

BAB III

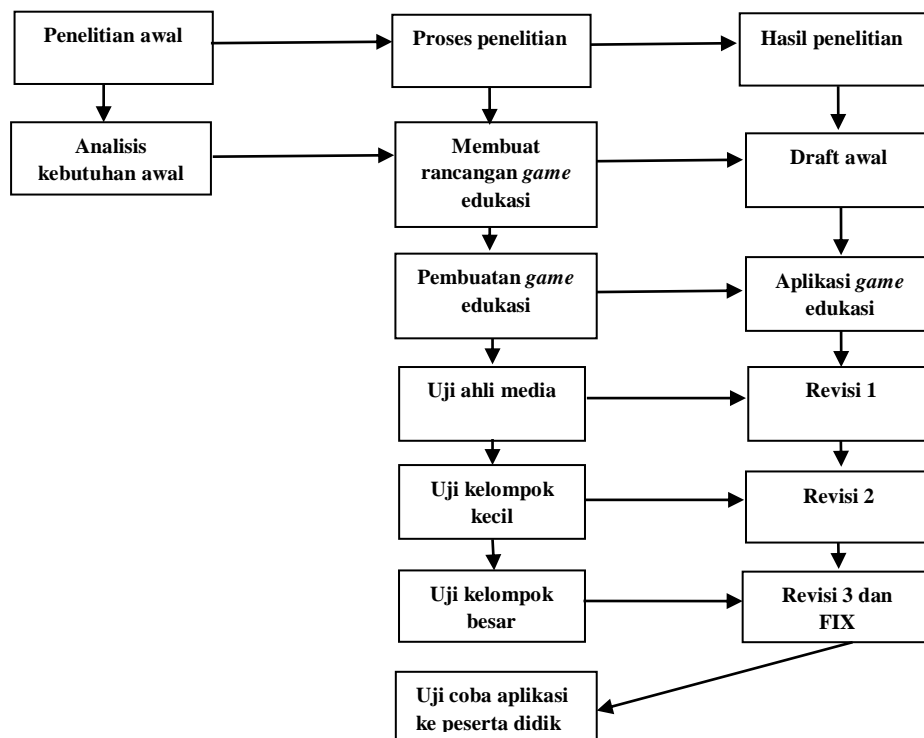
METODE PENELITIAN

3.1 Desain penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development* (R&D). Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2011, hlm. 4) mengemukakan bahwa: “penelitian dan pengembangan (*research and development/R&D*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran”.

Pada penelitian ini dikembangkan sebuah produk aplikasi *game* edukasi sebagai media evaluasi proses yang bertujuan untuk mengevaluasi peserta didik dalam hal pengetahuan atau kognitif pada proses pembelajaran. *Game* edukasi kontennya berupa tebak gambar terkait materi seni tari pada KD 3.1 Memahami keunikan gerak tari tradisional dengan menggunakan unsur pendukung tari serta pertanyaan-pertanyaannya disesuaikan dengan kata kerja operasional Taksonomi Bloom.

Langkah-langkah penelitian *research and development* yang digunakan pada penelitian ini yakni sebagai berikut.



Gambar 3.1 Desain Penelitian R&D

Dari gambar di atas dapat dijelaskan bahwasanya penelitian dilaksanakan atas dasar kebutuhan awal yakni perlu adanya pembuatan media evaluasi proses yang menyenangkan. Ketika aplikasi *game* edukasi sudah dibuat kemudian diujicobakan ke ahli media, hasil uji coba dari ahli media akan terdapat kritik dan saran untuk di evaluasi. Setelah direvisi kemudian diujicobakan secara terbatas yakni kepada kelompok kecil yang terdiri dari dua orang guru seni budaya, hasil dari uji coba terbatas oleh kelompok kecil akan terdapat saran untuk evaluasi kemudian direvisi kembali. Setelah revisi kemudian diujicobakan kembali secara luas kepada guru seni budaya yang tergabung dalam MGMP seni budaya di kabupaten Pangandaran khususnya bagi guru yang mengajar seni tari. Hasil dari uji coba secara luas oleh kelompok besar akan terdapat saran untuk bahan evaluasi, kemudian media evaluasi ini akan di revisi kembali. Setelah direvisi, maka aplikasi ini dinyatakan sudah fix dan siap untuk digunakan oleh seluruh guru seni budaya

