan fungsionalitas, kelancaran navigasi, dan tampilan antarmuka yang optimal. Uji

coba dilakukan secara internal sebelum masuk ke tahap uji coba terbatas dengan siswa.

## H. Evaluasi dan Penyempurnaan

Berdasarkan hasil pengujian awal, dilakukan evaluasi terhadap bagian-bagian yang masih perlu diperbaiki, seperti ukuran video, kecepatan loading, maupun ejaan dalam teks. Revisi dilakukan dengan tetap mempertahankan keaslian nilai budaya yang ingin disampaikan melalui aplikasi.

### 1) Validasi Desain

Validasi desain adalah tahapan evaluasi terhadap rancangan produk guna menilai apakah rancangan baru lebih efektif dibandingkan sebelumnya (Sugiyono, 2014). Dalam penelitian ini, penilaian dilakukan terhadap produk yang dikembangkan oleh para ahli atau pakar yang memiliki kompetensi dan pengalaman di bidangnya, dengan tujuan mengidentifikasi kelebihan serta kekurangan dari desain tersebut. Pengujian validitas desain dalam studi ini dilakukan oleh dua orang ahli, yaitu:

#### A) Ahli Teknologi

Pakar teknologi yang dimaksud adalah seorang dosen yang memiliki pemahaman mengenai penerapan teknologi dalam bidang seni, dengan tujuan menilai kelayakan penggunaan teknologi yang dikembangkan. Berikut merupakan hasil validasi dari pakar teknologi tersebut:

### **LEMBAR VALIDASI**

#### **FORMAT INSTRUMEN UJI KELAYAKAN APLIKASI**

### **1. Identitas**

Nama : Inggit Putri Septia

NIM : 2101517

Judul : Pengembangan Media Berbasis Android Ibing Pencak Tepak Paleredan Untuk Meningkatkan Apresiasi Siswa Kelas 7 Smp Yayasan Atikan Sunda

### **2. Pengantar**

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap pedoman uji kelayakan aplikasi yang telah saya susun. Saya ucapkan terima kasih ketersediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

Inggit Putri Septia, 2025

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS ANDROID IBING PENCAK TEPAK PALEREDAN UNTUK MENINGKATKAN APRESIASI SISWA KELAS 7 SMP YAYASAN ATIKAN SUNDA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

### 3. Petunjuk

- a. Peneliti memohon ketersediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom penilaian yang telah disesuaikan dengan kriteria:
- Sangat sesuai : 4  
 Sesuai : 3  
 Kurang sesuai : 2  
 Tidak sesuai : 1
- b. Peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan catatan perbaikan pada kolom “keterangan” yang sudah disediakan apabila terdapat kesalahan.
- c. Peneliti memohon ketersediaan Bapak/Ibu untuk memberikan komentar umum dan saran untuk pedoman uji kelayakan modul pada kolom yang telah disediakan.

### 4. Penilaian

No.	Aspek Yang Dinilai	Penilai Pakar				Keterangan
		1	2	3	4	
1.	Relevansi media dengan tujuan pembelajaran				√	
2.	Kelengkapan penyajian				√	
3.	Kemudahan untuk dipahami				√	
4.	Sistematika penulisan				√	
5.	Konsistensi				√	
6.	Warna dan layout design				√	
7.	Typography				√	
8.	Komunikatif				√	

Bandung, 22 Maret 2025  
 Validator

Dwita Alfiani, M. Ds.  
 NIP.

## B) Ahli Materi

Ahli materi dalam penelitian ini adalah Pak Ruhana, seorang praktisi dan pendidik yang memiliki pengalaman panjang dalam bidang seni, khususnya ibing pencak. Beliau telah mengajar seni ibing pencak selama lebih dari 20 tahun dan dikenal sebagai salah satu guru ibing pencak yang aktif melestarikan seni bela diri tradisional ini. Selain itu, beliau juga memiliki latar belakang akademik dan profesional yang kuat di bidang desain komunikasi visual. Sebelum menjadi dosen di Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) pada tahun 2021, Pak Ruhana telah mengajar di program studi DKV Itenas.

