

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang akan diteliti, maka dari itu penelitian ini menggunakan metode penelitian *design based research (DBR)* dengan pendekatan kualitatif. Metode *design based rearch (DBR)* merupakan salah satu metode penelitian tentang mengembangkan dan mengevaluasi intervensi pembelajaran seperti yang diungkapkan oleh Plomp (2013, hlm 13) bahwa *design based research* adalah suatu kajian sistematis tentang merancang, mengembangkan dan mengevaluasi intervensi pendidikan seperti program, strategi dan bahan pembelajaran, produk dan sistem sebagai solusi untuk memecahkan masalah yang kompleks dalam praktik pendidikan yang bertujuan untuk memajukan pengetahuan kita tentang karakteristik dari intervensi-intervensi tersebut, serta proses perancangan dan pengembangannya. Adapun menurut Gravemeijer & Van Eerde (2009) (dalam Prahmana, 2017, hlm 13) menyatakan bahwa *design based research* merupakan suatu metode penelitian yang bertujuan mengembangkan *Local Insturction Theory (LIT)* dengan kerja sama antara peneliti dan tenaga pendidik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Berdasarkan ungkapan di atas, metode *design based research* adalah suatu metode untuk mengembangkan intervensi pendidikan, baik itu strategi pembelajaran, bahan pembelajaran, media pembelajaran maupun yang lainnya yang bersangkutan dengan keberlangsungan Pendidikan yang bertujuan mengembangkan *Local Instruction Theory (LIT)* antara peneliti dengan tenaga pendidik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Saryono (2010), penelitian kualitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk menyelidiki, menemukan dan menggambarkan pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan atau diukur dengan kuantitatif. Pengaruh sosial adalah suatu usaha dalam mengubah cara pandang, sikap, maupun karakter seorang individu dan kelompok. Dalam penelitian ini proses perancangan aplikasi merupakan sebuah proses penting, sehingga desain yang cocok digunakan untuk penelitian ini ialah *design based research*, karena menurut Plomp (2013) bahwa dalam prosedur *design based research* fase *design*/rancangan merupakan fase penting dalam prosedur penelitian.

Diky Ramdani, 2021

DESAIN APLIKASI "GEMAR BUDAYA" SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X DI SMA PLUS DAMAR BANGSA

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

3.2 Lokasi dan Partisipan Penelitian

3.2.1 lokasi

Lokasi penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah SMA PLUS DAMAR BANGSA yang berlokasi di jl. Palasari KM2 Desa. Palasari Hilir Kecamatan Parungkuda Kabupaten Sukabumi.

3.2.2 Partisiapan

Partisipan dalam penelitian ini adalah subjek yang mendukung dalam memberikan informasi kepada peneliti. Adapun partisipan yang diambil dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, wakil kepala sekolah bidang akademik, guru seni budaya, dan siswa SMA PLUS DAMAR BANGSA yang mengampu mata pelajaran Seni Budaya.

3.2.3 Populasi

Dalam penelitian ini, populasi yang akan diambil adalah siswa di SMA PLUS DAMAR BANGSA, pengambilan populasi siswa SMA berdasarkan perkembangan kognitif anak yang sudah mampu berfikir secara abstrak dan logis, seperti yang disampaikan oleh Piaget bahwa pada tahap usia 11 tahun ke atas, anak sudah mampu berfikir secara abstrak dan menguasai penalaran. Menurut Sugiyono (2018, hlm 130) mengatakan bahwa “Populasi sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas subyek/obyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.” Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa populasi dalam penelitian adalah sumber data yang akan diteliti dengan karakteristik yang telah ditetapkan oleh peneliti. Sasaran dari penelitian ini adalah guru dan peserta didik di SMA PLUS DAMAR BANGSA, adapun subyek lain yang dibutuhkan oleh peneliti seperti peserta didik, kepala sekolah staf guru dan TU serta beberapa pihak lain dalam memberikan informasi mengenai penelitian ini. Salah satu kelebihan dari metode *design based research* adalah penelitian ini dapat membuat

intervensi untuk individual maupun kelompok, maka dari itu penelitian menggunakan metode *design based research* dapat mengambil populasi besar maupun populasi kecil.

3.2.4 Sampel

Dalam penelitian ini, pengambilan sampel penelitian menggunakan teknik *purposive*. Teknik sampling *purposive* adalah proses pengambilan sampel dengan kriteria khusus sesuai dengan penelitian agar hasil dari penelitian lebih representatif, seperti yang diungkapkan oleh Arikunto (2006) bahwa teknik pengambilan sampel *purposive* tidak berdasarkan random, daerah atau strata, melainkan berdasarkan atas adanya pertimbangan yang berfokus pada tujuan tertentu. Dalam penelitian ini siswa diharuskan memiliki *smartphone* yang akan digunakan sebagai alat penggunaan media pembelajaran, maka dari itu sampel dalam penelitian ini digunakan teknik *sample purposive*.