kelas VIII SMP sebagai sarana media evaluasi proses. Setelah aplikasi *game* edukasi dinyatakan *fix*, maka aplikasi *game* edukasi diujicobakan kepada peserta didik yang menjadi sampel pada penelitian ini.

3.2 Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini berjumlah tiga puluh tujuh orang yang terdiri dari dua puluh empat orang peserta didik, dua belas orang guru mata pelajaran seni budaya yang tergabung pada MGMP seni budaya Kabupaten Pangandaran khususnya yang mengajar seni tari dan satu orang ahli media yang mempunyai latar belakang guru produktif desain grafika.

Dua puluh empat peserta didik dipilih secara random dari total peserta didik kelas VIII sejumlah 128 peserta didik yang dibagi ke dalam empat rombongan belajar. Dua puluh empat peserta didik dilibatkan untuk pengambilan data awal mengenai evaluasi proses yang dilaksanakan ketika materi seni tari, sehingga diperoleh mengenai gambaran proses evaluasi di SMPN 4 Padaherang yang dapat dianalisis untuk kebutuhan perbaikan evaluasi proses selanjutnya. Dua puluh empat peserta didik pun dilibatkan untuk pengambilan data akhir melalui ujicoba aplikasi *game* edukasi serta wawancara melalui *google formulir* ketika aplikasi *game* edukasi sudah dinyatakan *fix*.

Dua belas orang guru mata pelajaran seni budaya dipilih dari empat puluh tiga orang guru seni budaya yang terdapat di Kabupaten Pangandaran. Dua belas guru tersebut dipilih berdasarkan pada pertimbangan guru yang mengajar materi seni tari di sekolah.

Adapun untuk menilai dan memvalidasi aplikasi *game* edukasi, maka dilibatkan satu orang ahli media yang mempunyai latar belakang guru produktif desain grafika di sekolah kejuruan yang ada di Kabupten Pangandaran.

3.3 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian untuk analisis kebutuhan dilaksanakan di SMPN 4 Padaherang kabupaten Pangandaran.

Lokasi penelitian dalam hal pembuatan aplikasi *game* edukasi dilaksanakan di daerah Padaherang kabupaten Pangandaran. Adapun lokasi untuk penyebaran angket diberikan kepada guru seni budaya yang tergabung dalam MGMP seni budaya kabupaten Pangandaran.

3.4 Instrumen penelitian

Instrumen pada penelitian ini diantaranya sebagai berikut.

a. Pedoman wawancara Terstruktur

Pedoman wawancara disajikan dalam bentuk buti-butir soal atau pertanyaan yang akan ditanyakan oleh peneliti kepada guru mata pelajaran seni budaya dan peserta didik secara daring atau *online* dengan tujuan untuk mendapatkan informasi mengenai masalah dilapangan serta kebutuhan mengenai media evaluasi proses.

Adapun pedoman wawancara pada saat penelitian awal untuk satu guru yang sudah dipersiapkan yakni sebagai berikut.

Tabel 3.1
Pedoman wawancara penelitian awal untuk guru

| NO | PERTANYAAN |
|----|--|
| 1 | Bagaimana kendala peserta didik saat melaksanakan evaluasi pembelajaran seni budaya terkait pengetahuan atau kognitif? |
| 2 | Alat evaluasi apa yang sering digunakan untuk melaksanakan tes pengetahuan atau kognitif ? |
| 3 | Bagaimana respon peserta didik terhadap media evaluasi yang sering digunakan? |

Pedoman wawancara untuk guru digunakan pada awal kegiatan penelitian untuk memuat data awal dari sudut pandang guru terkait

permasalahan yang ada di lapangan serta untuk menganalisis kebutuhan yang dapat menjadi solusi untuk masalah yang sering muncul.