Di industri kreatif, beliau telah aktif sejak tahun 2017, dengan posisi terakhir sebagai Art Director/Design Lead di Dreambox Agency. Kombinasi pengalaman profesional di dunia industri kreatif dan pengajaran membuat beliau sangat kompeten dalam mengevaluasi kelayakan isi serta kualitas visual media pembelajaran yang dikembangkan. Dalam konteks penelitian ini, Pak Ruhana berperan menilai kesesuaian materi ibing pencak Tepak Paleredan dengan kurikulum, serta memastikan bahwa penyajiannya secara digital tetap mempertahankan nilai budaya dan artistik yang otentik. Berikut hasil validasi ahli materi:

### **LEMBAR VALIDASI**

#### **FORMAT INSTRUMEN UJI KELAYAKAN APLIKASI**

##### **1. Identitas**

Nama : Inggit Putri Septia

NIM : 2101517

Judul : Pengembangan Media Berbasis Android Ibing Pencak Tepak Paleredan Untuk Meningkatkan Apresiasi Siswa Kelas 7 Smp Yayasan Atikan Sunda

##### **2. Pengantar**

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap pedoman uji kelayakan Aplikasi yang telah saya susun. Saya ucapkan terima kasih ketersediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

Inggit Putri Septia, 2025

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS ANDROID IBING PENCAK TEPAK PALEREDAN UNTUK MENINGKATKAN APRESIASI SISWA KELAS 7 SMP YAYASAN ATIKAN SUNDA**  
Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

### 3. Petunjuk

- a. Peneliti memohon ketersediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom penilaian yang telah disesuaikan dengan kriteria:
- Sangat sesuai : 4  
 Sesuai : 3  
 Kurang sesuai : 2  
 Tidak sesuai : 1
- b. Peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan catatan perbaikan pada kolom “keterangan” yang sudah disediakan apabila terdapat kesalahan.
- c. Peneliti memohon ketersediaan Bapak/Ibu untuk memberikan komentar umum dan saran untuk pedoman uji kelayakan modul pada kolom yang telah disediakan.

### 4. Penilaian

No.	Aspek Yang Dinilai	Penilai Pakar				Keterangan
		1	2	3	4	
1.	Kejelasan dan Relevansi				√	
2.	Keakuratan				√	
3.	Kedalaman dan Kemudahan Materi				√	
4.	Kelengkapan dan Kualitas				√	
5.	Sistematis, Runut, Alur Logika Jelas				√	
6.	Konsistensi				√	
7.	Visual				√	
8.	Sederhana dan Memikat				√	
9.	Komunikatif				√	

Bandung, 22 Maret 2025  
 Validator

## 2) Revisi Desain

Setelah rancangan produk dikaji dan divalidasi melalui diskusi bersama para pakar dan ahli, berbagai kekurangan dalam aspek teknologi berhasil diidentifikasi. Kekurangan tersebut kemudian diperbaiki guna meminimalisasi kelemahan yang ada. Adapun hasil revisi desain disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 3.1 Revisi Desain**

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 <p><b>Tangkis Kenca</b></p>	 <p><i>Tangkis Kenca</i></p>

Setelah dilakukan validasi oleh pakar dan ahli media, desain awal dari gerakan "Tangkis Kenca" mengalami beberapa perbaikan untuk meningkatkan daya tarik visual, estetika, dan keterbacaan media. Berikut perbedaan dan penjelasan revisinya:

### 1. Tipografi (Font)

Sebelum Revisi: Menggunakan font yang sederhana, cenderung biasa, dan tidak mencerminkan unsur tradisional atau nilai seni.

Sesudah Revisi: Font diubah menjadi lebih dekoratif dan elegan, mencerminkan unsur budaya serta nilai estetika seni Sunda. Perubahan ini meningkatkan kesan tradisional yang ingin disampaikan.

### 2. Penambahan Ornamen

Sebelum Revisi: Tidak terdapat ornamen tambahan, hanya tulisan polos.

Sesudah Revisi: Ditambahkan ornamen khas seperti motif gelombang di bagian bawah tulisan yang mencerminkan unsur etnik atau visual khas budaya Sunda. Ini memperkuat konteks budaya lokal.

