

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan metode *Classrom Action Reaserch* (CAS) atau dikenal dengan sebutan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Elliot (1982) dalam Sunendar mengatakan,

Penelitian tindakan kelas adalah kajian tentang situasi *social* dengan maksud untuk meningkatkan kualitas tindakan melalui proses diagnosis, perencanaan, pelaksanaan, pemantauan, dan mempelajari pengaruh yang ditimbulkan. (Sunendar, 2008)

Menurut Isaac (1971) penelitian tindakan kelas ini didesain untuk memecahkan masalah-masalah yang diaplikasikan secara langsung di dalam kelas atau dunia kerja. Peneliti yang juga sebagai pengajar Seni Budaya bidang Seni Rupa (*tearcher-reaasercher*) menginginkan agar dapat menyelesaikan masalah pembelajaran yang tengah dialami selama pembelajaran jarak jauh (PJJ) dengan mengembangkan strategi pembelajaran menggunakan media *game virtual Wordwall*. Sama halnya dengan yang diutarakan oleh Iskandar dan Narsim sebagai berikut:

Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian tindakan kelas yang di lakukan oleh guru (sebagai peneliti) atas sebuah permasalahan nyata yang di temui saat pembelajaran berlangsung guna meningkatkan kualitas pembelajaran secara ber kelanjutan dan kualitas pendidikan dalam arti luar.” (Iskandar, et al., 2015)

Telah ditemukan masalah saat peneliti yang juga sebagai pengajar Seni Budaya (Seni Rupa) pada saat Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di kelas 8F SMP Islam Al-Azhar 5 Kota Cirebon sedang berlangsung melalui yaitu hasil belajar pengetahuan komik peserta didik yang tidak dapat optimal. Dengan penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan solusi dalam memecahkan masalah yang ada di dalam kelas. Adapun dalam penelitian ini peneliti mencoba untuk memperbaiki proses belajar daring guna meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Suharsimi Arikunto berpendapat bahwa, “Ada empat tahapan yang lazim dilalui, perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, refleksi” (Arikunto, 2016).

3.2 Partisipan

Partisipan atau subjek penelitian ini yaitu adalah siswa kelas 8F SMP Islam Al-Azhar 5 Kota Cirebon dengan jumlah 31 orang. Peneliti memilih kelas 8F dikarenakan kurang tercapainya hasil belajar pengetahuan menggambar komik pada mata pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa). Bapak Kepala SMP Islam Al-Azhar 5 Cirebon. Peneliti dibantu oleh teman sejawat Ibu Ghieza Ratnita, S.Sn, guru seni Musik SMP Islam Al-Azhar 5 Cirebon dalam menilai observasi aktivitas guru.

3.3 Tempat Penelitian

Lokasi penelitian ini yaitu di SMP Islam Al-Azhar 5 Kota Cirebon. Dengan alamat di Jl. Makmur, Kesambi, Kec. Kesambi, Kota Cirebon, Jawa Barat 45134.

3.4 Instrumen Penelitian

Suharsimi Arikunto mengatakan, “Instrumen adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya.” (Arikunto, 2000). Hal ini diperkuat oleh Muhadi yang mengatakan bahwa, “Instrumen dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi atau data tentang keadaan objek atau proses yang diteliti.” (Muhadi, 2013).

A. Lembar Kuesioner/Angket Siswa

Angket diberikan kepada siswa pada saat kegiatan penutup, digunakan agar dapat melihat respon siswa terhadap penggunaan media *game virtual Wordwall*.

Tabel 3.1
Kisi-kisi Angket/Kuesioner

No	Aspek	Indikator	Nomor Item
1	Kognitif	Tercapainya tujuan penggunaan game virtual Wordwall pada materi Komik	3, 7, 8
2	Afektif	Minat siswa dalam penggunaan game virtual Wordwall pada materi Komik	1, 2, 9

3	Psikomotorik	Sikap siswa terhadap penggunaan game virtual Wordwall pada materi Komik	4, 5, 6, 10
---	--------------	---	-------------

B. Soal Tes

1. Siklus 1

Pada siklus 1 digunakan media *game virtual Wordwall* dengan jenis “*Match Up*”. Siswa diminta untuk memilih kunci jawaban yang benar.

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen Soal Pengetahuan Komik
Pada Media *Game Virtual Wordwall* jenis “*Match Up*”

Kompetensi Dasar	Aspek	Nomor Item
Memahami konsep dasar prosedur menggambar komik dengan berbagai teknik	Langkah membuat komik	1, 2, 3, 4

2. Siklus 2

Pada siklus 2 digunakan media *game virtual Wordwall* dengan jenis *game* “*Maze Chaze*”. Siswa diminta untuk menjawab soal yang benar dengan mengitari labirin/lorong-lorong dengan dikejar oleh monster/musuh.

