

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian mencakup metode serta pendekatan penelitian. Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Pre-experimental* design dengan jenis *one group pretest – posttest design* (Satu kelompok tes awal-tes akhir) yang menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif., sehingga hanya satu kelompok lah yang akan mendapat perlakuan secara intens dan terstruktur agar didapat hasil yang maksimal.

Desain penelitian tersebut melakukan *pretest* (tes awal) sebelum diberikan *treatment* (perlakuan). Oleh karena itu, pengaruh *treatment* (perlakuan) dapat diketahui dengan membandingkan kondisi sebelum diberi *treatment* (perlakuan).

Setelah diterapkannya *treatment* (perlakuan), langkah selanjutnya yang dilakukan adalah pemberian *posttest* (tes akhir). Perbedaan hasil antara *pretest* dan *posttest* diasumsikan sebagai efek dari perlakuan.

Tabel 3.1 Pola Penelitian

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = tes awal (*Pretest*)

X = Perlakuan (*Treatment*)

O₂ = tes akhir (*Posttest*)

Langkah-langkah dalam menggunakan desain ini, sebagai berikut:

1. Pemilihan kelompok sampel
2. Melakukan *pretest* mengenai pemahaman gerak tari pada kelompok sampel yang telah ditentukan (O₁)
3. Memberikan *treatment* menggunakan model *Problem Based Learning* berbasis multimedia interaktif melalui Daring pada kelompok sampel (X)

Aisya Apriliani Hijriyani, 2020

MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF MELALUI DARING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN GERAK TARI

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

4. Melakukan *posttest* mengenai pemahaman gerak tari pada kelompok sampel yang telah melakukan *treatment* (O₂)
5. Melakukan analisis data sesuai dengan hasil *pretest* dan *posttest*
6. Menarik kesimpulan berdasarkan analisis data yang telah dilakukan

3.2 Partisipan

Partisipan merupakan subjek yang berpartisipasi atau terlibat dalam suatu kegiatan. Partisipan yang ada pada penelitian ini diantaranya Kepala dan Wakil Kepala bidang kurikulum SMP Negeri 12 Bandung, Guru mata pelajaran Seni Budaya SMP Negeri 12 Bandung serta siswa/i kelas VII G SMP Negeri 12 Bandung selaku subjek dalam penelitian.

3.3 Populasi Dan Sampel

3.3.1 Populasi

Menurut Arikunto, “populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian” (1996, hlm. 108). Populasi pada penelitian ini merupakan seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 12 Bandung berjumlah 289 orang. Peneliti menggunakan SMP Negeri 12 Bandung sebagai populasi dikarenakan terdapat permasalahan yang berkaitan dengan variable Y peneliti yaitu kurangnya pemahaman gerak tari pada siswa di SMP tersebut.

Tabel 3.2 Data Siswa/i SMP Negeri 12 Bandung

KELAS	KELAS VII		
	L	P	Jumlah
A	14	17	31
B	16	16	32
C	16	16	32
D	16	16	32
E	16	15	31
F	16	16	32
G	16	16	32
H	15	18	33
I	16	18	34
Jumlah	141	148	289

(Sumber: Bagian Tata Usaha SMP Negeri 12 Bandung)

Aisya Apriliani Hijriyanni, 2020

MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF MELALUI DARING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN GERAK TARI

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

3.3.2 Sampel

“Sampel adalah bagian dari suatu populasi baik jumlah maupun karakternya” (Kurniawan, 2018, hlm. 285). Pengambilan sampel ini memiliki teknik-teknik tertentu agar sampel dapat mewakili populasi, sedangkan teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Probability Sampling* dengan klasifikasi *Cluster Sampling* (Area Sampling). Menurut Ali (2010, hlm. 175) yang mengemukakan mengenai *Cluster Sampling* bahwa “sampel yang diambil menggunakan teknik ini biasanya adalah kelompok yang telah ada atau telah terbentuk. Tanpa ada campur tangan pelaku riset untuk mengubah kelompok itu, baik dalam jumlah anggota, maupun suasana dan derajat kekompakannya”.

Adapun sampel penelitian ini yaitu siswa SMP Negeri 12 Bandung kelas VII G dengan jumlah 31 orang siswa yang terdiri dari 16 orang siswa perempuan dan 15 orang siswa laki-laki. Peneliti menggunakan kelas VII G SMP Negeri 12 Bandung sebagai sampel dikarenakan teknik *Cluster Sampling* menggunakan kelas yang sudah terbentuk tanpa campur tangan peneliti dalam menentukan jumlah anggota ataupun susunan dalam kelas tersebut, dengan upaya dapat menjaga suasana kelas seperti pembelajaran biasa.

3.4 Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

3.4.1 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang dipakai untuk mendapatkan atau mengumpulkan data secara sistematis dalam mencari pemecahan masalah penelitian atau mencapai tujuan penelitian (Kurniawan dalam Sukarnyana, 2003, hlm. 71). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pedoman tes dan pedoman non tes.

3.4.1.1 Pedoman Tes

Tes adalah suatu instrumen atau alat yang digunakan untuk aktivitas pengukuran dan penilaian terhadap data suatu penelitian (Kurniawan, 2018, hlm.157). Terdapat dua macam tes yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu *Pretest* dan *Posttest*.