### 3. Warna dan Latar Belakang

Sebelum Revisi: Warna latar polos dan kurang menarik secara visual.

Sesudah Revisi: Latar diberi sentuhan gradasi dan motif latar belakang yang lebih dinamis, membuat tampilan lebih hidup, artistik, dan sesuai dengan tema pembelajaran pencak silat tradisional.

#### 4. Penambahan Logo atau Simbol

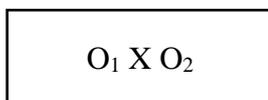
Sebelum Revisi: Tidak terdapat simbol atau identitas khusus.

Sesudah Revisi: Ditambahkan simbol berbentuk huruf “T” berdesain khas di atas teks, yang bisa merepresentasikan identitas dari media atau bagian dari sistematika gerakan. Hal ini memperkuat aspek branding dan daya ingat siswa.

Revisi desain dilakukan untuk meningkatkan kualitas visual media agar lebih menarik, representatif terhadap budaya Sunda, serta mampu mendukung peningkatan apresiasi siswa terhadap materi ibing pencak. Hasil revisi ini menunjukkan peningkatan signifikan dari segi estetika, keterbacaan, dan nilai budaya, menjadikan media lebih efektif dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

#### 3) Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah media berbasis Android divalidasi dan direvisi, peneliti akan melaksanakan uji coba media tersebut pada siswa kelas 7 SMP Yayasan **Atikan** Sunda untuk menilai efektivitas dan efisiensinya dalam meningkatkan apresiasi terhadap seni Ibing Pencak Tepak Paleredan. Metode eksperimen yang digunakan dalam uji coba ini adalah desain One-Group Pretest-Posttest. Pretest dilakukan sebelum siswa menggunakan media pembelajaran berbasis Android, sedangkan posttest dilaksanakan setelah siswa mempelajari materi menggunakan media tersebut. Tujuan dari pelaksanaan pretest dan posttest adalah untuk mengukur keberhasilan perlakuan dalam meningkatkan apresiasi siswa secara akurat. Desain *One-Group Pretest-Posttest* ini, sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2016, hlm. 110-111), dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.3 Desain *One-Group Pretest-Posttest*

**O1** = Nilai Pretest (sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis Android)

**X** = Perlakuan (penggunaan media pembelajaran berbasis Android)

**O2** = Nilai Posttest (setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Android)

### **3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian**

#### **3.3.1 Partisipan Penelitian**

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis Android untuk materi Ibing Pencak Tepak Paleredan dilaksanakan di SMP Yayasan Atikan Sunda dengan sasaran utama siswa kelas 7. Media ini dibuat dengan tujuan untuk menumbuhkan apresiasi siswa terhadap kesenian tradisional Sunda, khususnya Ibing Pencak Tepak Paleredan. Sebelum diberikan kepada siswa, media terlebih dahulu melalui proses validasi oleh empat pakar, yakni pakar materi (seni budaya) dan pakar media (teknologi pembelajaran). Setelah dinyatakan layak melalui proses validasi, media kemudian diuji coba secara terbatas kepada siswa kelas 7 SMP Yayasan Atikan Sunda untuk mengevaluasi kelayakan, tingkat pemahaman, serta daya tariknya sebagai media pembelajaran interaktif berbasis Android.

#### **3.3.2 Tempat Penelitian**

Penelitian terkait pengembangan media pembelajaran berbasis Android untuk materi Ibing Pencak Tepak Paleredan yang bertujuan meningkatkan apresiasi siswa dilaksanakan di SMP Yayasan Atikan Sunda, yang berlokasi di Jl. Raya Laswi No. 338, Ciparay, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40381. Fokus utama penelitian ini adalah siswa kelas 7, yang menjadi subjek dalam proses perancangan serta uji coba media pembelajaran tersebut.