Tabel 3.1 Sample Penelitian

No	Nama	Gender
1	AS	L
2	AR	L
3	DRH	P
4	DS	P
5	DSD	L
6	EI	P
7	HA	P
8	IP	P
9	KR	P
10	MR	L
11	NH	P
12	NER	P
13	NN	P
14	N	L

Diky Ramdani, 2021

DESAIN APLIKASI "GEMAR BUDAYA" SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X DI SMA PLUS DAMAR BANGSA

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

15	NA	P
16	PP	P
17	RH	P
18	RR	P
19	SAA	P
20	SH	P
21	SNS	P
22	SN	P
23	RA	P
24	SK	P
25	S	P
26	SN	P
27	SRN	P
28	SR	P
29	SNA	P
30	SNM	P
31	SW	P
32	TP	P
33	YA	P

3.3 Jenis dan Sumber Data

Dalam proses pengumpulan data, peneliti menggunakan beberapa jenis data diantaranya adalah sebagai berikut.

A. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung melalui sumbernya (tanpa adanya perantara). Data yang dihasilkan bisa melalui wawancara kepada narasumber yang bersangkutan ataupun dari hasil observasi langsung di lapangan. Wawancara yang dilakukan dimaksudkan untuk memperoleh informasi yang berkaitan langsung dengan data penelitian yang dilakukan

kepada kepala sekolah, guru dan murid serta observasi langsung untuk melihat keadaan pembelajaran di sekolah yang sebenarnya.

B. Data Sekunder

Data sekunder adalah data berupa dokumen-dokumen yang diperoleh dari sumber-sumber lain. dengan kata lain data primer bukanlah data yang dihasilkan dari observasi dan wawancara oleh peneliti, melainkan dokumen tambahan yang diperoleh melalui sumber lain seperti dokumen kepala sekolah, dokumen TU ataupun dokumen guru.

3.4 Variabel Penelitian

Penelitian ini terdapat dua variabel yang digunakan, yaitu variabel bebas (*independent variable*) dan variable terikat (*dependent variable*) seperti yang disebutkan dalam tabel di bawah ini :

Tabel 3.2 variabel penelitian

Variabel	Indikator	Item	Sumber
Variabel Bebas (X) : Penggunaan aplikasi “gemar budaya” sebagai media pembelajaran	Kesederhanaan	3	Sanjaya (2012)
	Kelengkapan bahan pembelajaran	3	
	Komunikatif	3	
	Belajar mandiri	3	
	Belajar setahap demi setahap	3	
	Unity	2	
	Kontinuitas	3	
Variable terikat (Y) : Hasil belajar siswa kelas X	Kognitif	Pengetahuan	Sudjana (2010)
		Pemahaman	
	Afektif	Responding	
		Tanggung jawab	
	Psikimotor	Gerak bentuk	
		Pengetahuan	

Jika dilihat dari tabel berikut, bahwa variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini adalah penggunaan aplikasi “gemar budaya” sebagai media pembelajaran, dimana penggunaan media pembelajaran dapat berfungsi untuk meningkatkan pemahaman siswa, baik itu secara kognitif, afektif dan psikomotor. Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X yang mengampu mata pelajaran seni budaya dengan materi gerak dasar tari, pengambilan sampel ini dimaksudkan untuk menerapkan minat-minat siswa dalam melestarikan budaya tradisional khususnya dalam bidang tari. Adapun variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa kelas X yang mengampu mata pelajaran seni budaya, dalam hal ini peningkatan pemahaman, baik secara kognitif siswa, afektif dan psikomotor menjadi indikator dalam penelitian.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat ukur yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data penelitian, seperti yang diungkapkan oleh (Sugiyono, 2018, hlm 148) bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam ataupun sosial yang diamati. Secara spesifik fenomena alam yang ada pada penelitian ini adalah media pembelajaran tari berbasis aplikasi *mobile* yang dikembangkan dan diterapkan di SMA PLUS DAMAR BANGSA.

3.4.1 Jenis Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk test dan non-test, instrumen tes yang digunakan berbentuk data sekunder dari guru yang telah menggunakan aplikasi “gemar budaya” dalam proses pembelajar di kelasnya, data ini meliputi tes psikomotor dan tes tulis. Adapaun instrumen non-tes yang digunakan berbentuk observasi sekolah dan keadaan kelas, wawancara kepada siswa dan guru dan juga angket.