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen Soal Pengetahuan Komik Pada Media *Game Virtual Wordwall* jenis “*Maze Chaze*”

Kompetensi Dasar	Aspek	Nomor Item
Memahami konsep dasar prosedur menggambar komik dengan berbagai teknik	Pengertian	1
	Alat & Bahan	2
	Jenis Komik	3
	Langkah membuat komik	4
	Fungsi Komik	5

3. Siklus 3

Pada siklus 2 soal Penilaian pengetahuan materi komik dikemas dalam media *game virtual Wordwall* jenis *Gameshow Quiz* pada saat Penilaian Harian

(PH)/Ulangan, siswa diminta menjawab soal dengan benar tampilan permainannya seperti kuis pada umumnya.

Tabel 3.4
Kisi-kisi Instrumen Soal Pengetahuan Komik pada Permainan
Game Virtual Wordwall jenis “*Gameshow Quiz*”

Kompetensi Dasar	Aspek	Nomor Item
Memahami konsep dasar prosedur menggambar komik dengan berbagai teknik	Pengertian	1
	Tokoh pembuat komik	2
	Alat & Bahan	8, 10
	Jenis Komik	5
	Unsur Komik	7, 9
	Langkah membuat komik	4, 6
	Fungsi Komik	3

C. Lembar Observasi

Lembar observasi merupakan laporan hasil pengamatan kegiatan pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan dengan mengamati kegiatan guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Peneliti dibantu oleh rekan guru setempat untuk menilai kegiatan pembelajaran dalam kegiatan observasi ini.

Tabel 3.5
Kisi-Kisi Lembar Observasi Guru dan Siswa

No	Indikator yang Diamati	Hasil Pengamatan Guru	Skor Guru	Hasil Pengamatan Siswa	Skor Siswa
1	Kegiatan apresepsi materi pengetahuan menggambar komik				
2	Tujuan pembelajaran menggambar komik.				
3	Kegiatan inti mengenai materi pengetahuan menggambar komik				

4	Aktivitas guru dan siswa saat kegiatan pembelajaran berlangsung				
5	Penggunaan media <i>game virtual Wordwall</i>				
6	Memainkan media <i>game virtual Wordwall</i>				
7	Kegiatan evaluasi pembelajaran menggunakan media <i>game virtual Wordwall</i>				
8	Kegiatan memberi <i>reward</i> /penghargaan kepada siswa yang memperoleh skor tinggi dalam media <i>game virtual Wordwall</i> pengetahuan menggambar komik				
9	Kegiatan menyimpulkan pembelajaran pengetahuan menggambar komik				
10	Kegiatan penutup				

Skor maksimal yaitu 10 indikator pengamatan x 5 = 50

$$\begin{aligned} \text{Nilai Observasi Guru \& Siswa} &= \frac{\text{Skor yang Diperoleh} \times 100}{\text{Skor Maksimal}} \\ &= \frac{50 \times 100}{50} = 100 \end{aligned}$$

D. Desain Media *Game Virtual Wordwall*

Dalam membuat media *game* pembelajaran perlu merancang kisi-kisi instrumen desain media *game virtual wordwall* agar dapat efektif dalam meningkatkan hasil pengetahuan komik pada mata pelajaran Seni Budaya Kelas 8 di SMP Islam Al-Azhar 5 Kota Cirebon. Berikut ini kisi-kisinya:

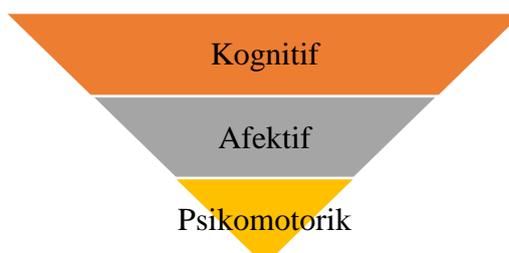
Tabel 3.6
Kisi-Kisi Desain Media Pembelajaran Media *Game Virtual Wordwall*

No	Aspek	Indikator
1	Kognitif	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)
2	Afektif	Meningkatkan minat belajar
		Menambah motivasi
3	Psikomotorik	Mudah digunakan
		Tampilan menarik