Adapun pedoman wawancara pada saat penelitian awal untuk tiga orang peserta didik yang sudah dipersiapkan yakni sebagai berikut.

Tabel 3.2
Pedoman wawancara penelitian awal untuk peserta didik

| NO | PERTANYAAN |
|----|--|
| 1 | Alat evaluasi apa yang sering digunakan untuk melaksanakan tes pengetahuan atau kognitif ? |
| 2 | Bagaimana perasaan anda ketika menghadapi tes pengetahuan atau kognitif ? |

Pedoman wawancara untuk peserta didik digunakan pada awal kegiatan penelitian untuk memuat data awal dari sudut pandang peserta didik terkait permasalahan yang ada di lapangan serta untuk menganalisis kebutuhan yang dapat menjadi solusi untuk masalah yang sering muncul.

Adapun pedoman wawancara yang digunakan ketika aplikasi *game* edukasi sudah dinyatakan *fix* untuk tiga orang peserta didik yang sudah dipersiapkan yakni sebagai berikut.

Tabel 3.3
Pedoman wawancara penelitian awal untuk peserta didik

| NO | PERTANYAAN |
|----|---|
| 1 | Alat evaluasi apa yang digunakan untuk melaksanakan tes pengetahuan atau kognitif ? |
| 2 | Bagaimana perasaan anda ketika menghadapi tes pengetahuan atau kognitif ? |

Pedoman wawancara untuk peserta didik di atas digunakan ketika aplikasi *game* edukasi sudah dinyatakan *fix*, hasil wawancara dengan peserta didik untuk memuat data akhir dari sudut pandang peserta didik terkait aplikasi *game* edukasi sebagai media evaluasi proses pada mata pelajaran seni budaya khususnya materi seni tari KD 3.1 Memahami

keunikan gerak tari tradisional dengan menggunakan unsur pendukung tari serta pertanyaan-pertanyaannya disesuaikan dengan kata kerja operasional Taksonomi Bloom

b. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi pada penelitian ini mengkaji kompetensi dasar, kata kerja operasional Taksonomi Bloom dan materi seni budaya pada peserta didik kelas VIII SMP. Adapun untuk kebutuhan konten *game* edukasi yang berupa tebak gambar yakni dengan mengumpulkan beberapa foto tarian, kostum tari, tata rias tari, properti tari, dan lain-lain. Mempelajari materi untuk membuat soal-soal yang berkaitan dengan kompetensi dasar 3.1 memahami keunikan gerak tari tradisional dengan menggunakan unsur pendukung tari serta mencocokkannya dengan materi dan kata kerja operasional Taksonomi Bloom untuk tingkatan proses evaluasinya.

c. Angket Tertutup

Angket ini disebar untuk dua belas guru mata pelajaran seni budaya yang tergabung di MGMP seni budaya kabupaten Pangandaran khususnya yang mengajar seni tari dan satu ahli media dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan *game* edukasi sebagai media evaluasi mata pelajaran seni budaya yang sudah dibuat oleh peneliti.

Berikut adalah angket untuk guru mata pelajaran seni budaya:

Tabel 3.4
Angket untuk guru seni budaya

| ASPEK PENILAIAN | INDIKATOR | JUMLAH BUTIR |
|------------------------------|---|--------------|
| Tampilan <i>game</i> edukasi | Desain menarik pada setiap halamannya | 1 |
| | Tombol- tombol untuk mengakses disajikan secara efektif | 1 |