a. Tes

Instrumen tes yang digunakan adalah instrumen yang sudah ada dari pihak guru, instrumen ini berisi hasil-hasil pembelajaran siswa menggunakan aplikasi “gemar budaya” yang berisi pretes siswa sebelum menggunakan aplikasi “gemar budaya” dan

hasil belajar siswa setelah menggunakan aplikasi “gemar budaya”. Penggunaan instrumen tes ini diharapkan sebagai alat untuk mengukur hasil belajar siswa setelah menggunakan aplikasi “gemar budaya” yang dikembangkan oleh peneliti, penentuan metode dan model pembelajaran yang sesuai diharapkan dapat lebih memudahkan menggunakan aplikasi mobile sebagai media pembelajaran. Pelaksanaan *pre-test* dilaksanakan pada tanggal 25 Maret 2021 pukul 10.15, *pre-test* ini dilaksanakan pada pembelajaran tikum (titik kumpul), sehingga proses pelaksanaan *pre-test* cukup memakan waktu hingga pukul 13.00. Lalu pelaksanaan *post-test* dilaksanakan pada tanggal 22 Juni 2021 pada pukul 11.30 hingga pukul 13.00, *post-test* dilaksanakan di sekolah dengan menggunakan proses sesuai dengan aturan dari pemerintah.

Tabel 3.3 Kisi-kisi indikator penilaian hasil belajar

Ranah	Indikator	Uraian	Sumber
Kognitif	Remember	Dapat mengingat materi dalam aplikasi	Benjamin s. Bloom (Hikmatu Ruwaida, 2019)
	Understand	Dapat memahami dan menjelaskan materi dalam aplikasi dengan baik	
	Apply	Dapat mencontohkan materi kedalam gerak dengan tepat	
	Analysis	Dapat menguraikan keseluruhan isi aplikasi	
	Evaluation	Dapat menilai dan menyimpulkan dari keseluruhan materi	
	Create	Dapat mengkreasi materi yang diajarkan	
Afektif	Receiving	Mampu menerima pembelajaran dengan baik	Krathwolh (Hikmatu Ruwaida, 2019)
	Responding	Kesediaan berpartisipasi dalam proses pembelajaran	
	Valuing	Menganggap bahwa aplikasi yang dibawakan bermanfaat	

	Organizing	Dapat menarik minat dalam pembelajaran seni budaya	
	Karakterisasi	Membiasakan dalam perilaku sehari-hari	
Psikomotor	Keterampilan bergerak dan bertindak	Kecakapan dalam mengkoordinasikan tubuh dalam mengikuti gerak tari	Benjamin S. Bloom (Hikmatu Ruwaida, 2019)
	Kecakapan ekspresi verbal dan non-verbal	Kefasihan dalam tempo dan ketukan musik	

b. Non-Test

1. Pedoman Observasi

Observasi dalam sebuah penelitian merupakan sebuah pemusatan perhatian terhadap suatu objek untuk mengumpulkan data. Instrumen yang digunakan dalam observasi dapat berupa kuesioner, tes, pedoman pengamatan, rekaman gambar dan rekaman suara.

Dalam penelitian ini observasi yang digunakan adalah observasi langsung dimana peneliti secara langsung mengobservasi hal apa yang ada di lapangan. Observasi sendiri dilakukan agar peneliti dapat mengetahui keadaan faktual di lapangan dan bisa mengalisis masalah dan solusi yang akan diberikan.

2. Pedoman Angket

Instrumen yang digunakan dalam menilai efektivitas penggunaan aplikasi “gemar budaya” dalam upaya meningkatkan hasil belajar salah satunya yaitu angket. Angket merupakan sekumpulan pertanyaan atau pernyataan yang telah disusun oleh peneliti sesuai dengan kebutuhan data yang akan diambil untuk dijawab oleh responden. Seperti yang diungkapkan oleh Sugiyono (2018, hlm 199) mengungkapkan bahwa angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.

Diky Ramdani, 2021

DESAIN APLIKASI “GEMAR BUDAYA” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X DI SMA PLUS DAMAR BANGSA

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

3. Pedoman Wawancara

Wawancara adalah proses percakapan antara dua orang dimana pewawancara bertanya pertanyaan yang akan diajukan kepada narasumber untuk mendapatkan jawaban secara faktual. Menurut Nazir bahwa wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara si penanya atau pewawancara dengan si penjawab atau responden dengan menggunakan alat yang dinamakan *interview guide* (panduan wawancara).

Meskipun disebutkan bahwa wawancara adalah sebuah percakapan tetapi wawancara sendiri berbeda dengan percakapan sehari-hari, beberapa hal yang membedakan wawancara dengan percakapan sehari-hari yaitu :

- A) Pewawancara dan responden tidak saling mengenal
- B) Responden harus selalu menjawab pertanyaan dari pewawancara
- C) Pewawancara selalu bertanya
- D) Pertanyaan yang diajukan pewawancara bersifat netral yaitu tidak menjuruskan pertanyaan kepada suatu jawaban.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan wawancara terstruktur, dimana pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada responden telah disusun secara terperinci sehingga topik yang ingin ditanyakan sesuai dengan apa yang diinginkan untuk memperoleh data.