Aisya Apriliani Hijriyani, 2020

MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF MELALUI DARING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN GERAK TARI

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

Pretest (tes awal) peneliti gunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi gerak tari sebelum diterapkannya model *Problem Based Learning* berbasis Multimedia Interaktif, sedangkan *Posttest* (tes akhir) digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi gerak tari setelah diterapkannya model *Problem Based Learning* berbasis Multimedia Interaktif, Kedua tes ini memuat mengenai aspek-aspek penilaian berdasarkan indikator pemahaman gerak tari. Soal yang digunakan merupakan jenis pilihan ganda sebanyak lima belas soal yang mengacu pada indikator-indikator pemahaman gerak tari. Indikator yang digunakan dalam membuat soal hanya digunakan tiga dari tujuh indikator yang ada. Ketiga indikator yang digunakan yaitu menjelaskan, mengkategorikan dan membandingkan, sedangkan keempat indikator lainnya untuk menilai proses belajar siswa dalam memahami gerak tari.

Dibawah ini memaparkan kisi-kisi soal pemahaman gerak tari dengan materi level dan pola lantai merujuk pada kata kerja operasional taksonomi Bloom C1-C2, sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Soal Pemahaman Gerak tari

Variabel	Indikator	Kisi-kisi	Nomor Item
Pemahaman Gerak tari	Menjelaskan	Unsur-unsur dalam gerak tari	2
		Gerak tari	4
		Pengertian level	7
		Pengertian gerak tari	9
		Pengertian tari	11
		Fungsi level	14
		Pengaruh pola lantai dalam tari	18
		Tujuan penciptaan pola lantai	19
	Mengkategorikan	Jenis level	1
		Jenis pola lantai	3, 15, 16, 17, 20
		Gambar mengenai salah satu unsur	5
Contoh kegiatan mengenai level		6	

Aisya Apriliani Hijriyani, 2020

MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF MELALUI DARING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN GERAK TARI

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

		Gambar pola lantai	8
		Pengertian pola lantai	10
	Membandingkan	Kesan mengenai level	12
		Contoh level dalam gerak	13

Terdapat tujuh indikator yang dipilih oleh peneliti sebagai acuan penilaian pemahaman gerak tari. Tiga diantaranya sudah digunakan untuk membuat soal pemahaman gerak tari khususnya pada materi level dan pola lantai, sedangkan empat indikator lainnya digunakan untuk menilai keaktifan dan keterampilan siswa dalam memahami gerak tari. Dalam pembelajaran seni tari, tidak terlepas dari teori dan praktek, disini peneliti menguji siswa dengan melihat pemahaman gerak tari siswa secara teori dan secara praktek. Untuk lebih jelas, pedoman tes untuk soal *Pretest* dan *Posttest* dapat dilihat pada lampiran 9 dan 10.

3.4.1.2 Pedoman Non Tes

1. Pedoman Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan aktivitas pemusatan perhatian dan pencatatan terhadap fenomena yang muncul pada subjek penelitian dengan memakai semua pancaindra (Kurniawan, 2018, hlm. 175). Pedoman observasi merupakan langkah-langkah mengamati yang dilakukan peneliti pada kelas yang menjadi sampel. Pedoman observasi digunakan sebagai panduan dalam melakukan observasi mengenai pemahaman gerak tari dalam proses belajar mengajar dikelas maupun saat pelaksanaan pembelajaran Daring sebelum dan proses diterapkannya model *Problem Based Learning* berbasis multimedia interaktif.

Tabel 3.4 Indikator Pemahaman Gerak tari

No	Indikator	Aspek Yang Dinilai	Nilai
a	Menjelaskan	1. Siswa sangat mampu menjelaskan pengertian gerak tari	A 93-100
		2. Siswa mampu menjelaskan pengertian gerak tari	B 84-92
		3. Siswa cukup mampu menjelaskan pengertian gerak tari	C 75-83
		4. Siswa kurang mampu menjelaskan pengertian gerak tari	D 51-74

Aisya Apriliani Hijriyani, 2020

MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF MELALUI DARING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN GERAK TARI

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

		5. Siswa tidak mampu menjelaskan pengertian gerak tari	E ≤ 50
b	Mengemukakan	1. Siswa sangat mampu menjelaskan pengertian gerak tari	A 93-100
		2. Siswa mampu menjelaskan pengertian gerak tari	B 84-92
		3. Siswa cukup mampu menjelaskan pengertian gerak tari	C 75-83
		4. Siswa kurang mampu menjelaskan pengertian gerak tari	D 51-74
		5. Siswa tidak mampu menjelaskan pengertian gerak tari	E ≤ 50
c	Mengkategorikan	1. Siswa sangat mampu mengkategorikan unsur gerak tari	A 93-100
		2. Siswa mampu mengkategorikan unsur gerak tari	B 84-92
		3. Siswa cukup mampu mengkategorikan unsur gerak tari	C 75-83
		4. Siswa kurang mampu mengkategorikan unsur gerak tari	D 51-74
		5. Siswa tidak mampu mengkategorikan unsur gerak tari	D ≤ 50
d	Mendiskusikan	1. Siswa sangat mampu mendiskusikan tentang unsur gerak tari	A 93-100
		2. Siswa mampu mendiskusikan tentang unsur gerak tari	B 84-92
		3. Siswa cukup mampu mendiskusikan tentang unsur gerak tari	C 75-83
		4. Siswa kurang mampu mendiskusikan tentang unsur gerak tari	D 51-74
		5. Siswa tidak mampu mendiskusikan tentang unsur gerak tari	D ≤ 50
e	Membandingkan	1. Siswa sangat mampu membandingkan unsur gerak tari dengan gerak/kegiatan kehidupan sehari-hari	A 93-100
		2. Siswa mampu membandingkan unsur gerak tari dengan gerak/kegiatan kehidupan sehari-hari	B 84-92
		3. Siswa cukup mampu membandingkan unsur gerak tari dengan gerak/kegiatan kehidupan sehari-hari	C 75-83
		4. Siswa kurang mampu membandingkan unsur gerak tari dengan gerak/kegiatan kehidupan sehari-hari	D 51-74