| | | |
|--|--|---|
| | <i>Game</i> edukasi mudah digunakan/dioperasikan | 1 |
| | Kejelasan identitas <i>game</i> edukasi | 1 |
| Kesesuaian antara konten <i>game</i> dengan KKO dan KD | Kesesuaian isi <i>game</i> edukasi dengan kompetensi dasar | 1 |
| | Kesesuaian isi <i>game</i> edukasi dengan kata kerja operasional | 1 |
| | Materi relevan dengan tujuan pembelajaran | 1 |
| | Kesesuaian pertanyaan level 1 dengan KKO Taksonomi Bloom C6 poin mengkategorikan | 1 |
| | Kesesuaian pertanyaan level 2 dengan KKO Taksonomi Bloom C6 poin mengkategorikan | 1 |
| | Kesesuaian pertanyaan level 3 dengan KKO Taksonomi Bloom C6 poin mengkategorikan | 1 |
| | Kesesuaian pertanyaan level 4 dengan KKO Taksonomi Bloom C3 poin menentukan | 1 |
| | Kesesuaian pertanyaan level 5 dengan KKO Taksonomi Bloom C3 poin menemukan | 1 |
| | Kesesuaian pertanyaan level 6 dengan KKO Taksonomi Bloom C4 | 1 |

| | | |
|--|---|---|
| | poin menelaah | |
| | Kesesuaian pertanyaan level 7 dengan KKO Taksonomi Bloom C5 poin mengecek | 1 |
| | Kesesuaian pertanyaan level 8 dengan KKO Taksonomi Bloom C4 poin menelaah | 1 |
| | Kesesuaian pertanyaan level 9 dengan KKO Taksonomi Bloom C4 poin menelaah | 1 |
| | Kesesuaian pertanyaan level 10 dengan KKO Taksonomi Bloom C4 poin memerinci | 1 |

Angket di atas diisi oleh dua belas guru mata pelajaran seni budaya yang tergabung pada MGMP seni budaya kabupaten Pangandaran khususnya yang mengajar materi seni tari. Angket diisi setelah mendownload dan menginstal aplikasi *game* edukasi serta setelah menyelesaikan *game* edukasi tersebut.

Adapun angket untuk ahli media yakni sebagai berikut.

Tabel 3.5
Angket untuk ahli media

| ASPEK PENILAIAN | INDIKATOR | JUMLAH BUTIR |
|---------------------------------|---|---------------------|
| Tampilan <i>game</i> edukasi | Tulisan atau <i>text</i> terbaca jelas | 1 |
| | Kesesuaian pemilihan warna <i>background</i> . | 1 |
| | Kesesuaian pemilihan ukuran | 1 |

| | | |
|-----------------------------------|---|---|
| | huruf, <i>font</i> dan warna teks. | |
| | Kesesuaian warna dan gambar | 1 |
| | Urutan penyajian | 1 |
| Penggunaan <i>game</i> edukasi | Komunikatif | 1 |
| | Interaktif | 1 |
| | Kemudahan penggunaan <i>game</i> edukasi | 1 |
| | Kemampuan <i>game</i> edukasi dalam menarik perhatian peserta didik | 1 |
| | Penggunaan <i>game</i> edukasi dapat meningkatkan motivasi peserta didik mengikuti evaluasi | 1 |

Angket di atas diisi satu orang ahli media yang berlatar belakang guru produktif desain grafika. Angket diisi setelah mendownload dan menginstal aplikasi *game* edukasi serta setelah menyelesaikan *game* edukasi tersebut.

3.5 Prosedur penelitian

Penelitian ini akan membahas mengenai proses pembuatan *game* edukasi serta diujicobakan secara terbatas pada kelompok kecil dan secara luas pada kelompok besar dengan beberapa indikator penilaiannya mengenai tampilan dan kesesuaian antara konten *game* edukasi dengan kompetensi dasar dan kata kerja operasional Taksonomi Bloom. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari – Juni 2021. Pada tahap persiapan, peneliti melakukan wawancara kepada satu orang guru seni budaya dan 24 orang peserta didik mengenai evaluasi proses pengetahuan atau kognitif yang dilaksanakan di sekolah yang menjadi lokasi penelitian. Kemudian menganalisis kebutuhan serta membuat

rancangan *game* sebagai media evaluasi proses yang menjadi solusi untuk keterbatasan media evaluasi proses di sekolah tersebut. Adapun waktu pelaksanaan pembuatan *game* serta ujicoba *game* kepada kelompok kecil dan besar yakni sebagai berikut.