Jumlah total keseluruhan nilai desain = $25 \times 4 = 100$

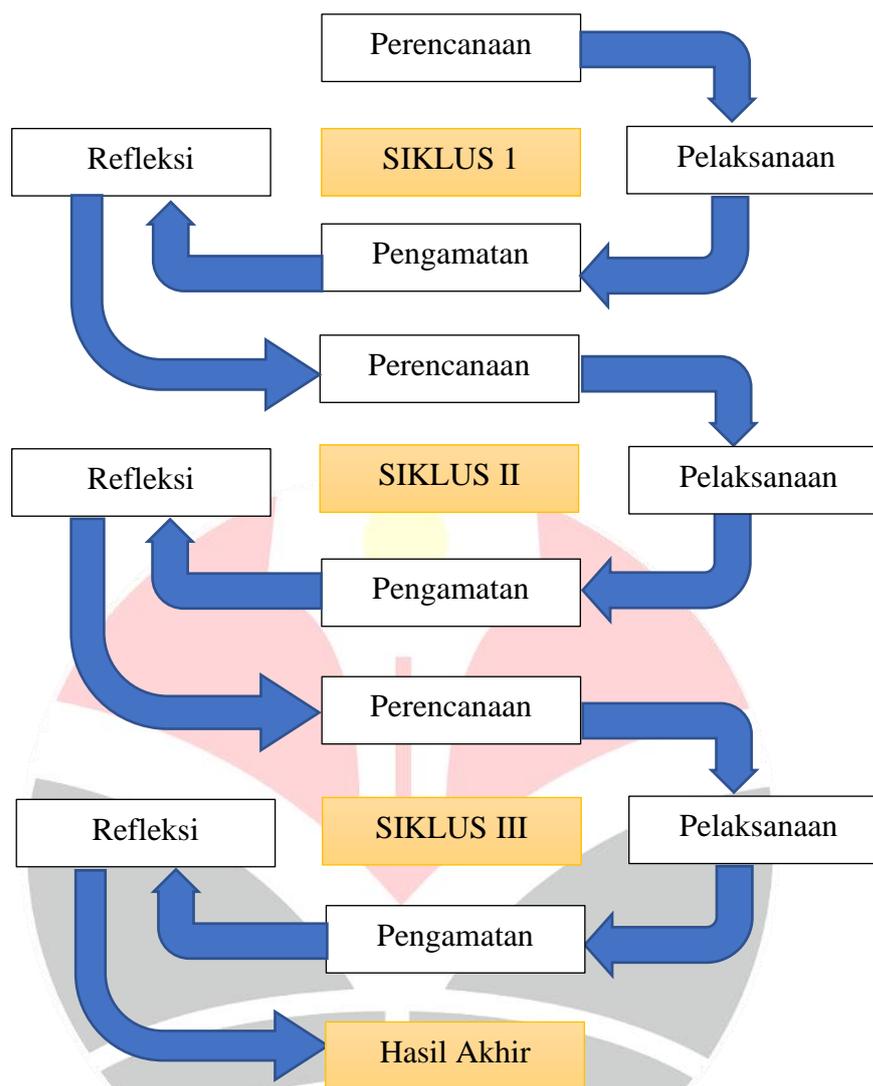
3.5 *Mind Map* Penelitian

Tujuan utama penelitian ini untuk meningkatkan hasil pengetahuan komik, media pembelajaran perlu adanya kesesuaian antara materi pengetahuan Komik dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran Seni Budaya. Desain media *game* pembelajaran yang menarik juga dapat membantu untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya. Media *game virtual Wordwall* ini mudah, praktis dan menarik digunakan. Sehingga secara garis besar penelitian ini meliputi 3 aspek utama yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik. Dapat digambarkan *mind map* desain penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 3.1 *Mind Map* Desain Penelitian
Sumber: Dokumentasi Pribadi

3.6 Prosedur Penelitian



Bagan 3.1
Desain Penelitian Tindakan Kelas Spiral oleh Kemmis dan Mc Taggart
(dalam Arikunto, 2013, hlm 16)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar komik siswa kelas 8F SMP Islam Al-Azhar 5 Kota Cirebon pada materi Komik mata Pelajaran Seni Rupa dengan menggunakan 3 siklus. Tahapan penelitiannya yaitu sebagai berikut:

A. Siklus I

1. Perencanaan

- a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- b. Membuat materi pengetahuan Komik dalam bentuk *Power Point*.
- c. Merancang soal dan instrumen penilaian tes sesuai Kompetensi Dasar (KD) dan Kompetensi Inti (KI).

- d. Merencanakan media pembelajaran dengan menggunakan media *game virtual Wordwall* pada mata pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) materi Komik sesuai dengan desain media pembelajaran yang meliputi 3 aspek utama yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.
 - e. Menyiapkan media tambahan berupa aplikasi sekolah, Manajemen Informasi Spalzha (MIS) dalam mengingatkan kegiatan pembelajaran siswa dan *Zoom Meeting* dalam kegiatan tatap muka secara *online*.
 - f. Menyiapkan lembar desain media *game virtual Wordwall*, lembar observasi guru dan siswa dalam mengetahui hasil pengetahuan Komik.
2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan sesuai dengan rancangan yang telah disusun. Peneliti menggunakan media tambahan lain berupa aplikasi sekolah, Manajemen Informasi Spalzha (MIS) dalam mengingatkan kegiatan pembelajaran kepada siswa, *Microsoft Power Point* dalam memberikan materi, dan aplikasi/*website Zoom Meeting* dalam kegiatan tatap muka secara *online*. Kegiatan pembelajaran masih menggunakan jaringan internet dengan menggunakan metode *Blended Learning*.

Peneliti harus bisa memanfaatkan waktu pembelajaran mata pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) selama Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yaitu selama 30 menit, 10 menit kegiatan awal dan mengecek kehadiran siswa, 10 menit menyampaikan materi, 10 menit memainkan media *game virtual Wordwall* dan menyimpulkan pembelajaran. Hasil skor akhir siswa setelah memainkan media *game virtual Wordwall* inilah yang akan dijadikan sebagai penilaian dalam ketercapaian memahami materi pengetahuan Komik. Dengan nilai Ketuntasan Kriteria Minimum (KKM) sebesar 78.

3. Observasi

Peneliti melakukan observasi peneliti dibantu oleh rekan sejawat, Ibu Ghieza Ratnita, S.Sn. dalam mengamati hasil desain media *game virtual Wordwall*, lembar observasi guru dan siswa, serta hasil tes siswa yang dilaksanakan pada siklus 1.

4. Refleksi

Data hasil kegiatan observasi selanjutnya dianalisis dan direfleksikan. Dengan melihat bagaimana perkembangan hasil pembelajaran siswa kelas 8F dan masalah yang terjadi pada siklus 1. Berdasarkan hasil refleksi tersebut, maka akan dijadikan dasar pertimbangan untuk membuat rencana perbaikan pada siklus 2.

B. Siklus 2

1. Perencanaan

- a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- b. Membuat materi pengetahuan Komik dalam bentuk *Power Point*.
- c. Merancang soal dan instrumen penilaian tes sesuai Kompetensi Dasar (KD) dan Kompetensi Inti (KI).
- d. Merencanakan media pembelajaran dengan menggunakan media *game virtual Wordwall* pada mata pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) materi Komik sesuai dengan desain media pembelajaran yang meliputi 3 aspek utama yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.
- e. Menyiapkan media tambahan berupa aplikasi sekolah, Manajemen Informasi Spalzha (MIS) dalam mengingatkan kegiatan pembelajaran siswa dan *Zoom Meeting* dalam kegiatan tatap muka secara *online*.
- f. Menyiapkan lembar desain media *game virtual Wordwall*, lembar observasi guru dan siswa dalam mengetahui hasil pengetahuan Komik.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan sesuai dengan rancangan yang telah disusun. Peneliti menggunakan media tambahan lain berupa aplikasi sekolah, Manajemen Informasi Spalzha (MIS) dalam mengingatkan kegiatan pembelajaran kepada siswa, *Microsoft Power Point* dalam memberikan materi, dan aplikasi/*website Zoom Meeting* dalam kegiatan tatap muka secara *online*. Kegiatan pembelajaran masih menggunakan jaringan internet dengan menggunakan metode *Blended Learning*.

Peneliti harus bisa memanfaatkan waktu pembelajaran mata pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) selama Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yaitu selama 30 menit, 10 menit kegiatan awal dan mengecek kehadiran siswa, 10 menit menyampaikan materi, 10 menit memainkan media *game virtual Wordwall*

dan menyimpulkan pembelajaran. Hasil skor akhir siswa setelah memainkan media *game virtual Wordwall* inilah yang akan dijadikan sebagai penilaian dalam ketercapaian memahami materi pengetahuan Komik. Dengan nilai Ketuntasan Kriteria Minimum (KKM) sebesar 78.

3. Observasi

Peneliti melakukan observasi peneliti dibantu oleh rekan sejawat, Ibu Ghieza Ratnita, S.Sn. dalam mengamati hasil desain media *game virtual Wordwall*, lembar observasi guru dan siswa, serta hasil tes siswa yang dilaksanakan pada siklus 2.