		5. Siswa tidak mampu membandingkan unsur gerak tari dengan gerak/kegiatan kehidupan sehari-hari	E ≤ 50
f	Mencontohkan	1. Siswa sangat mampu mencontohkan gerak melalui gerak tari	A 93-100
		2. Siswa mampu mencontohkan gerak melalui gerak tari	B 84-92
		3. Siswa cukup mampu mencontohkan gerak melalui gerak tari	C 75-83
		4. Siswa kurang mampu mencontohkan gerak melalui gerak tari	D 51-74
		5. Siswa tidak mampu mencontohkan gerak melalui gerak tari	D ≤ 50
g	Menyimpulkan	1. Siswa sangat mampu menyimpulkan gerak tari melalui lisan secara sederhana	A 93-100
		2. Siswa mampu menyimpulkan gerak tari melalui lisan secara sederhana	B 84-92
		3. Siswa cukup mampu menyimpulkan gerak tari melalui lisan secara sederhana	C 75-83
		4. Siswa kurang mampu menyimpulkan gerak tari melalui lisan secara sederhana	D 51-74
		5. Siswa tidak mampu menyimpulkan gerak tari melalui lisan secara sederhana	E ≤ 50

Keterangan Penilaian:

- 93-100 : Jika keseluruhan indikator tercapai (Sangat Baik = A)
84-92 : Jika salah satu indikator belum tercapai (Baik = B)
75-83 : Jika setengah dari semua indikator belum tercapai (Cukup = C)
51-74 : Jika banyak indikator yang belum tercapai (Kurang Baik = D)
≤ 50 : Jika semua indikator belum tercapai (Sangat Kurang Baik = E)

2. Pedoman Angket

Angket merupakan alat pengumpulan data yang berisi pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk dijawab secara tertulis juga oleh responden (Zuriah, 2002, hlm. 182). Maksud pemberian angket adalah untuk mencari data secara lengkap tentang suatu permasalahan.

Aisya Apriliani Hijriyani, 2020

MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF MELALUI DARING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN GERAK TARI

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

Jenis angket yang digunakan oleh peneliti yaitu angket tertutup. Angket tertutup merupakan angket yang di dalamnya memuat pilihan jawaban yang sudah ditetapkan oleh peneliti. Menurut Kurniawan (2018, hlm. 159) menyatakan:

Angket tertutup adalah angket yang di dalamnya memuat pilihan jawaban yang sudah ditetapkan oleh pembuat angket. jawaban ini dapat berupa jawaban ya atau tidak, atau pilihan ganda (*multi choice*) sehingga responden tidak memiliki kesempatan untuk merespon dengan jawaban sendiri.

Dari penjelasan tersebut, angket tertutup dapat dibuat menggunakan skala *Likert* untuk mengukur *option* angket. Menurut Sugiyono (2014, hlm. 134) “skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang senomena sosial”.

Angket yang digunakan tentunya angket pemahaman gerak tari yang diberikan kepada siswa sesudah *treatment* atau setelah diterapkannya model *Problem Based Learning* berbasis Multimedia Interaktif dilaksanakan, adapun kisi-kisi angket pemahaman gerak tari, sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kisi-kisi angket Pemahaman Gerak Tari

Variabel	Indikator	Kisi-kisi	NomorItem
Pemahaman Gerak Tari	Menjelaskan	Mampu menjelaskan pengertian gerak tari	1
	Mengemukakan	Mampu mengemukakan unsur gerak tari	2
	Mengkategorikan	Mampu mengkategorikan unsur gerak tari	3
	Mendiskusikan	Mampu mendiskusikan dengan teman mengenai unsur gerak tari	4
	Membandingkan	Mampu membandingkan unsur gerak tari dengan gerak/kegiatan kehidupan sehari-hari	5
	Mencontohkan	Mampu mencontohkan gerak melalui gerak tari	6

Aisya Apriliani Hijriyani, 2020

MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF MELALUI DARING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN GERAK TARI

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

	Menyimpulkan	Mampu menyimpulkan gerak tari melalui lisan maupun tulisan secara sederhana	7
--	--------------	---	---

Tabel 3.6 Angket Pemahaman Gerak Tari

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya mampu menjelaskan pengertian gerak tari					
2	Saya mampu mengemukakan unsur gerak tari					
3	Saya mampu mengkategorikan unsur gerak tari					
4	Saya mampu mendiskusikan tentang unsur gerak tari					
5	Saya mampu membandingkan unsur gerak tari dengan gerak/kegiatan kehidupan sehari-hari					
6	Saya mampu mencontohkan gerak melalui gerak tari					
7	Saya mampu menyimpulkan gerak tari melalui lisan maupun tulisan secara sederhana					

Keterangan:

- SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 N : Netral
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju

3. Pedoman Wawancara

Wawancara merupakan sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk mendapatkan informasi dari orang yang diwawancarai. Wawancara yang dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan wawancara semi terstruktur. Wawancara semi struktur terdiri dari sejumlah pernyataan atau pertanyaan kunci yang membantu peneliti dalam mengidentifikasi banyak pernyataan yang hendak digali, dimana pewawancara atau yang diwawancarai untuk berpendapat atau merespons secara

Aisya Apriliani Hijriyani, 2020

MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF MELALUI DARING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN GERAK TARI

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

lebih rinci (Kurniawan, 2018, hlm 170). Dalam pelaksanaan wawancara, peneliti mewawancarai guru mata pelajaran seni budaya SMP Negeri 12 Bandung untuk memperoleh data mengenai proses pembelajaran seni tari pada kelas VII B khususnya pemahaman gerak tari sebelum melaksanakan *treatment* pada siswa. Untuk lebih jelas, pedoman wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru seni budaya dapat dilihat pada lampiran 8.