4. Pedoman Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai pendukung instrument penelitian yang lain, agar data yang telah diperoleh dapat lebih akurat dan faktual. Penggunaan dokumentasi dapat berupa gambar, video, maupun audio. Sebagai pelengkap dalam pengumpulan data penelitian, maka proses dokumentasi dilakukan secara terus-menerus hingga akhir pengumpulan data. Setelah dokumen diperoleh kemudian dianalisis, dibandingkan dan dipadukan sehingga membentuk suatu kejian yang sistematis dan utuh.

3.4.2 Uji Coba Instrumen

Diky Ramdani, 2021

DESAIN APLIKASI "GEMAR BUDAYA" SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X DI SMA PLUS DAMAR BANGSA

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

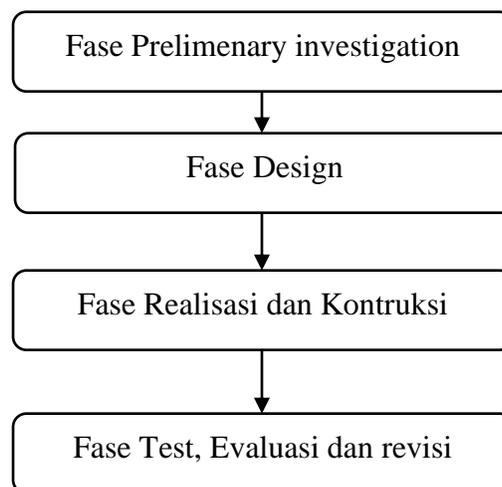
a. Uji Validitas

Uji coba instrument digunakan guna menguji kelayakan instrumen sebelum digunakan sebagai instrumen dalam menilai keberhasilan penelitian. Pada tahap ini peneliti melakukan uji validasi isi oleh para ahli (expert judgement) dengan menggunakan teknik CVR (*Content Validity Ratio*)

3.6 Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian ini mengadaptasi dari model yang diungkapkan oleh Tjreed Plomp (2007) yang memiliki beberapa tahapan yaitu fase *Preliminary investigation*, *fase design*, *fase realization/construction*, serta *fase test, evaluation* dan *revision*. Adapun penjelasan dari tahapan model ini akan dijelaskan sebagai berikut.

Gambar 3.1 Prosedur Penelitian



Sumber : Plomp (2007)

1. Tahap *Preliminary Investigation*

a. Analisis dasar

Peneliti melakukan observasi dan mencari permasalahan yang dihadapi secara real dengan melihat keadaan dan melakukan wawancara kepada pihak-pihak yang bersangkutan, untuk penelitian ini pihak-pihak yang berpartisipasi adalah kepala sekolah, siswa kelas X dan guru khususnya guru seni budaya.

b. Analisis siswa

Sebelum membuat intervensi terlebih dahulu melakukan analisis kepada siswa, dimana peneliti menelaah tentang karakteristik siswa yang sesuai dengan rancangan yang akan dibuat. Karakteristik siswa ini meliputi pemahaman tentang dasar-dasar tari, kegemaran penggunaan *smartphone*, ketertarikan akan media pembelajaran yang dipakai, serta sikap terhadap materi pembelajaran. Jika dilihat perkembangan kognitif anak menurut piaget, maka dapat disimpulkan bahwa siswa kelas X sudah pada tahap operasi formal, dimana siswa dapat berfikir secara kritis, abstrak dan konkret.

c. Analisis materi

Setelah melakukan analisis terhadap keadaan sekolah lalu kebutuhan dan karakteristik siswa, setelah itu peneliti memilih dan menetapkan materi yang akan digunakan sesuai dengan apa yang menjadi intervensi dari masalah yang dihadapi, dalam hal ini peneliti memilih materi gerak-gerak dasar tari berdasarkan hasil analisis siswa dimana motivasi dan minat siswa terhadap kesenian khususnya dalam tari masih kurang, maka dari itu sebelum siswa diberikan materi yang lebih lanjut, alangkah baiknya siswa diberikan materi dasar untuk memupuk minat siswa terhadap kesenian dan kebudayaan khususnya dalam tari tradisional.

d. Analisis tugas

Analisis tugas mencakup hal-hal yang akan dijadikan tugas untuk menilai keterampilan yang sesuai dengan Kompetensi Dasar dan kurikulum yang dipakai di sekolah terkait. Pada tahap ini peneliti menganalisis kompetensi dasar yang akan digunakan pada pembelajaran, sehingga peneliti dapat menyesuaikan tugas yang akan dibuat agar sesuai dengan indikator yang digunakan.

e. Spesifikasi kompetensi

Spesifikasi kompetensi bertujuan untuk mengkonversi kompetensi yang mencakup standar kompetensi (SK) serta kompetensi dasar (KD) untuk menyesuaikan isi materi yang akan dimuat dalam aplikasi “gemar budaya”. Standar kompetensi (SK) yang akan dimuat dalam aplikasi ini adalah Gerak-Gerak Dasar Tari. Adapun kegiatan instruksionalnya merupakan penjabaran dari kompetensi dasar yang telah dipilih menjadi indikator untuk bahan materi yang akan dimuat dalam aplikasi “gemar budaya”.

2. Tahap *Design* (desain)

Setelah tahap *preliminary investigation*, tahap selanjutnya yang akan dilakukan adalah tahap desain atau perancangan produk yang meliputi tahap-tahap di bawah ini :

a. Pembuatan *Storyboard* (desain aplikasi)

Storyboard merupakan desain keseluruhan dari aplikasi yang akan dibuat, *storyboard* dapat dikatakan sebagai panduan dalam membuat desain yang diinginkan agar sesuai dengan indikator dan kurikulum yang telah ditetapkan.

b. Menetapkan materi

Materi yang akan dimuat terlebih dahulu disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang sesuai dengan sasaran penelitian. Penetapan materi gerak-gerak dasar tari dilakukan melalui peninjauan kompetensi dasar dari sasaran siswa kelas X yang akan melakukan uji coba dan berdasarkan peninjauan lapangan dimana praktik gerak-gerak dasar tari merupakan langkah awal dalam meningkatkan minat siswa dalam bidang kebudayaan khususnya tari.

c. Penyusunan materi dan video

Materi dan video yang akan dimuat dalam aplikasi adalah mengenai dasar-dasar tari diantaranya pengertian tari, unsur tari dan elemen tari. Lalu adapula video yang akan dimuat dalam aplikasi ini adalah video Tari Narantika yang dibuat menjadi 4 part untuk dipelajari siswa dalam 4 minggu pembelajaran dibekali dengan gambar gerak-gerak dasar, sehingga diharapkan dapat memudahkan siswa dalam mempelajari praktik tersebut.

d. Penyusun soal dan jawaban

Soal dan jawaban yang akan dimuat dalam aplikasi ini tentang dasar-dasar tari seperti pengertian tari menurut para ahli, unsur-unsur tari dan juga elemen tari.

e. Pembuatan *background, font, image* dan *button*

Pembuatan *background, font, image* dan *button* yang akan dimuat dalam aplikasi dibuat dengan bantuan *software* Photoshop CS6, lalu gambar yang telah dibuat disimpan dengan format gambar *png* (*portabel network graphics*) dimana format *png*

ini membuat gambar *background*, *font*, *image* dan *button* memiliki latarbelakang transparan, sehingga membuat *layout* lebih menarik.

3. Tahap kontruksi atau realisasi

a. Membuat produk aplikasi “gemar budaya”

Pembuatan media pembelajaran dilakukan sesuai format yang telah ditentukan di awal analisis, pembuatan media pembelajaran sebagai aplikasi *mobile* dalam penelitian ini menggunakan *software* AndroidStudio version 4.0.

b. Validasi para ahli

Proses penilaian validasi media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti dilakukan oleh para ahli di bidang media dan kurikulum yang hasilnya berupa saran, komentar, dan juga evaluasi tentang media yang telah dibuat sebagai dasar untuk analisis dan revisi produk agar dapat dikembangkan dan diujicobakan kepada siswa.

c. Validasi praktisi pembelajaran

Proses penilaian validasi dilakukan oleh praktisi pembelajaran di bidang seni budaya yang hasilnya berupa saran, komentar dan masukan tentang media pembelajaran yang telah dibuat sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan analisis dan revisi produk yang sedang dikembangkan dan akan diujicobakan.

4. Tahap tes, evaluasi dan revisi

Pada tahap ini dilakukan implementasi produk kepada 33 orang siswa di SMA PLUS DAMAR BANGSA Sukabumi. Pada tahap ini siswa juga diberikan angket untuk menilai respon dan pendapat siswa mengenai aplikasi “gemar budaya” sebagai media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran seni budaya khususnya materi Gerak-gerak Dasar Tari sebagai bahan evaluasi dalam menyelesaikan desain dari produk yang akan dihasilkan. Dan jika diperlukan akan dilakukan revisi berdasarkan saran dan masukan peserta didik. Namun, dalam pembaharuan ini akan dipertimbangkan saran dan masukan dari validator agar tidak bertentangan dengan pembaharuan yang sebelum-sebelumnya.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

A. Observasi

Diky Ramdani, 2021

DESAIN APLIKASI “GEMAR BUDAYA” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X DI SMA PLUS DAMAR BANGSA

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

Observasi penelitian ini dilaksanakan di dalam kelas. observasi yang digunakan oleh peneliti adalah observasi langsung, dimana peneliti melakukan observasi secara langsung ke kelas yang akan diteliti. Observasi ini dibagi menjadi 3 (tiga) tahap yaitu tahap awal, tahap proses dan tahap akhir. Observasi awal merupakan pra penelitian yang dilakukan untuk mengetahui media pembelajaran yang digunakan oleh guru, dan mengetahui pemahaman dan kemampuan siswa dalam penguasaan materi. Observasi proses merupakan proses penelitian yang dilakukan, dimana peneliti melihat tahap penerapan rancangan proyek kepada siswa dan membuat evaluasi untuk penyempurnaan rancangan, observasi akhir yaitu melihat hasil akhir dari penerapan *prototype* yang sudah dibuat.

C. Angket

Instrumen yang digunakan dalam menilai efektivitas penggunaan aplikasi “gemar budaya” dalam upaya meningkatkan hasil belajar salah satunya yaitu angket. Angket merupakan sekumpulan pertanyaan atau pernyataan yang telah disusun oleh peneliti sesuai dengan kebutuhan data yang akan diambil untuk dijawab oleh responden. Seperti yang diungkapkan oleh Sugiyono (2018, hlm 199) bahwa “angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab”.

Penggunaan angket dalam penelitian ini adalah angket yang diadaptasi dari penelitian pengembangan *Mobile Education* untuk *android* oleh Weni Rita (2013) yang dikembangkan kembali oleh peneliti. Dalam angket memiliki indikator yang berbeda, tiap indikator memiliki jumlah item yang berbeda, uji validitas instrumen digunakan agar angket sudah siap untuk digunakan.

Pada umumnya instrumen kelayakan media pembelajaran menggunakan skala likert dengan 5 alternatif jawaban (Sugiyono, 2011, hlm 93): sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang. Menurut Likert dalam Weksi Budiaji (2013, hlm 126) “skala likert merupakan skala yang menggunakan beberapa butir pertanyaan untuk mengukur sebuah perilaku individu dengan cara merespon lima titik pilihan pada setiap butir pertanyaan”. Namun dalam penelitian ini skala yang digunakan bukanlah 5 skala likert

melainkan dengan 2 skala yaitu setuju dan tidak setuju. Agar peneliti memperoleh data kuantitatif, maka skala jawaban tersebut diberikan skor yaitu 1 = setuju, dan 0 = tidak setuju.

Angket respon atau angket pendapat diberikan kepada siswa sebagai responden, angket ini bersifat tertutup dan terbuka serta dibuat untuk mengetahui respon atau pendapat siswa mengenai produk aplikasi yang telah dibuat. Dalam angket siswa ini peneliti menggunakan skala Likert yaitu sangat baik, baik, cukup kurang dan sangat kurang. Lalu peneliti memberikan poin untuk setiap skala guna memudahkan peneliti dalam mengolah data menjadi kuantitatif yaitu 5 = sangat baik, 4= baik, 3 = cukup, 2 = kurang, dan 1 = sangat kurang.

Tabel 3.4 kisi-kisi Instrumen penilaian media

Variabel	Indikator	Uraian
Design aplikasi “gemar budaya” sebagai media pembelajaran : (X)	Kesederhanaan	Desain mudah dipahami dan mudah dimengerti
		Alur dari aplikasi terstruktur
		Pengoperasian aplikasi mudah
	Kelengkapan bahan pembelajaran	Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD)
		Materi tersampaikan dengan baik
	Komunikatif	Konten dalam aplikasi membuat siswa berfikir kritis
		Tidak membosankan dan lebih komunikatif

		Keseuaian Bahasa dengan tingkat berfikir siswa
	Belajar mandiri	Mendorong siswa untuk belajar lebih mandiri
		Kemampuan aplikasi dalam meningkatkan minat belajar siswa
	Belajar setahap demi setahap	Pembagian materi praktik secara part memudahkan pembelajaran
	Unity	Keseuaian pemilihan warna
		Kesesuaian pemilihan font
		Keseuaian background dengan button
		Kesesuaian warna gambar dengan background
	Kontinuitas	Dapat digunakan kembali secara terus menerus
		Pengelolaan media lebih mudah

Sumber : Sanjaya (2015)

Tabel 3.5 kisi-kisi instrumen angket

Indicator	Pernyataan	Skala penilaian instrument				
		1	2	3	4	5
Kesederhanaan	Desain aplikasi sederhana sehingga mudah dimengerti					

	Penempatan materi dalam aplikasi “gemar budaya” tertata rapih sehingga tidak sulit dalam penggunaannya					
	Materi-materi yang ditampilkan bersifat komunikatif					
Kelengkapan bahan pembelajaran	Bagian-bagian dari materi yang ada sesuai dengan materi yang diajarkan					
	Pemisahan bagian-bagian materi cukup dalam proses pembelajaran					
	Bahan-bahan ajar yang ada sudah lengkap, dari video, audio dan teks					
Komunikatif	Isi dari aplikasi “gemar budaya” sudah komunikatif					
	Bagian-bagian dari materi saling terhubung sehingga pembelajaran lebih interaktif					
	Penggunaan video dalam aplikasi “gemar budaya” memudahkan pembelajaran di lingkungan luar sekolah					
Belajar mandiri	Aplikasi yang bersifat offline membuat siswa lebih mudah dalam penggunaan aplikasi sebagai media pembelajaran					
	Penempatan gambar dan video dalam aplikasi membuat siswa bisa belajar dengan lebih seksama secara mandiri					
	Penggunaan aplikasi memudahkan dalam tugas praktik					
Belajar setahap demi setahap	Materi yang ditampilkan dibuat secara terstruktur					

	Materi yang ditampilkan dibuat dari yang termudah sampai yang tersusah					
	Gambar yang ditampilkan dalam aplikasi memudahkan siswa untuk belajar setahap demi setahap					
Unity	Desain, materi dan penempatan materi terkombinasi dengan baik					
	Pengaturan aplikasi simple dan mudah digunakan					
Kontinuitas	Penggunaan aplikasi tidak terbatas waktu tertentu					
	Aplikasi dapat digunakan dimana saja dan kapan saja					
	Penggunaan aplikasi tidak terbatas hanya di area sekolah saja sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi lebih seksama					

Sumber : Sanjaya (2015)

D. Dokumentasi

Dalam menyajikan hasil penelitian ini, diperlukan dokumentasi untuk mendukung hasil dari penelitian ini. Dokumentasi yang dipakai untuk mendukung penelitian ini yaitu berupa gambar, video maupun audio. Pengambilan dokumentasi dilakukan di setiap pelaksanaan penelitian, sehingga peneliti bisa merekam ulang keadaan penelitian yang telah dilaksanakan, sehingga membuat pengumpulan data lebih akurat.

B. Wawancara

Wawancara yang dilakukan peneliti ada dua macam, yaitu wawancara terhadap peserta didik diobservasi awal untuk mengetahui masalah yang dihadapi, yang kedua terhadap guru untuk mengetahui hal yang dibutuhkan untuk menunjang proses

pembelajaran. (Yuliana, 2010) memberikan pertanyaan kepada anak tidaklah mudah, perlu disusun pertanyaan yang efisien dan efektif agar dapat menimbulkan hasil yang baik pula bagi guru maupun siswa. pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada subjek penelitian adalah ahl-hal yang berkaitan dengan pembelajaran gerak-gerak dasar tari yang menunjang pentingnya penelitian dilaksanakan.

3.8 Analisis Data

Teknik analisis data merupakan porses pengumpulan data secara sistematis dan terstruktur untuk mempermudah dalam memperoleh kesimpulan. Menurut Bogdan (dalam Sugiyono, 2018, hlm 319) analisis data adalah “proses mencari dan menyusun secara sistenatis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain sehingga dapat mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain”. Analisis data dalam penelitian kualitatif bersifat fleksibel, dimana data dapat berubah secara proses penelitian.

A. Uji Validitas Instrumen

Uji coba instrument digunakan guna menguji kelayakan instrumen sebelum digunakan sebagai instrumen dalam menilai keberhasilan penelitian. Uji validitas instrumen digunakan guna menguji instrumen penelitian agar dapat digunakan, Validitas merupakan dukungan bukti dan teori terhadap penafsiran skor tes sesuai dengan tujuan penggunaan tes (Mardapi, 2008, hlm 16). Instrumen harus memenuhi validitas konstruksi. Untuk menguji validitas konstruksi dapat digunakan pendapat ahli (*experts judgement*). Analisis uji coba teoritik atau validasi isi menggunakan teknik CVR (*Content Validity Ratio*). Validasi isi dilakukan guna memperoleh informasi kecocokan antara item dengan indikator yang telah dikonstruksi, validasi isi akan dilaksanakan oleh para ahli atau *subjek matter expert* (SME)(Lawsche, 1975).

Pada tahap validasi isi yang dilaksanakan oleh para ahli, beberapa bagian dari produk yang dibuat diberikan saran untuk dilakukan perbaikan agar bagian-bagian yang dinilai layak untuk diuji cobakan dilapangan. Dalam hal ini peneliti mengundang 7 orang ahli dimana 4 orang merupakan dosen prodi Pendidikan tari dan 3 orang yang

lain merupakan praktisi akademisi yang berkompeten dalam bidang media dan pembelajaran, khususnya pembelajaran seni budaya.

Tabel 3.6 kriteria penilaian Validator

Kriteria	Bobot
Setuju	1
Tidak Setuju	0

Formula CVR yang digunakan dalam analisis ini digunakan guna memberikan jawaban item, yaitu sebagai berikut.

$$CVR = \frac{ne - N/2}{\frac{N}{2}}$$

Keterangan :

ne = Jumlah ahli yang menyatakan setuju

N = jumlah ahli yang memvalidasi

Tabel 3.7 Kriterion penilai CVR

No of Parents	Min. Value (0,05)
5	.99
6	.99
7	.99
8	.75
9	.72

tabel 3.8 hasil penilialian validasi isi media

No	No of parents	X ₁	X ₂	X ₃	X ₄	X ₅	X ₆	X ₇
1	Viewer 1	1	1	1	1	1	1	1

2	Viewer 2	1	1	1	1	1	1	1
3	Viewer 3	1	1	1	1	1	1	1
4	Viewer 4	1	1	1	1	1	1	1
5	Viewer 5	1	1	1	1	1	1	1
6	Viewer 6	1	1	1	1	1	1	1
7	Viewer 7	1	1	1	1	1	1	1
Rata-rata		1	1	1	1	1	1	1

Tabel 3.9 Validasi Isi butir pertanyaan angket

No	No of parents	X ₁	X ₂	X ₃	X ₄	X ₅	X ₆	X ₇
1	Viewer 1	1	1	1	1	1	1	1
2	Viewer 2	1	1	1	1	1	1	1
3	Viewer 3	1	1	1	1	1	1	1
4	Viewer 4	1	1	1	1	1	1	1
5	Viewer 5	1	1	1	1	1	1	1
6	Viewer 6	1	1	1	1	1	1	1
7	Viewer 7	1	1	1	1	1	1	1
Rata-rata		1	1	1	1	1	1	1

Tabel 3.10 validasi isi indicator hasil belajar

No	No of parents	X ₁	X ₂	X ₃

1	Viewer 1	1	1	1
2	Viewer 2	1	1	1
3	Viewer 3	1	1	1
4	Viewer 4	1	1	1
5	Viewer 5	1	1	1
6	Viewer 6	1	1	1
7	Viewer 7	1	1	1
Rata-rata		1	1	1

Tabel 3.11 Hasil Penilaian CVR

Instrumen	Nilai CVR	Min. Value (0,05)	Keterangan
Media	1.00	0.99	Valid
Butir pertanyaan angket	1.00	0.99	Valid
Indikator Hasil Belajar	1.00	0.99	Valid

Sumber : data primer yang sudah diolah

Berdasarkan tabel di atas, nilai CVR dari setiap instrumen yang telah diuji validasi oleh para ahli memiliki nilai 1.00 dimana nilai ini lebih besar dari *minimal value sig 5%* yaitu 0.99, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrument yang telah diuji valid dan sudah layak untuk digunakan dalam proses mencari data penelitian.

B. Statistik Deskriptif

Analisis data dalam penelitian ini berupa statistic deskriptif, dimana pengolahan data yang telah dikumpulkan akan dibuat berupa tabel dan diagram yang selanjutnya akan dijelaskan secara deskriptif.

1). Rata-rata hasil penilaian angket

$$m = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan :

- m = Nilai rata-rata
 $\sum x$ = jumlah nilai data
 N = banyaknya data

C. Gain ternormalisasi (N-Gain)

Uji gain ternormalisasi (N-Gain) dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah diberikan perlakuan. Peningkatan ini diambil dari nilai *pre-test* dan *post-test* yang didapatkan oleh siswa. “Gain ternormalisasi atau yang disingkat dengan N-Gain merupakan perbandingan skor gain aktual dengan skor gain maksimum” (Richard R. Hake, 1998, hlm 65). Skor gain aktual yaitu skor gain yang diperoleh siswa sedangkan skor gain maksimum yaitu skor gain tertinggi yang mungkin diperoleh siswa. Perhitungan skor gain ternormalisasi (N-Gain) dapat dinyatakan dalam rumus berikut.

$$\text{Gain Score} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor pretest}}$$

Keterangan penilaian gain score :

Tabel 3.12 keterangan penilaian gain score

Gain score < 0,3	Rendah	Sumber : Yulianti (2005, hlm 92)
0,3 < gain score < 0,7	Sedang	
Gain score > 0,7	Tinggi	

Setelah mencari nilai gain normal, kemudian peneliti mencari nilai rata-rata dari nilai *pre-test* dan *post-test*. Perhitungan tersebut dilakukan dengan bantuan IBM SPSS versi 22. Untuk menarik kesimpulan dari hasil yang telah hitung menggunakan IBM SPSS versi 22 kita memerlukan pedoman tafsiran efektivitas n-gain (%) sebagai berikut.

Tabel 3.13 Kategori tafsiran efektivitas N-gain (%)

Presentase	Tafsiran
<40	Tidak efektif
40-55	Kurang efektif
56-75	Cukup efektif
>75	Efektif

Sumber : Hake R.R (1999)