4. Refleksi

Data hasil kegiatan observasi selanjutnya dianalisis dan direfleksikan. Dengan melihat bagaimana perkembangan hasil pembelajaran siswa kelas 8F dan masalah yang terjadi pada siklus 1. Berdasarkan hasil refleksi tersebut, maka akan dijadikan dasar pertimbangan untuk membuat rencana perbaikan pada siklus 2.

C. Siklus 3

1. Perencanaan

- a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- b. Membuat materi pengetahuan Komik dalam bentuk *Power Point*.
- c. Merancang soal dan instrumen penilaian tes sesuai Kompetensi Dasar (KD) dan Kompetensi Inti (KI).
- d. Merencanakan media pembelajaran dengan menggunakan media *game virtual Wordwall* pada mata pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) materi Komik sesuai dengan desain media pembelajaran yang meliputi 3 aspek utama yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.
- e. Menyiapkan media tambahan berupa aplikasi sekolah, Manajemen Informasi Spalzha (MIS) dalam mengingatkan kegiatan pembelajaran siswa dan *Zoom Meeting* dalam kegiatan tatap muka secara *online*.
- f. Menyiapkan lembar desain media *game virtual Wordwall*, lembar observasi guru dan siswa dalam mengetahui hasil pengetahuan Komik.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan sesuai dengan rancangan yang telah disusun. Peneliti menggunakan media tambahan lain berupa aplikasi sekolah, Manajemen Informasi Spalzha (MIS) dalam mengingatkan kegiatan pembelajaran kepada siswa, *Microsoft Power Point* dalam memberikan materi, dan aplikasi/*website Zoom Meeting* dalam kegiatan tatap muka secara *online*. Kegiatan pembelajaran masih menggunakan jaringan internet dengan menggunakan metode *Blended Learning*.

Peneliti harus bisa memanfaatkan waktu pembelajaran mata pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) selama Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yaitu selama 30 menit, 10 menit kegiatan awal dan mengecek kehadiran siswa, 10 menit menyampaikan materi, 10 menit memainkan media *game virtual Wordwall* dan menyimpulkan pembelajaran. Hasil skor akhir siswa setelah memainkan media *game virtual Wordwall* inilah yang akan dijadikan sebagai penilaian dalam ketercapaian memahami materi pengetahuan Komik. Dengan nilai Ketuntasan Kriteria Minimum (KKM) sebesar 78.

3. Observasi

Peneliti melakukan observasi peneliti dibantu oleh rekan sejawat, Ibu Ghieza Ratnita, S.Sn. dalam mengamati hasil desain media *game virtual Wordwall*, lembar observasi guru dan siswa, serta hasil tes siswa yang dilaksanakan pada siklus 3.

4. Refleksi

Peneliti menganalisis perkembangan hasil pembelajaran yang terjadi dari siklus 1, siklus 2 dan siklus 3.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

3.7.1 Jenis Data

Data penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif yang terdiri dari:

- A. Data tentang keaktifan peserta didik.
- B. Data tentang desain media *game virtual Wordwall*.
- C. Data tentang pelaksanaan pembelajaran oleh guru.
- D. Data tentang evaluasi hasil belajar peserta didik.

3.7.2 Teknik Pengumpulan Data

Sumber data diperoleh dari data primer dan data sekunder. Sumber data merupakan pihak-pihak yang dirasakan atau dianggap dapat memberikan data atau informasi yang terkait dengan permasalahan penelitian. Yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VIII yang mengikuti kegiatan pembelajaran seni rupa di SMP Islam Al-Azhar 5 kota Cirebon. Adapun teknik pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah melalui :

1. Observasi

Teknik observasi ini digunakan untuk memperoleh data yang dapat dilihat dan diambil secara langsung serta mengamati gejala-gejala yang sedang terjadi. Observasi ini dilakukan dengan jalan mengamati, melihat dan memperhatikan objek penelitian, tentang kegiatan belajar mengajar sebelum menggunakan *game virtual Wordwall*, guru menggunakan *website Google Classroom*, *Zoom Meeting* dalam menyampaikan materi dan memberi tugas. Dari 31 jumlah siswa, yang hadir hanya sepertiganya saja. Penggunaan media *game virtual Wordwall* untuk meningkatkan hasil pengetahuan Komik pada mata pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) Siswa SMP Islam Al-Azhar 5 Kota Cirebon di Masa Pandemi *Covid-19*.

2. Wawancara

Teknik wawancara yang dipergunakan untuk memperoleh data dengan cara menanyakan/mewawancarai secara langsung kepada Kepala SMP Islam Al-Azhar 5 Kota Cirebon dan Ibu Ghieza Ratnita, S.Sn. untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang ada.

3. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi dilakukan dengan mempelajari berbagai dokumen yang berhubungan masalah penelitian. Dalam penentuan dokumen apa saja yang dapat dijadikan sumber data, maka peneliti mempertimbangkan beberapa hal, yaitu apakah dokumen tersebut otentik dan apakah isi dokumen tersebut sesuai dengan masalah penelitian. Hal ini dilakukan untuk menghindari kesalahan menganalisis dokumen yang tidak atau kurang berkaitan dengan masalah penelitian. Dokumentasinya berupa foto *screenshot* selama pembelajaran.

4. Studi Literatur

Teknik yang dipergunakan untuk memperoleh data yang bersifat teoritis yaitu dengan cara mempelajari buku yang relevan dengan masalah yang dibahas, sehingga diperoleh data empirik yang dibutuhkan dalam penulisan tesis. Berdasarkan konsep tersebut penulis melakukan pengkajian-pengkajian terhadap buku-buku yang relevan dengan kajian dan permasalahan penelitian. Dalam pelaksanaan pengumpulan data, peneliti mengikuti tahapan yang dikemukakan oleh S. Nasution yang menyatakan bahwa, “Tahap dalam pengumpulan data adalah tahap orientasi, eksplorasi, dan *member-check*”. (Putra, 2016 hal. 100)

3.8 Analisis Data

Pengolahan data dalam penelitian kualitatif yaitu data yang dikumpulkan berbentuk data deskriptif. Untuk memudahkan dalam mengolah data, maka di bawah ini disebutkan langkah-langkahnya secara konkrit.

Berikut hasil observasi yang didapat peneliti berupa data kualitatif. Langkah pertama yaitu menentukan fokus masalah terlebih dahulu. Ketika peneliti yang juga sebagai pengajar di SMP Islam Al-Azhar menemui masalah. Selama pandemik *Covid-19*, pembelajaran dilakukan secara jarak jauh (PJJ) yang sudah berlangsung selama lebih dari setahun. Saat ini materi yang disampaikan peneliti yaitu materi komik sebab materi ini yang sedang berjalan selama pembelajaran

Di sekolah SMP Islam Al-Azhar mata pelajaran seni budaya dipecah menjadi 2 jenis mata pelajaran yaitu Seni Rupa dan Seni Musik. Pada mata pelajaran seni rupa diajar oleh peneliti sendiri, Ida Nisaurasyidah, S.Pd. dan mata pelajaran Seni Musik diajarkan oleh Ibu Ghieza Ratnita, S.Pd. Hal ini disebabkan bahwa kepala sekolah Bapak Imam Gozali, S.Pd., MM. merupakan lulusan sarjana Seni Rupa di Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Bandung (IKIP Bandung) atau yang sekarang dikenal dengan Universitas Pendidikan Indonesia (UPI Bandung). Beliau sangat mencintai dan menghargai seni. Alasan mata pelajaran seni budaya dipecah menjadi dua sebab ingin sekolah yang dipimpinnya tidak hanya maju dalam bidang eksak, namun juga dalam bidang seni. Hal ini merupakan sebuah tantangan bagi guru agar menarik perhatian siswa agar mata pelajaran seni rupa menjadi menarik dan tujuan pembelajarannya tercapai.

Diketahui dari hasil wawancara peneliti dengan kepala sekolah Bapak Imam Gozali, S.Pd., MM. bahwa siswa SMP Al-Azhar merupakan siswa yang berasal dari kalangan ekonomi menengah ke atas, maka dari itu untuk kebutuhan fasilitas belajar secara *online* berupa gadget seperti laptop maupun smatphone dan juga kuota sudah difasilitasi dengan baik oleh orang tua siswa.

Awal pembelajaran, guru membuat dan mengirimkan video pembelajaran yang menarik ke siswa, lalu setelahnya guru membuat soal kuis melalui *google form* untuk mengetahui keberhasilan materi yang guru berikan. Diketahui bahwa hanya sedikit siswa yang mengerjakan kuis tersebut. Selanjutnya guru mengubah metode mengajar melalui *Google Classroom/Zoom Meeting*. Namun hanya sepertiga siswa dikelas yang mengerjakan kuis tersebut. Bisa saja karena kendala sinyal yang *error*. Namun hampir disetiap pertemuan. lagi-lagi hanya beberapa Hal ini dapat disimpulkan fokus masalahnya yaitu kurangnya minat belajar siswa yang menyebabkan pengetahuan materi yang disampaikan serta hasil pembelajaran tidak tercapai secara optimal.

Setelah diteliti selama pandemi anak belajar dirumah, anak terbiasa dengan suasana nyaman lalu melakukan kegiatan yang mereka sukai dan tidak membatasi waktu untuk belajar. Hal ini diketahui ada banyak laporan yang disampaikan orang tua kepada kepala sekolah bahwa selama pandemi anak mereka selalu bermain *game online* saja dan tidak mengerjakan tugas. Dari sini peneliti memperoleh ide untuk memasuki dunia siswa yang saat ini sedang *trend game online*. Peneliti merancang media *game virtual Wordwall* dengan banyak jenis game pembelajaran yang bisa dipakai oleh guru dan mudah digunakan oleh siswa.

Indikator kinerja yang diharapkan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah meningkatnya hasil belajar pengetahuan materi Menggambar Komik mata pelajaran seni rupa pada peserta didik kelas 8F di SMP Islam Al-Azhar 5 Kota Cirebon, setelah menerapkan *game virtual Wordwall* pada materi Menggambar Komik mata pelajaran Seni Rupa. Sebagai ukuran keberhasilan pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini adalah peserta didik yang nilainya mencapai KKM yaitu 78 dan persentase ketuntasan mencapai lebih dari 70%. Jika hasil belum memuaskan akan dilakukan siklus II begitu seterusnya. Siklus akan berhenti jika hasil peserta didik sudah memenuhi KKM dan persentase ketuntasan yaitu 70%.

Data yang didapat dalam penelitian ini adalah data kuantitatif yaitu skor hasil belajar peserta didik pada kegiatan pembelajaran siklus I dan siklus II.

Dalam penelitian ini terdapat dua bentuk analisis data yaitu analisis kuantitatif dan analisis kualitatif :

1. Analisis Angket

Angket diisi siswa setelah kegiatan pembelajaran menggunakan *game virtual Wordwall* sudah dilaksanakan. Pernyataan ini menggunakan skala liker dengan skala 1-4 sebagai pilihan jawabannya.

Tabel 3.7
Nilai/Bobot Skor Angket/Kuesioner

Skala	Kategori	Bobot Skor (+)	Bobot Skor (-)
1	Sangat setuju	4	1
2	Setuju	3	2
3	Tidak setuju	2	3
4	Sangat tidak setuju	1	4

Pada angket/kuesioner penelitian ini terdapat skor tertinggi dengan nilai 4 dan skor terendah dengan nilai 1. Diketahui jumlah skor tertinggi yaitu 40 (4x10) dan jumlah skor terendah yaitu 10 (1x10). Berikut ini rumus menentukan jarak intervalnya.

$$\text{Jangkauan} = 40 - 10 = 30$$

$$\begin{aligned} \text{Banyak kelas (K)} &= 1 + 3,3 \log 4 \\ &= 1 + (3,3 \times 0,6020599913279) \\ &= 1 + 1,9867979713822 \\ &= 2,9867979713822 \\ &= 3 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Interval (I)} &= \text{Jangkauan} : \text{banyak kelas} \\ &= 30 : 3 \\ &= 10,044201277569 \\ &= 10 \end{aligned}$$

Setelah mencari jarak interval di atas, selanjutnya dalam dikelompokkan ke dalam kategori berikut ini:

Tabel 3.8
Jarak Interval Angket/Kuesioner

Skor Siswa	Kategori	Keterangan
31 - 40	Sangat Setuju	Sangat Efektif
21 - 30	Setuju	Efektif
11 - 20	Tidak Setuju	Kurang Efektif
10	Sangat Tidak Setuju	Tidak Efektif

2. Analisis Hasil Pengetahuan Materi Menggambar Komik

Analisis kuantitatif digunakan untuk memberikan gambaran tentang peningkatan hasil pengetahuan Menggambar Komik peserta didik sebagai pengaruh dari setiap tindakan yang dilakukan guru, yaitu melalui *game virtual Wordwall*.

Rumus yang digunakan dalam penilaian hasil pengetahuan menggambar Komik (Ngalim Purwanto, 2004: 103), yakni :

$$\text{Nilai rata-rata kelas} = \frac{\text{Jumlah semua nilai peserta didik}}{\text{Jumlah peserta didik di kelas}} \times 100\%$$

Setelah mengetahui rata-rata kelas, selanjutnya menghitung persentase ketuntasan hasil pengetahuan materi Komik siswa. Penilaian ketuntasan hasil pengetahuan materi komik siswa berdasarkan nilai KKM, peserta didik dikatakan berhasil dalam pembelajaran tersebut jika telah mencapai taraf keberhasilan minimal dengan nilai 78. Sedangkan untuk menghitung persentase ketuntasan hasil pengetahuan materi komik digunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah peserta didik keseluruhan}} \times 100\%$$

Kriteria ketuntasan hasil pengetahuan komik siswa disajikan dalam tabel berikut ini :

Tabel 3.9
Kriteria Ketuntasan Hasil Tes

Persentase Ketuntasan (%)	Kriteria
90 - 100	Sangat Baik
80 - 89	Baik
70 - 79	Cukup
60 - 69	Kurang
≤ 59	Sangat Kurang

Hasil implementasi media *game virtual Wordwall* mengenai pengetahuan komik mata pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) kelas 8. Dengan melakukan analisis hasil kegiatan observasi dari siklus 1 hingga siklus 3. Hasil tes diperoleh dengan melihat skor akhir siswa setelah memainkan media *game virtual Wordwall*.

3. Analisis Kualitatif

Analisis data kualitatif mengacu pada metode analisis yang dilakukan dalam tiga komponen yang berurutan yaitu :

a. Reduksi Data

Reduksi data yaitu proses pemilihan, menentukan fokus, penyederhanaan, serta mengolah data mentah yang ada dilapangan dicatat menjadi informasi yang bermakna. Hal ini bertujuan untuk memperoleh informasi yang jelas dari data tersebut.

b. Penyajian Data

Penyajian data yaitu sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dalam pelaksanaan penelitian penyajian. Penyajian data yang lebih baik merupakan suatu cara yang utama bagi analisis kualitatif yang valid.

c. Penarikan Kesimpulan

Setelah data-data direduksi, disajikan langkah terakhir adalah dilakukannya penarikan kesimpulan indikator keberhasilan. Indikator yang harus dikuasai siswa dalam penelitian ini dapat dilihat dari indikator hasil pengetahuan materi menggambar komik menggunakan *game virtual wordwall*.

Keberhasilan pembelajaran mata pelajaran Seni Rupa dilihat dari batas nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 78, dengan menerapkan *game virtual Wordwall* pada pelajaran seni rupa materi Menggambar Komik. Apabila siswa yang telah mencapai KKM 78, maka dapat dikatakan tuntas. Menurut Mulyasa,

Dari segi proses, pembelajaran diketahui berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) peserta didik terlibat secara aktif, baik secara fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran disamping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya pada diri sendiri. (Mulyasa, 2003)

Tabel 3.10
Tabel Tingkat Penguasaan (taraf keberhasilan tindakan) (Mulyasa, 2010)

Tingkat Penguasaan	Nilai Huruf	Bobot	Predikat
$90\% \leq NR \leq 100\%$	A	4	Sangat Baik
$80\% \leq NR \leq 90\%$	B	3	Baik
$70\% \leq NR \leq 80\%$	C	2	Cukup
$60\% \leq NR \leq 70\%$	D	1	Kurang
$0\% \leq NR \leq 60\%$	E	0	Sangat Kurang

3.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tesis berperan sebagai pedoman penulisan agar dalam penulisan ini lebih terarah, maka tesis ini dibagi menjadi beberapa bab. Adapun struktur organisasi tesis ini adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan Pada Pendahuluan berisi tentang: latar belakang penelitian, identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat/signifikansi penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II Kajian Pustaka Pada Kajian Pustaka berisi tentang: landasan teori media pembelajaran, mata pelajaran Seni Rupa Komik, hasil belajar, penelitian yang relevan, kerangka berfikir dan hipotesis penelitian

BAB III Metodologi Penelitian Pada Metode Penelitian berisi tentang: metode dan desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, prosedur penelitian, variabel penelitian, hipotesis penelitian dan teknik analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil penelitian dan pembahasan menjelaskan: metode dan desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen, teknik pengumpulan data, prosedur penelitian, variabel penelitian dan teknis analisis data.

BAB V Kesimpulan, Implikasi dan Rekomendasi. Kesimpulan, implikasi dan rekomendasi memuat tentang kesimpulan dari hasil analisis temuan penelitian, serta implikasi dan rekomendasi bagi para pembaca dan pengguna hasil penelitian

3.9 Jadwal Penelitian

Tabel 3.11
Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan					
		Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus
1.	Pengajuan dan pengesahan proposal						
2.	Pengumpulan data						
3.	Studi Literatur						
4.	Penelitian						
5.	Analisis data						
6.	Hasil akhir						