4. Pedoman Dokumentasi

Dokumentasi adalah catatan fenomena yang telah berlaku. Dokumentasi dapat berbentuk karya-karya monumental, gambar, atau tulisan dari seseorang (Sugiono, 2016, hlm. 240). Peneliti akan mengumpulkan gambar ketika proses pembelajaran berlangsung menggunakan kamera serta saat wawancara pada guru mata pelajaran seni budaya SMP Negeri 12 Bandung. Tujuan pengambilan gambar ini agar data yang dikumpulkan lebih akurat.

3.4.2 Teknik Pengumpulan Data

1. Studi Pustaka

Menurut Nazir (2009, hlm. 111) “Studi pustaka adalah Teknik pengumpulan data Dalam Studi pustaka, peneliti mengumpulkan data dengan membaca serta mempelajari berbagai buku, jurnal, blog maupun artikel mengenai model *Problem based learning* berbasis multimedia interaktif melalui daring untuk meningkatkan pemahaman gerak tari.

2. Wawancara

Peneliti mengumpulkan data atau informasi melalui studi lapangan dengan cara mewawancarai guru mata pelajaran seni budaya SMP Negeri 12 Bandung. Studi lapangan ini dilakukan untuk melengkapi informasi dalam penelitian.

3. Tes

Tes pada penelitian ini merupakan data utama. Data terdiri dari *Pretest* dan *Posttest* untuk mengetahui pemahaman gerak tari sebelum dan sesudah penerapan model *Problem Based Learning* berbasis Multimedia Interaktif. Untuk mengukur pemahaman gerak tari, tes yang digunakan pada *pretest* dan *posttest* yaitu

menggunakan soal pilihan ganda. *Pretest* pemahaman gerak tari berjumlah 20 soal, sedangkan *Posttest* pemahaman gerak tari berjumlah 25 soal.

4. Observasi

Pada penelitian ini, observasi dilakukan untuk memperkuat data mengenai pemahaman gerak tari sebelum proses serta sesudah penerapan model *Problem Based Learning* berbasis multimedia interaktif. Pengumpulan data menggunakan observasi dilakukan peneliti dengan cara mengamati sesuai dengan indikator pemahaman gerak tari yang ada pada lembar observasi.

5. Angket

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data pendukung. Angket ini diberikan kepada siswa untuk memperoleh data penilaian proses pembelajaran mengenai pemahaman gerak tari menggunakan model *Problem Based Learning* berbasis multimedia interaktif.

6. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi dilakukan dalam rangka menggambarkan proses pembelajaran seni tari melalui model *Problem based Learning* berbasis multimedia interaktif.

3.5 Pengembangan Instrumen

Sebelum instrumen digunakan, terlebih dahulu dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan diuji coba untuk mengetahui validitas, reliabilitas dan tingkat kesukaran soal.

3.5.1 Uji Validitas

Data yang baik digunakan adalah penelitian harus merupakan data yang sesuai dengan kenyataan, dimana secara umum dikenal dengan data valid. Menurut Arikunto (2006, hlm. 168) dikatakan bahwa sebuah tes dikatakan valid apabila tes tersebut mengukur apa yang hendak diukur.

Pegujian validitas menggunakan teknik korelasi *product moment* yang dikemukakan Arikunto (2010, hlm. 72). Adapun rumus *product moment* adalah sebagai berikut:

Aisya Apriliani Hijriyani, 2020

MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF MELALUI DARING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN GERAK TARI

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

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi

N = Jumlah responden

X = Skor tiap item

$\sum X$ = Jumlah skor siswa pada setiap butir soal

$\sum Y$ = Jumlah total skor siswa

Interpretasi koefisien validitas disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3.7 Interpretasi Nilai Koefisien Validasi

Koefisien Korelasi	Kriteria
$0,800 < r_{xy} \leq 1,00$	Sangat Baik
$0,600 < r_{xy} \leq 0,800$	Tinggi
$0,400 < r_{xy} \leq 0,600$	Sedang
$0,200 < r_{xy} \leq 0,400$	Rendah
$0,00 < r_{xy} \leq 0,200$	Sangat Rendah
$r_{xy} \leq 0,00$	Tidak Valid

3.5.2 Uji Reliabilitas

Tes yang baik adalah tes yang dapat dipercaya, dimana perlu diadakannya pengujian koefisien reliabilitas. Menurut Arikunto (2010, hlm. 109) reliabilitas adalah ketetapan suatu tes apabila diteskan kepada subjek yang sama. Teknik perhitungan yang digunakan dalam penelitian ini adalah rumus KR-20.

$$r_i = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{S_t^2 - \sum pq}{S_t^2} \right)$$

Keterangan:

Aisya Apriliani Hijriyani, 2020

MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF MELALUI DARING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN GERAK TARI

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

- r_i = Koefisien reliabilitas
 n = Jumlah sampel
 S_t^2 = Varian skor total
 p = jumlah yang menjawab benar
 q = jumlah yang menjawab salah

Hasil reliabilitas tersebut dapat digolongkan ke dalam lima kategori sebagai berikut:

Tabel 3.8 Koefisien Reliabilitas

0,81 – 1,00	Reliabilitas sangat tinggi
0,61 – 0,80	Reliabilitas tinggi
0,41 – 0,60	Reliabilitas sedang
0,21 – 0,40	Reliabilitas rendah
0,00 – 0,20	Reliabilitas sangat rendah

3.5.3 Tingkat Kesukaran

Soal yang baik merupakan soal yang tidak terlalu sulit ataupun terlalu mudah. Soal yang terlalu mudah tidak dapat merangsang siswa untuk meningkatkan usaha dalam upaya menyelesaikan soal tersebut, sedangkan soal yang terlalu sulit menyebabkan siswa menjadi putus asa dan menurunkan semangat siswa untuk mencoba menyelesaikan soal lagi karena di anggap diuar kemampuannya. Penjelasan tersebut merujuk pada pendapat Arikunto (2010, hlm. 107) “indeks kesukaran soal adalah bilangan yang menunjukkan sukar atau mudahnya suatu soal”. Untuk mengetahui tingkat kesukaran soal, digunakan rumus:

$$\text{Tingkat Kesukaran} = \frac{\text{mean item soal}}{\text{skor maksimum item soal}}$$

(Hindasah. 2013, hlm. 36)

Klasifikasi tingkat kesukaran mengacu pada pendapat Arikunto (2010, hlm. 210), yaitu:

Tabel 3.9 Klasifikasi Tingkat Kesukaran Butir Soal

Interval	Tingkat Kesukaran
0.00-0.30	Sukar
0.31-0.70	Sedang
0.71-1.00	Mudah

3.6 Prosedur Penelitian

3.6.1 Langkah-langkah Penelitian

Implementasi metode dalam penelitian ini menggunakan *one group pretest-posttest design* dengan hanya menggunakan satu kelompok saja sebagai kelas eksperimen, sehingga tidak diperlukan kelas kontrol.

Prosedur penelitian merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh seorang peneliti secara sistematis dan teratur untuk mencapai tujuan penelitian. Adapun prosedur penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan Penelitian

- Menentukan permasalahan dalam penelitian, peneliti mencari dan melihat berbagai permasalahan yang ada terutama permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran seni tari. Salah satu permasalahan yang muncul yaitu rendahnya pemahaman gerak tari.
- Menentukan tujuan penelitian, agar penelitian yang dilakukan dapat difokuskan dan bermanfaat bagi yang diteliti maupun masyarakat pada umumnya terutama dalam pembelajaran seni tari disekolah.
- Mencari berbagai referensi dari beberapa sumber yang relevan seperti buku, jurnal, internet, dan sumber lainnya.
- Memformulasikan hipotesis dan menentukan variabel penelitian
- Membuat dan menyusun proposal penelitian yang selanjutnya diseminarkan untuk menguji proposal penelitian yang telah dibuat
- Melakukan observasi awal pada sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian

Aisya Apriliani Hijriyani, 2020

MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF MELALUI DARING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN GERAK TARI

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

- g. Membuat multimedia interaktif
- h. Membuat instrumen penelitian yang selanjutnya dilakukan uji coba instrumen penelitian
- i. Uji validitas, reliabilitas dan kesukaran instrumen penelitian

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

- a. Peneliti melakukan survei awal untuk melihat pembelajaran seni tari dikelas maupun saat melaksanakan pembelajaran jarak jauh (Daring) sampel penelitian yakni di SMP Negeri 12 Bandung
- b. Melakukan *pretest* pemahaman gerak tari, kemudian memberikan *treatment* menggunakan penerapan model *Problem Based Learning* berbasis multimedia interaktif pada kelas eksperimen
- c. Pengumpulan data dengan menggunakan beberapa teknik seperti angket, observasi, wawancara, dokumentasi dan studi pustaka
- d. Melakukan *posttest* pemahaman gerak tari untuk memperoleh data setelah diberikan *treatment*
- e. Melaksanakan konsultasi kepada dosen pembimbing mengenai beberapa hal selama melakukan penelitian

3. Tahap Akhir Penelitian

- a. Mengolah dan menganalisis data dari hasil pengumpulan instrumen yang sudah didapat dari lapangan berupa hasil *Pretest-Posttest*, angket, wawancara dan dokumentasi.
- b. Membuat kesimpulan berdasarkan hasil analisis data
- c. Penulisan laporan penelitian untuk melaporkan hasil penelitian yang telah dilakukan.

3.6.2 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dan perbedaan penafsiran, maka terdapat beberapa istilah yang perlu dijelaskan berkaitan judul penelitian, sebagai berikut:

a. Model *Problem Based Learning*

Aisya Apriliani Hijriyanni, 2020

MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF MELALUI DARING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN GERAK TARI

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

Dengan penerapan model pembelajaran *Problrm Based Learning*, siswa dilatih untuk menyusun pengetahuannya, mengembangkan keterampilan serta kemampuan dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

b. Berbasis Multimedia interaktif

Multimedia interaktif dalam penelitian ini digunakan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi. Multimedia interaktif hanya sebagai komplemen (pelengkap) saja yang berisi bahan ajar mengenai materi gerak tari sesuai level dan pola lantai.

c. Melalui Daring

Penelitian ini dilakukan menggunakan pembelajaran daring atau dalam jaringan. Saat pengambilan data wawancara pada guru seni budaya peneliti melakukan *Video Call*. Untuk memperoleh data angket pemahaman gerak tari peneliti menggunakan *GoogleForm*. *Pretest* dan *Posttest* dilakukan secara daring menggunakan *Quizizz*.

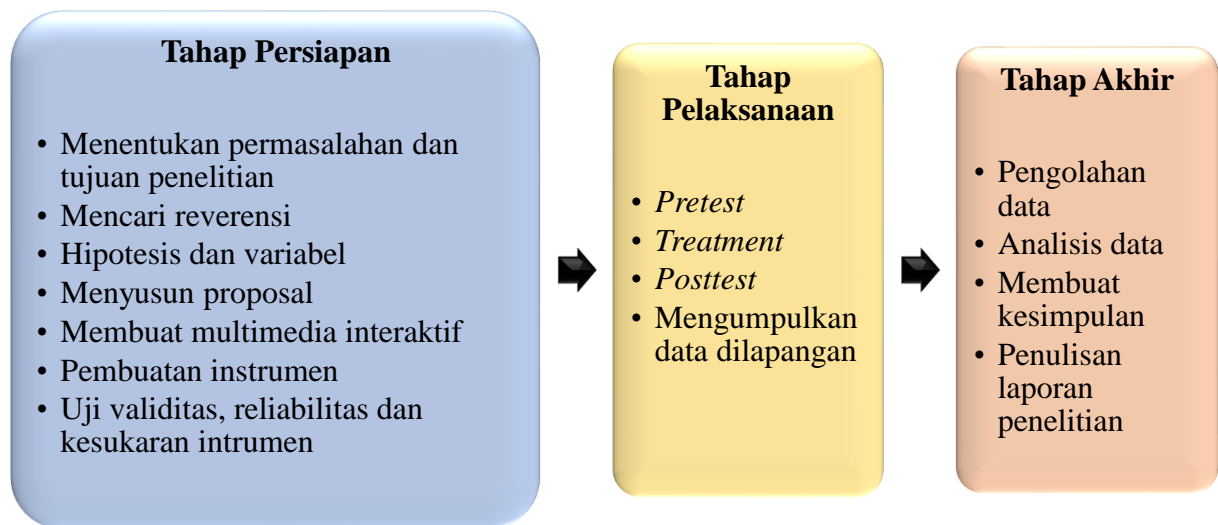
d. Pemahaman Gerak Tari

Pemahaman gerak tari dalam penelitian ini adalah dapat menjelaskan, mengemukakan, mengkategorikan, mendiskusikan, membandingkan, mencontohkan dan menyimpulkan dari materi yang diajarkan. Dalam penelitian ini, materi yang diajarkan mengenai gerak tari berdasarkan level dan pola lantai, sesuai dengan silabus kelas VII Seni Budaya (Seni tari).

Definisi operasional dari penelitian ini yaitu suatu penelitian eksperimen yang dilakukan untuk menguji pemahaman gerak tari pada siswa menggunakan model *Problem Based Learning* berbasis Multimedia interaktif melalui daring dalam pembelajaran seni tari disekolah saat Pembelajaran Jarak Jauh.

3.6.3 Skema/Alur Penelitian

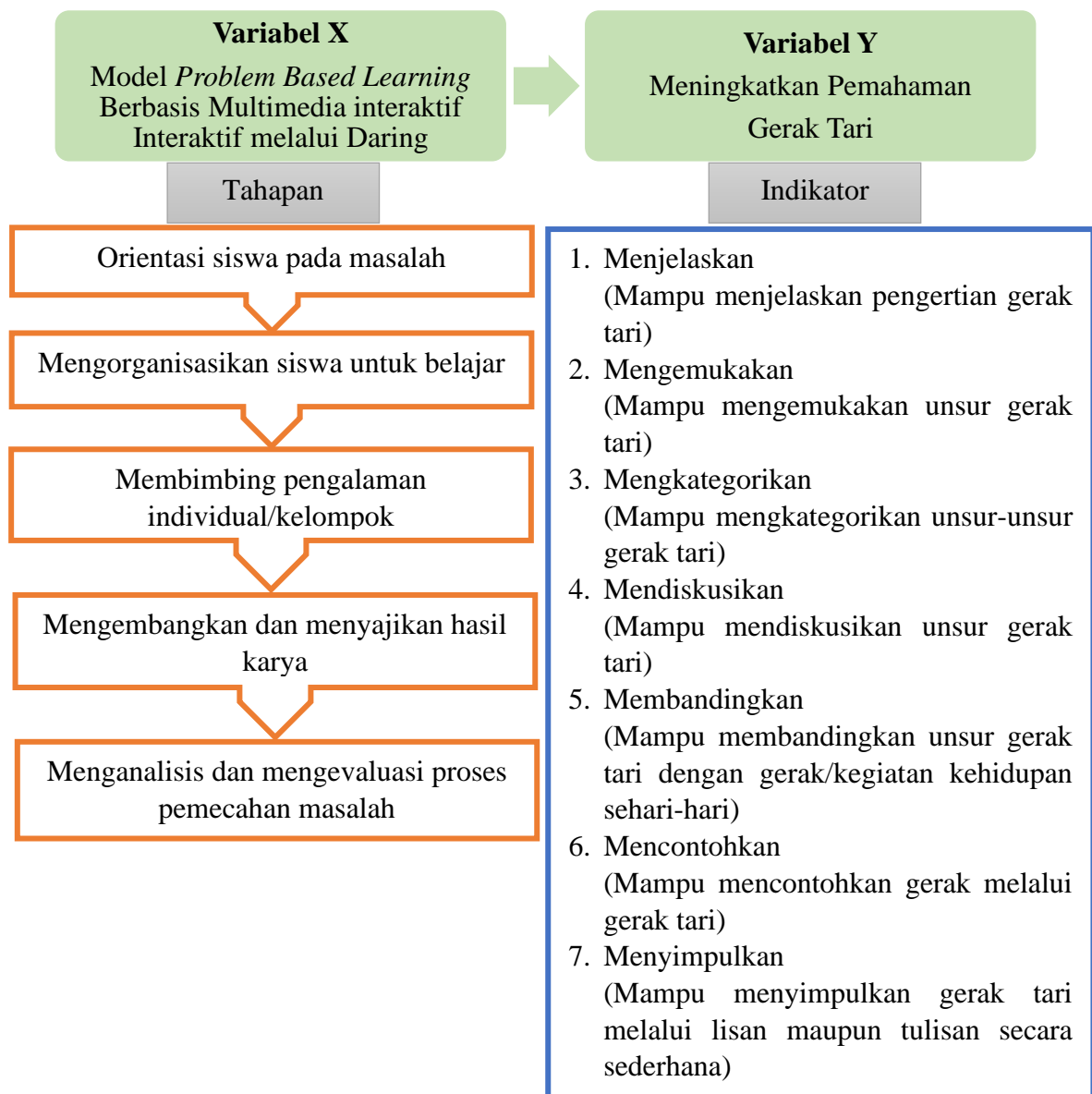
Adapun alur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini digambarkan dalam bagan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Alur Penelitian

3.6.4 Variabel Penelitian

Menurut Arikunto (dalam Kurniawan, 2018, hlm. 189) ‘variabel penelitian merupakan objek penelitian ataupun apa yang menjadi fokus perhatian suatu penelitian’. Penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel X (variabel bebas) yang mempengaruhi dan variabel Y (variabel terikat) yang dipengaruhi. Variabel bebas atau independent (X) dalam penelitian ini adalah model *Problem Based Learning* berbasis Multimedia Interaktif melalui daring, sedangkan variabel terikat atau dependen (Y) dalam penelitian ini adalah Pemahaman Gerak tari, digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.2 Variabel Penelitian

3.6.5 Asumsi dan Hipotesis Penelitian

3.6.5.1 Asumsi

Dalam pembelajaran seni tari, pemahaman memiliki peran penting dalam menunjang proses praktek yang akan dilakukan oleh siswa. Pemahaman terhadap gerak tari merupakan pondasi dasar serta utama dalam tari. Pembelajaran seni tari disekolah, tidak hanya menuntut penguasaan materi tari secara teks saja, namun juga seimbang dengan konteksnya, sehingga hasil belajar siswa menjadi multiaspek.

Aisya Apriliani Hijriyanni, 2020

MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF MELALUI DARING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN GERAK TARI

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

Asumsi dalam penelitian ini adalah bahwa model Model *Problem Based Learning* berbasis multimedia interaktif melalui daring dapat memberi dampak positif terhadap pemahaman siswa khususnya pemahaman gerak tari pada Siswa SMP Negeri 12 Bandung Kelas VII.

3.6.5.2 Hipotesis

Dalam penelitian kuantitatif, hipotesis merupakan komponen penting dalam penelitian. Sebelum terjun ke lapangan, hendaknya peneliti telah merumuskan hipotesis penelitiannya. Menurut Setyosari (2012, hlm. 108) menyatakan “secara umum, hipotesis dapat didefinisikan sebagai suatu pernyataan yang berisi suatu prediksi (yang mungkin terjadi) berkenaan dengan hasil penelitian”. Adapun menurut Sugiyono (2016, hlm. 96) “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian. Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **H₀**: “Tidak adanya pengaruh Model *Problem Based Learning* berbasis Multimedia interaktif melalui daring terhadap pemahaman gerak tari pada Siswa SMP Negeri 12 Bandung Kelas VII”
2. **H₁** : “Adanya pengaruh Model *Problem Based Learning* berbasis Multimedia interaktif melalui daring terhadap pemahaman gerak tari pada Siswa SMP Negeri 12 Bandung Kelas VII”

3.7 Analisis Data

Menurut Moleong & Lexy (2002, hlm. 103) Analisis data ialah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu kategori, dan pola, serta satuan uraian dasar. Analisis data adalah proses penting dalam sebuah penelitian. Hal ini di dasarkan pada pertimbangan bahwa pada proses analisis inilah data yang didapatkan peneliti bisa diinterpretasikan menjadi hasil yang sesuai

dengan harapan peneliti. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan perhitungan Statistik dan Skala Likert.

3.7.1 Analisis Statistik

3.7.1.1 Statistik Analisis Data Secara Deskriptif

Statistik deskriptif dalam ukuran numerik menggunakan *Central Tendency* (Ukuran Pemusatan), yaitu sejumlah ukuran yang memperlihatkan adanya pemusatan distribusi data (Kurniawan, 2018, hlm. 250). *Central Tendency* memiliki beberapa jenis ukuran pemusatan, sebagai berikut:

1. Rata-rata (*Mean*)

Nilai rata-rata yang didapat dari hasil penjumlahan seluruh nilai dari masing-masing data, kemudian dibagi dengan banyaknya data yang ada.

$$\text{Mean } \bar{X} = \frac{\sum Xi}{n}$$

Keterangan:

- \bar{X} : Nilai rata-Rata
 Xi : Hasil Pretest atau Posttest
 n : Jumlah siswa

2. Nilai Tengah (*Median*)

Suatu nilai ukuran pemusatan yang menempati posisi tengah setelah data diurutkan.

$$Me = x \left(\frac{n+1}{2} \right)$$

3. Modus

Pada dasarnya adalah data yang paling sering muncul. Tidak ada rumus khusus untuk menentukan modus pada data tunggal, cukup dengan pengamatan mata saja.

3.7.1.2 Statistik Analisis Data Secara Inferensial

Dalam analisis data secara inferensial, peneliti menggunakan statistik parametrik, karena peneliti ingin membuat kesimpulan atau generalisasi terhadap populasi. Jenis statistik yang digunakan yaitu statistik parametris karena data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah data interval.

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan untuk melihat bahwa data yang diperoleh tersebut normal serta memeriksa keabsahan dalam penyebaran data. Uji normalitas dilakukan pada data *pretest* dan *posttest*. Hal ini merupakan salah satu persyaratan sebelum analisis data dilakukan. Pengujian data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program pengolah data IBM SPSS 22 dengan uji normalitas Shapiro-Wilk. Uji tersebut mempergunakan sampel kecil atau jumlah sampel tidak lebih dari 50 orang.

2. Uji t

Adapun tahapan untuk Uji t, sebagai berikut:

- 1) Menentukan nilai rata-rata selisih *pretest* dan *posttest* pada soal pemahaman gerak tari.

$$t = \frac{\bar{d}}{\left(\frac{s}{\sqrt{n}}\right)}$$

- 2) Menentukan nilai deviasi selisih *pretest* dan *posttest* pada soal pemahaman gerak tari

$$d^2 = \frac{\sum d}{n}$$

- 3) Menentukan nilai t_{hitung} *pretest* dan *posttest* pada soal pemahaman gerak tari

$$s = \sqrt{\frac{n \sum d^2 - (\sum d)^2}{n(n-1)}}$$

- 4) Menentukan t_{hitung}

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_1 diterima, dan H_0 ditolak

3.7.2 Analisis Skala Likert

Skala Likert merupakan skala yang dipakai untuk mengukur sikap dan pandangan individu atau sekelompok orang tentang fenomena atau gejala manajemen pendidikan (Kurniawan, 2018, hlm. 180). Perhitungan secara Skala Likert dalam penelitian ini, bertujuan untuk mengukur hasil angket pemahaman gerak tari yang diberikan kepada siswa. Adapun tahapan analisis Taraf Persetujuan Skala Likert adalah sebagai berikut:

1. Menghitung jumlah skor kriterium, skor ini merupakan skor jika setiap butir pernyataan mendapatkan skor tertinggi.

Skor kriterium = skor tertinggi x jumlah responden x jumlah soal

2. Menghitung jumlah skor hasil pengumpulan data, skor-skor yang diperoleh dari responden, ditabulasikan dalam tabel dan dihitung jumlah keseluruhan skor.
3. Menentukan persentase skor kategori data dengan rumus:

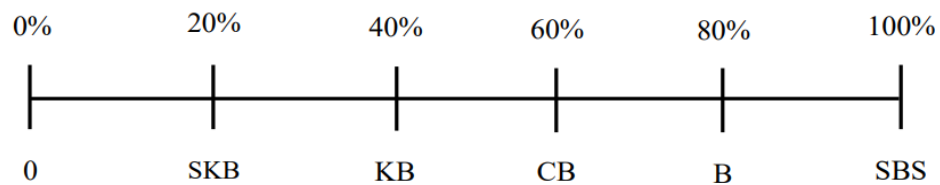
$$\text{persentase} = \frac{\text{total angket siswa}}{\text{skor kriterium}} \times 100\%$$

Sehingga diketahui persentase dari kriteria yang diterapkan. Secara kontinum dapat dibuat kategori interval sebagai berikut:

Aisya Apriliani Hijriyani, 2020

MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF MELALUI DARING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN GERAK TARI

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



Gambar 3.3 Kategori Interval Hasil Angket
(diadaptasi dari Sugiyono, 2014, hlm. 137)

Kriteria penilaian:

- 93-100 : Jika keseluruhan indikator tercapai (Sangat Baik = A)
 84-92 : Jika salah satu indikator belum tercapai (Baik = B)
 75-83 : Jika setengah dari semua indikator belum tercapai (Cukup = C)
 51-74 : Jika banyak indikator yang belum tercapai (Kurang Baik = D)
 ≤ 50 : Jika semua indikator belum tercapai (Sangat Kurang Baik = E)

3.7.3 Wawancara

Teknik analisis data pada wawancara dilakukan dengan pendekatan kualitatif. Setelah data terkumpul, data tersebut direduksi untuk memilih data yang relevan kemudian masuk pada tahap penyajian data yang bertujuan untuk menggabungkan semua informasi sehingga dapat dideskripsikan dengan fakta yang ada. Pada tahap akhir yaitu menarik kesimpulan, setelah data cukup terkumpul dibuat kesimpulan sementara, dan sesudah data benar-benar terkumpul lengkap barulah dibuat kesimpulan akhir.

3.8 Jadwal Penelitian

Tabel 3.10 Jadwal Penelitian

No.	Jadwal Kegiatan	Pelaksanaan									
		Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Juni	Juli	
1.	Pengajuan Judul										
2.	Pengumuman Judul										
3.	Pembuatan Proposal										

Aisya Apriliani Hijriyani, 2020

MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF MELALUI DARING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN GERAK TARI

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

4.	Seminar Proposal									
5.	Pembagian Dosen pembimbing									
6.	Proses Bimbingan									
7.	Observasi Penelitian Lapangan									
8.	Pelaksanaan Penelitian									
9.	Analisis Data									
10.	Penyusunan Data									
11.	Sidang Skripsi									