### **3.4 Populasi dan Sampel Penelitian**

#### **3.4.1 Populasi Penelitian**

Populasi adalah sekumpulan objek atau individu yang memiliki karakteristik dan ciri tertentu yang telah ditentukan oleh peneliti sebagai bahan kajian, dari mana nantinya akan ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2016, hlm. 117). Pada penelitian ini, populasi mencakup seluruh siswa kelas 7 di SMP Yayasan Atikan Sunda berjumlah

280 yang menjadi sasaran pengguna dari media pembelajaran berbasis Android untuk materi Ibing Pencak Tepak Paleredan.

### **3.4.2 Sampel Penelitian**

Sampel merupakan bagian dari populasi yang mewakili jumlah serta karakteristik yang terdapat dalam populasi tersebut (Sugiyono, 2016, hlm. 118). Pada penelitian ini, metode pengambilan sampel yang digunakan adalah nonprobability sampling dengan pendekatan purposive sampling. Purposive sampling adalah teknik pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan khusus, di mana peneliti secara sengaja memilih individu yang dianggap paling relevan dan sesuai dengan tujuan penelitian.

Untuk keperluan penelitian ini, sampel diambil secara purposif dari **35 siswa kelas 7-A di SMP Yayasan Atikan Sunda** yang telah memenuhi kriteria sebagai pengguna potensial media pembelajaran berbasis Android Ibing Pencak Tepak Paleredan, yaitu memiliki perangkat Android dan telah mengikuti mata pelajaran seni budaya.

## **3.5 Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian**

### **3.5.1 Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan beberapa metode, seperti observasi, wawancara, studi literatur, dokumentasi, penyebaran kuesioner, serta validasi oleh para ahli. Teknik-teknik ini bertujuan untuk membantu mengatasi masalah penelitian dan memperoleh data serta informasi yang relevan dari lapangan. Beberapa metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

#### **1. Observasi**

Observasi dipakai sebagai cara untuk mengumpulkan data dengan memantau perilaku dan tanggapan siswa terhadap media pembelajaran berbasis Android yang telah dikembangkan. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan secara non-partisipatif dan terstruktur, dengan fokus pada interaksi siswa, pemahaman, serta apresiasi mereka terhadap materi Ibing Pencak Tepak Paleredan yang disampaikan melalui media Android. Peneliti menggunakan instrumen observasi yang telah

divalidasi oleh ahli untuk mengukur perubahan tingkat apresiasi siswa terhadap seni tradisional setelah menggunakan media tersebut.

## 2. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai metode pengumpulan data pada tahap studi awal untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dan guru dalam pembelajaran seni budaya, khususnya mengenai materi Ibing Pencak Tepak Paleredan. Proses wawancara dilakukan secara terbuka dan tidak terstruktur kepada guru seni budaya kelas 7 di SMP Yayasan Atikan Sunda, dengan tujuan mendapatkan informasi mendalam tentang pentingnya pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang mengandung unsur lokal.

## 3. Angket

Angket digunakan untuk mengumpulkan data dari siswa dan ahli guna mengevaluasi kelayakan media berbasis Android. Angket disusun untuk mengukur aspek kelayakan isi materi, penyajian visual, kemudahan penggunaan aplikasi, serta efektivitas media dalam meningkatkan apresiasi seni. Responden angket meliputi siswa kelas 7 sebagai pengguna media serta para ahli materi, bahasa, dan media sebagai validator.

### **3.5.2 Instrumen Penelitian**

Dalam penelitian kuantitatif, kualitas instrumen diukur berdasarkan validitas dan reliabilitasnya, sedangkan kualitas pengumpulan data berkaitan dengan kesesuaian metode yang dipakai untuk mengumpulkan informasi (Sugiyono, 2016, hlm. 305). Peneliti berupaya memperoleh data yang valid dan berkualitas, sehingga mereka merancang instrumen yang sesuai sebagai berikut:

#### 1. Pedoman Observasi

Pedoman observasi digunakan oleh peneliti sebagai panduan dalam mengumpulkan data melalui pengamatan, penilaian, dan analisis terhadap keadaan objek penelitian. Peneliti mengamati semua aktivitas yang terjadi selama proses pengembangan dan uji coba media berbasis Android Ibing Pencak Tepak Paleredan. Data dan informasi yang dikumpulkan meliputi catatan mengenai respon siswa terhadap penggunaan media, keterlibatan mereka dalam pembelajaran, serta

perubahan sikap atau apresiasi siswa terhadap seni tradisional yang diamati selama proses pembelajaran berlangsung.

**Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Observasi**

No	Aspek yang diamati	Indikator Pengamatan	Skor (50-100)	Catatan Tambahan
1	Pemahaman Unsur Ibing Pencak	Menyebutkan unsur ibing (gerakan, pola lantai, musik iringan, ekspresi dan emosi dalam gerak, nilai budaya, dan kreatifitas dalam pertunjukan) dengan benar		
2	Penghayatan Emosional terhadap media	Menunjukkan antusiasme, ketertarikan, atau ekspresi positif saat menonton media		
3	Kemampuan Menilai dan Memberi Pendapat tentang karya	Memberikan pendapat yang logis dan relevan terhadap isi atau nilai ibing		
4	Sikap Menghargai Seni dan Budaya Lokal (Sunda)	Menunjukkan rasa hormat, kebanggaan, atau semangat melestarikan seni tradisional		

## 2. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara berperan sebagai alat bantu bagi peneliti dalam mengarahkan pembicaraan terkait topik penelitian. Pedoman ini berisi daftar

Inggit Putri Septia, 2025

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS ANDROID IBING PENCAK TEPAK PALEREDAN UNTUK MENINGKATKAN APRESIASI SISWA KELAS 7 SMP YAYASAN ATIKAN SUNDA**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

pertanyaan yang akan diajukan kepada peserta wawancara. Pada wawancara yang bersifat tidak terstruktur, pedoman tersebut hanya memberikan kerangka dasar sebagai panduan umum.

**Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Wawancara**

No	Pertanyaan	Jumlah Butir
1	Bagaimana pelaksanaan pembelajaran Ibing pencak tepak paleredan di kelas 7 saat ini?	1
2	Tantangan apa yang biasa ibu hadapi dalam menumbuhkan apresiasi siswa kelas terhadap materi ibing pencak tepak paleredan?	1
3	Media pembelajaran apa yang biasanya digunakan dalam pembelajaran ?	1
4	Sejauh mana efektivitas media tersebut dalam pembelajaran ?	1
5	Apakah sekolah memiliki sarana teknologi ( seperti tablet/smartphone) yang dapat di manfaatkan untuk media pembelajaran?	1
6	Menurut ibu, apakah media berbasis Android ini cocok untuk digunakan untuk pembelajaran?	1
7	Fitur apa saja yang ibu harapkan tersedia dalam materi pembelajaran berbasis Android agar efektif dan menarik?	1
8	Bagaimana kesiapan guru dan siswa di sekolah ini dalam memanfaatkan teknologi Android?	1
9	Apakah sekolah memberi dukungan untuk pengembangan media pembelajaran digital?	1
10	Apakah ibu bersedia atau mendukung jika media android di kembangkan untuk mata pelajaran Ibing Pencak Tepak Paleredan?	1

### 3. Lembar Angket

Angket ini disusun untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis Android yang dikembangkan untuk mengenalkan dan meningkatkan apresiasi terhadap seni Ibing Pencak Tepak Paleredan. Penilaian ini mencakup aspek ketertarikan, kemudahan penggunaan, pemahaman materi, dan perubahan sikap siswa terhadap seni tradisional.

Siswa diharapkan memberikan jawaban secara jujur sesuai dengan pengalaman pribadi saat menggunakan aplikasi. Data yang diperoleh akan digunakan sebagai bahan evaluasi guna menyempurnakan media pembelajaran.

Inggit Putri Septia, 2025

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS ANDROID IBING PENCAK TEPAK PALEREDAN UNTUK MENINGKATKAN APRESIASI SISWA KELAS 7 SMP YAYASAN ATIKAN SUNDA**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Angket**

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Media pembelajaran Android ini mudah digunakan.				
2	Saya tertarik belajar pencak silat melalui media Android ini.				
3	Tampilan media menarik dan memudahkan saya memahami gerakan.				
4	Penjelasan tentang Ibing Pencak Tepak Paleredan sangat jelas.				
5	Saya memberikan bantuan kepada teman yang kesulitan dalam belajar gerakan tari.				
6	Saya lebih mudah mengapresiasi seni pencak silat setelah menggunakan media.				
7	Gerakan dalam video ditampilkan dengan jelas dan runtut.				
8	Saya merasa semangat belajar saat menggunakan media ini.				
9	Media ini membantu saya mengenal budaya Sunda lebih dalam.				
10	Saya ingin menggunakan media ini untuk pembelajaran selanjutnya.				
11	Setelah menggunakan media, saya lebih menghargai seni ibing pencak.				

### **3.6 Prosedur Penelitian**

#### **3.6.1 Langkah-langkah Penelitian**

Langkah-langkah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1. Tahap Persiapan**

Sebelum memulai kegiatan penelitian, peneliti terlebih dahulu melaksanakan berbagai langkah persiapan sebagai berikut:

##### **A. Menyusun rancangan penelitian:**

Peneliti merancang rancangan penelitian yang mencakup tujuan, metode, teknik pengumpulan data, serta strategi analisis data yang sesuai dengan tujuan pengembangan media berbasis Android.

##### **B. Memahami kajian teori:**

Peneliti mempelajari teori-teori yang relevan terkait pembelajaran seni, media pembelajaran berbasis Android, serta konsep apresiasi siswa dalam seni bela diri tradisional, khususnya Ibing Pencak Tepak Paleredan.

##### **C. Menyusun kegiatan penelitian**

Peneliti merancang jadwal pelaksanaan kegiatan penelitian yang meliputi tahap-tahap mulai dari pengembangan media hingga uji coba media pembelajaran kepada siswa.

##### **D. Menyusun kisi-kisi dan instrument penelitian:**

Peneliti merancang kisi-kisi yang disesuaikan dengan indikator yang hendak diukur dalam penelitian. Berdasarkan kisi-kisi tersebut, peneliti mengembangkan berbagai instrumen pengumpulan data, seperti pedoman wawancara, lembar observasi, angket, serta alat tes untuk pretest dan posttest.

##### **E. Menguji validitas instrument:**

Sebelum digunakan dalam penelitian, seluruh instrumen divalidasi terlebih dahulu oleh ahli untuk memastikan bahwa instrumen sesuai dan layak digunakan dalam pengumpulan data.

##### **2. Pelaksanaan**

##### **A. Mengembangkan media pembelajaran berbasis Android:**

Peneliti mengembangkan desain media interaktif Android menggunakan Android Studio yang mencakup materi Ibing Pencak Tepak Paleredan dalam

bentuk teks, gambar, video, dan latihan interaktif.

**B. Uji kelayakan media pembelajaran:**

Media pembelajaran yang telah dikembangkan diuji kelayakannya oleh para ahli materi, ahli media untuk memastikan bahwa isi dan tampilannya sesuai untuk digunakan oleh siswa SMP.

**C. Pengumpulan data penelitian:**

Setelah media dinyatakan layak, peneliti melakukan uji coba terbatas kepada siswa kelas 7 SMP Yayasan Atikan Sunda selama beberapa pertemuan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, serta pretest dan posttest untuk menilai peningkatan apresiasi siswa terhadap seni Ibing Pencak Tepak Paleredan.

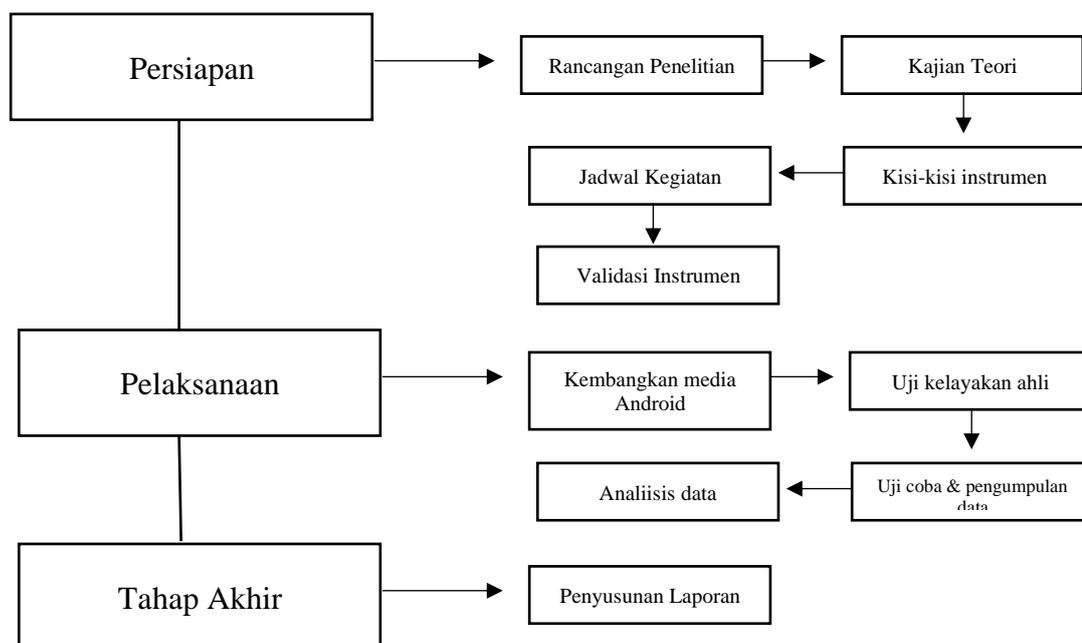
**D. Analisis hasil penelitian:**

Data yang dikumpulkan melalui angket validasi ahli serta hasil pretest dan posttest dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif dilakukan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan apresiasi siswa terhadap Ibing Pencak Tepak Paleredan berdasarkan perbandingan nilai pretest dan posttest. Sementara itu, analisis kualitatif digunakan untuk menafsirkan hasil angket validasi ahli dan tanggapan siswa secara mendalam guna mengevaluasi kelayakan, daya tarik, serta keterpahaman media yang dikembangkan.

**c. Tahap Akhir**

Setelah seluruh tahapan penelitian dilalui, peneliti menyusun laporan akhir yang merangkum keseluruhan proses mulai dari identifikasi potensi dan masalah, perancangan serta validasi media, hingga pelaksanaan uji coba terbatas. Penyusunan laporan ini dilakukan berdasarkan pedoman penulisan karya tulis ilmiah (KTI) Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2024, guna memastikan kesesuaian format, sistematika, dan kaidah ilmiah yang berlaku di lingkungan akademik kampus.

### 3.6.2 Skema/Alur Penelitian



**Bagan 3.2 Alur Penelitian**

### 3.6.3 Variabel Penelitian

Dalam penelitian dan pengembangan ini yang berjudul *Pengembangan Media Berbasis Android Ibing Pencak Tepak Paleredan untuk Meningkatkan Apresiasi Siswa Kelas 7 SMP Yayasan Atikan Sunda*, terdapat dua variabel utama, yaitu:

1. **Variabel Independen (X):** Pengembangan Media Berbasis Android Ibing Pencak Tepak Paleredan
2. **Variabel Dependen (Y):** Apresiasi Siswa Kelas 7 terhadap Seni Ibing Pencak Tepak Paleredan

## 3.7 Asumsi dan Hipotesis Penelitian

### 3.7.1 Asumsi Penelitian

Asumsi atau anggapan dasar merupakan landasan berpikir awal yang diterima sebagai kebenaran oleh peneliti tanpa harus dibuktikan terlebih dahulu (Suharsimi, 2006, hlm. 65). Berdasarkan pemahaman tersebut, penelitian ini berasumsi bahwa peningkatan apresiasi siswa terhadap seni Ibing Pencak Tepak

Paleredan dipengaruhi oleh pemanfaatan media pembelajaran berbasis Android yang dirancang secara interaktif, menarik, dan sesuai dengan konteks kebutuhan siswa di jenjang SMP.

### **3.7.2 Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian yang belum terbukti hingga data yang terkumpul mendukungnya (Suharsimi Arikunto, 2006, hlm. 71). Berdasarkan penjelasan tersebut, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. H1 : Terdapat pengaruh penggunaan media berbasis Android Ibing Pencak Tepak Paleredan dalam meningkatkan apresiasi siswa kelas 7 terhadap seni tradisional.
2. H0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media berbasis Android Ibing Pencak Tepak Paleredan dalam meningkatkan apresiasi siswa kelas 7 terhadap seni tradisional.

### **3.8 Teknik Analisis Data**

Peneliti menerapkan teknik analisis data kuantitatif untuk mengolah informasi yang diperoleh melalui angket validasi dari para ahli materi, bahasa, dan media, guna menilai tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis Android yang dikembangkan. Selain itu, pendekatan kuantitatif juga digunakan untuk menganalisis data hasil pretest dan posttest sebagai dasar pengukuran efektivitas media dalam meningkatkan apresiasi siswa terhadap seni Ibing Pencak Tepak Paleredan.

#### **a. Analisis Kelayakan Produk**

Analisis kelayakan produk dilakukan dengan menggunakan data dari angket uji kelayakan yang didasarkan pada validasi oleh ahli materi, bahasa, dan media. Penilaian media dilakukan menggunakan skala Likert, dengan setiap kategori dinilai berdasarkan skala tersebut. Berikut adalah tabel penilaian skala Likert:

**Tabel 3.5 Skor Likert Penilaian Validasi Ahli**

No.	Skor	Keterangan
1.	5	Sangat Baik
2.	4	Baik
3.	3	Cukup
4.	2	Kurang
5.	1	Sangat Kurang

Untuk menghitung skor likert pada tabel diatas yaitu menggunakan rumus menurut arikunto dalam (Ernawati, 2017, hlm. 207) yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Skor ideal}} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentasi kelayakan

Skor Ideal : Skor tertinggi setiap butir pertanyaan x jumlah responden x jumlah butir pertanyaan

Skor yang diperoleh berdasarkan hitungan uji kelayakan aplikasi. Menurut Arikunto (2009) dlm ((Ernawati, 2017, hlm 207) Hasil presentasi dapat dikategorikan sebagai berikut:

**Tabel 3.6 Kategori Penilaian Kelayakan Aplikasi**

No.	Skor	Keterangan
1.	85-100%	Sangat Layak
2.	61-80%	Layak
	41-60	Cukup layak
3.	21-40%	Kurang Layak
4.	0-520%	Sangat Tidak layak

#### b. Uji Normalitas

Analisis uji normalitas dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah data hasil pretest dan posttest apresiasi siswa terhadap pembelajaran seni Ibing

Pencak Tepak Paleredan mengikuti distribusi normal. Distribusi normal menjadi syarat penting dalam pemilihan jenis uji statistik yang tepat, khususnya dalam analisis data kuantitatif.

Pengujian dilakukan dengan menggunakan bantuan software SPSS versi 27. Kriteria penilaiannya didasarkan pada nilai signifikansi ( $p$ -value). Jika nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka data dikategorikan berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi  $\leq 0,05$ , maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Hasil dari uji ini akan menjadi acuan dalam memilih langkah analisis statistik selanjutnya, baik parametrik maupun non-parametrik.

#### c. Analisis Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Android

Agar dapat menilai efektivitas media pembelajaran berbasis Android yang dikembangkan, peneliti menerapkan analisis uji N-Gain. Uji ini digunakan untuk mengukur besar peningkatan apresiasi siswa terhadap pembelajaran seni Ibing Pencak Tepak Paleredan sebelum dan sesudah penggunaan media.

Media pembelajaran dikatakan efektif apabila nilai N-Gain lebih dari 76%, yang mengindikasikan adanya peningkatan yang tinggi. Analisis N-Gain dilakukan dengan bantuan SPSS versi 27, sehingga hasil yang diperoleh lebih akurat dan mudah diinterpretasikan.

**Tabel 3.7 Kriteria keefektifan Ngain**

Nilai Gain	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

**Tabel 3.8 Kriteria keefektifan Ngain dalam bentuk persen (%)**

Nilai Gain	Kriteria
$< 40\%$	Tidak Efektif

40-55%	Kurang Efektif
56-75%	Cukup Efektif
>76%	Efektif