Tabel 3.6
Waktu penelitian

| NO | HARI DAN TANGGAL | KEGIATAN |
|----|-------------------------------|--|
| 1 | Februari 2021 | Wawancara awal kepada guru seni budaya dan peserta didik |
| 2 | 19 April 2021 – 23 April 2021 | Pembuatan rancangan <i>game</i> edukasi |
| 3 | 26 April 2021 – 20 April 2021 | Pembuatan <i>game</i> edukasi |
| 4 | 3 Mei 2021 | Uji ahli media |
| 5 | 4 Mei 2021 – 10 Mei 2021 | Revisi 1 |
| 6 | 11 mei 2021 | Uji coba kelompok kecil |
| 7 | 20 Mei 2021 – 27 Mei 2021 | Revisi 2 |
| 8 | 31 Mei 2021 | Uji coba kelompok besar |
| 9 | 1 Juni – 20 Juni 2021 | Revisi 3 dan FIX |
| 10 | 21 Juni 2021 | Uji coba kepada peserta didik serta wawancara melalui <i>google formulir</i> |

Setelah penelitian selesai, data yang diperoleh dianalisis dan diolah kemudian ditulis sesuai dengan aturan penulisan tesis.

3.6 Analisis data

Analisis data pada penelitian ini untuk validasi ahli media dan guru mata pelajaran seni budaya menggunakan teknik kuantitatif yang memaparkan hasil pembuatan produk *game* edukasi sebagai media evaluasi mata pelajaran seni budaya kelas VIII di SMP. Data yang diperoleh dari instrumen penelitian pada

saat uji coba dianalisis menggunakan statistik. Data kuantitatif dianalisis dengan teknik yang sederhana menggunakan presentase jawaban masing-masing pertanyaan yang diberikan kepada ahli media dan guru mata pelajaran seni budaya. Pengolah data menggunakan presentase dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Presentase skor
 f = Jumlah skor yang diperoleh
 n = Jumlah skor ideal
 100 % = Nilai mutlak

Hasil analisis data diklasifikan menggunakan kriteria interpretasi. Adapun skala presentase menurut Arikunto (dalam Fauzan. 2011. Hlm. 35) yakni sebagai berikut.

Tabel 3.7
Skala Presentase

| Presentase Pencapaian | Skala Nilai | Interpretasi |
|------------------------------------|--------------------|---------------------|
| $76\% \leq \text{skor} \leq 100\%$ | 4 | Sangat layak |
| $51\% \leq \text{skor} \leq 75\%$ | 3 | Layak |
| $26\% \leq \text{skor} \leq 50\%$ | 2 | Cukup Layak |
| $0\% \leq \text{skor} \leq 25\%$ | 1 | Kurang Layak |

Keterangan:

1. Apabila *game* edukasi dari hasil uji coba kelayakannya mencapai hasil 76% - 100%, maka *game* edukasi tersebut tergolong sangat layak untuk dijadikan sebagai media evaluasi mata pelajaran seni budaya kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama.

2. Apabila *game* edukasi dari hasil uji coba kelayakannya mencapai hasil 51% - 75%, maka *game* edukasi tersebut tergolong layak untuk dijadikan sebagai media evaluasi mata pelajaran seni budaya kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama.
3. Apabila *game* edukasi dari hasil uji coba kelayakannya mencapai hasil 26% - 50%, maka *game* edukasi tersebut tergolong cukup layak untuk dijadikan sebagai media evaluasi mata pelajaran seni budaya kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama.
4. Apabila *game* edukasi dari hasil uji coba kelayakannya mencapai hasil 0-25%, maka *game* edukasi tersebut tergolong kurang layak untuk dijadikan sebagai media evaluasi mata pelajaran seni budaya kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama.