

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pelitiaan ini adalah penelitian *Research and Development (R&D)*. Sesuai dengan pengertiannya bahwa penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk. Produk yang dihasilkan adalah berupa buku ilustrasi *pop-up* dengan judul legenda Reog Ponorogo untuk media pembelajaran SBdP yang bisa meningkatkan pemahaman , motivasi, dan media untuk menanamkan karakter kepada peserta didik. Selain itu dengan pengembangan produk tersebut diharapkan pembelajaran akan berlangsung secara efektif.

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan etnografi, Etnografi diartikan sebagai deskripsi tentang bangsa-bangsa. Kata etnografi berasal dari kata *ethnos* dan *graphein*. *Ethnos* berarti bangsa-bangsa atau suku bangsa, sedangkan *graphein* adalah tulisan atau uraian. Jadi, bisa disimpulkan bahwa etnografi adalah pelukisan yang sistematis dan analisis suatu kebudayaan kelompok, masyarakat atau suku bangsa yang dihimpun dari lapangan (Bungin, 2008:181). Jenis penelitian etnografi itu sendiri adalah dengan menggunakan etnografi realis yaitu jenis penelitian etnografi yang mengemukakan suatu kondisi objektif suatu kelompok dan laporannya biasa ditulis dalam bentuk sudut pandang sebagai orang ke-3. Seorang etnografi realis menggambarkan fakta detail dan melaporkan apa yang diamati dan didengar dari partisipan kelompok dengan memertahankan objektivitas peneliti. Pendekatan ini dilakukan guna untuk mendapatkan data yang akurat sebelum di kembangkan menjadi sebuah media pembelajaran.

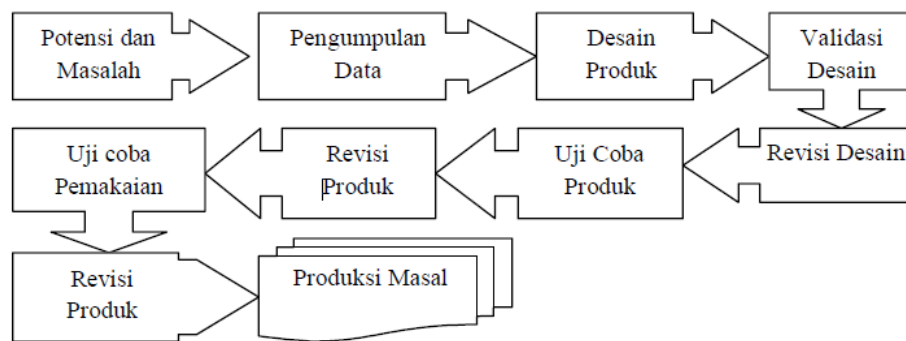
B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini bertempat di SD Negeri 2 Pantalan yang beralamat di Jl. Ketandan Lor, Ketandan, Pantalan, Jetis, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta, yang dilaksanakan pada bulan Oktober 2018-februari 2019.

1. Prosedur Penembngan

Prosedur pengembangan produk yang digunakan dalam penelitian ini memicu pada model penelitian yang di gunakan oleh Borg & Gall. Tujuannya untuk pengembangan buku ilustrasi *pop-up* dengan Sub Tema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku dengan materi cerita fiksi atau kebudayaan lokal khususnya untuk kelas IV SD Negeri 2 Pantalan.

Berikut adalah langkah-langkah dalam proses pengembangan produk menurut Borg & Gall:



Gambar 2. Langkah-langkah Metode R&D

Berdasarkan langkah-langkah diatas, dapat dijabarkan penjelsannya sebagai berikut :

a) Potensi Masalah

Penelitian berangkat dari sebuah potensi atau masalah, Menurut Sugiono (2012:28=98), potensi adalah segala sesuatu yang

bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah, potensi akan menjadi masalah apabila potensi tersebut tidak dapat didayagunakan, begitu juga sebaliknya sebuah masalah juga akan menjadi potensi apabila kita dapat mendayagunakan.

Hasil observasi di SDN 2 Pantalan menemukan permasalahan yaitu ada beberapa peserta didik tidak memperhatikan saat guru menjelaskan materi, ada yang melamun dan ada yang mengobrol dengan teman yang lainnya. Beberapa peserta didik kesulitan saat mengerjakan tugas praktek menggambar sehingga gambar yang dihasilkan sama dengan yang dicontohkan guru dipapan tulis. Selain itu guru juga mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi dan praktek menggambar materi dan memahami bentuk 3 dimensi dengan waktu yang begitu singkat. Kurangnya fasilitas untuk proses pembelajaran, sehingga peserta didik kurang paham akan materi yang disampaikan oleh guru. Dan kurangnya pengetahuan tentang budaya lokal yang ada di daerah atau lingkungan masing-masing

b) Pengumpulan Data

Pengumpulan data digunakan sebagai bahan perencanaan produk. Berupa review literatur, analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi penyebab rendahnya minat peserta didik dalam mengikuti pelajaran seni budaya dan prakarya bersama guru. Data diperoleh dari hasil diskusi dengan guru, wawancara dengan beberapa peserta didik, serta pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu proses mengidentifikasi masalah yang

dihadapi pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran 6 untuk mata pelajaran SBdP dan Bahasa Indonesia, sehingga dapat mengetahui perlu atau tidaknya perkembangan media pembelajaran *pop-up book* di SDN 2 Pantalan.

Langkah =-langkah analisis yang digunakan adalah:

1. Mengidentifikasi permasalahan yang terjadi pada kompetensi dasar.
2. Menetapkan kompetensi dari silabus pembelajaran.
3. Mengidentifikasi dan menentukan ruang lingkup standar dan kompetensi dasar.
4. Mengidentifikasi dan menentukan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang disarankan.
5. Menentukan judul buku yang akan di kembangkan.
6. Mengumpulkan data, buku, sumber informasi dan referensi lainnya yang menunjang proses pembuatan media.

c) Desain Produk

Berdasarkan analisis kebutuhan, langkah selanjutnya adalah membuat desain produk yang akan dikembangkan, yaitu dengan desain pop-up.

Langkah-langkah yang dilakukan adalah:

1) Membuat *Flowchat*

Tahap ini merupakan tahapan pembuatan peta konsep yang terkait dengan materi dan teori pengkajian referensi dan sumber pustaka mengenai materi cerita fiksi atau kebudayaan lokal. Pembuatan *flowchat* bertujuan untuk

mengetahui urutan dan keterkaitan materi yang akan dikembangkan.

2) Pembuatan *Stoyboard*

Merupakan langkah untuk mempermudah pembuatan desain. *Stoyboard* merupakan penjabaran awal dari materi yang akan dikembangkan dengan membuat sebuah kolom atau frame untuk merancang elemen-elemen yang akan ditampilkan.

3) Visualisasi Desain

Pada tahap ini gambar dan materi yang sudah dikembangkan menjadi suatu desain dengan menggunakan *software coreldraw X5*. Penggunaan *software* ini digunakan untuk mempermudah proses visualisasi seperti menggambar ilustrasi, membuat *background* dll.

4) Penyusunan Media

Desain yang telah selesai dikerjakan kemudian dicetak dan disusun menjadi satu menjadi buku *pop-up*. Penyusunan media ini merupakan tahap paling akhir dari proses mendesain produk.

d) Validasi Desain Produk

Validasi desain produk merupakan proses menguji kesesuaian *pop-up* dengan kompetensi yang menjadi target pembelajaran. Bila isi *pop-up* sesuai dengan kompetensi yang diharapkan, maka *pop-up* dinyatakan valid. validasi dilakukan dengan menggunakan angket/instrumen yang disediakan oleh penetiti yang sebelumnya sudah melakukan proses validasi kepada ahli instrumen.

Validasi merupakan proses permintaan pengakuan atau persetujuan terhadap ketersesuaian *pop-up* dengan kebutuhan yang berdasarkan pemikiran rasional atau belum fakta lapangan. Validasi yang diperlukan berhubungan dengan materi dan metode yang digunakan, sehingga pihak-pihak yang diminta untuk memberikan validasi *pop-up* cerita fiksi atau budaya lokal ini antara lain ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran (guru) dan peserta didik sebagai pelaksana pembelajaran.

Validasi dilakukan untuk mengetahui dan mengevaluasi instrumen dan produk media yang akan dikembangkan sesuai dengan tujuan. Validator ahli materi bertujuan untuk memberi informasi dan mengevaluasi *pop-up book* berdasarkan aspek-aspek menggambar dan memahami bentuk 3 dimensi cerita fiksi atau budaya lokal, validator ahli media bertujuan untuk memberi informasi/ masukan dan mengevaluasi *pop-up* berdasarkan aspek kriteria media, dan validasi oleh guru bertujuan untuk memberikan informasi dan mengevaluasi ketersesuaian isi *pop-up book* dengan Standar kompetensi di SD Negeri 2 Pantalan.

Setelah validasi, diharapkan media buku ilustrasi *pop-up* berbasis budaya lokal yang mengangkat cerita legenda Reog Ponorogo mampu membuat peserta didik untuk menggambar dan memahami bentuk 3 dimensi cerita serta mampu mengidentifikasi tokoh pada fiksi atau budaya lokal ini layak digunakan dalam pembelajaran.

e) Revisi Produk

Setelah desain produk sudah melalui uji coba produk oleh ahli materi, ahli merdia, dan guru kelas proses selanjutnya adalah merevisi produk media sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli.

f) Uji Coba Skala Kecil

Pop-up yang telah divalidasi dan revisi sesuai dengan saran dari para ahli kemudian dilakukan uji coba pada subjek penelitian. Uji coba skala kecil dilakukan kepada peserta didik .uji coba dimaksudkan agar dapat mengidentifikasi kesalahan produk sehingga dapat disempurnakan kembali. Uji coba di skala kecil dilakuna pada 10 peserta didik kelas IV SDN 2 Pantalan .

g) Revisi Produk

Revisi produk ini dilakuna apabila setelah uji coba kelaompok kecil didalam kelas terdapat hal-hal yang perlu di revisi. Revisi tersebut terdiri sari saran dan kritik dari pada peserta didik dengan mengacu pada angket yang diisi oleh para peserta didik.

h) Uji Coba Skala Besar

Uji coba skala besar dilakuna untuk produk setelah diperbaiki berdasarkan uji coba kelompok kecil dengan tujuan agar buku media sesuai dengan kebutuhan, mudah dipahami dan dapat menarik minat dar peserta didik. Ujicoba skala besar dilakukan seluruh subjek penelitian kelas IV SDN 2 Pantalan yang berjumlah 27 peserta didik.

i) Revisi Produk

Produk yang telah diujikan pada skala besar kemudian dilanjutkan revisi kembali apabila terdapat kekurangan dari media tersebut.

j) Pembuatan Produk Masal

Pembuatan media secara masal ini merupakan tahapan bahwa media telah dinyatakan layak oleh para ahli media, materi, guru kelas dan pendapat peserta didik kelas IV SDN 2 Pantalan .

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek uji coba yang terlibat dalam penelitian ini adalah subjek untuk uji coba skala kecil mengambil 10 peserta didik dari kelas IV, dan untuk uji coba skala besar adalah 27 peserta didik. Uji coba yang diteliti adalah kualitas dan kelayakan media pengembangan buku ilustrasi *pop-up* berbasis budaya lokal sebagai penanaman karakter untuk anak sekolah dasar kelas IV untuk pembelajaran menggambar 6 mada mata pelajaran SBdP dan Bahasa Indonesia dengan materi cerita fiksi budaya lokal. Penelitian ini dilakukan di SD N 2 Pantalan yang beralamat di Jl. Ketandan Lor, Ketandan, Pantalan, Jetis, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta.

D. Teknik Pengumpulan Data

Jenis data yang diperoleh dalam pengembangan *pop-up* legenda Reog Ponorogo berbasis budaya lokal sebagai penanaman karakter untuk anak sekolah dasar kelas IV ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh saat analisis kebutuhan melalui wawancara dengan guru yang bersangkutan, peserta didik dan hasil konsultasi dengan ahli materi dan

ahli media. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil uji ahli, uji coba skala kecil, dan uji coba skala besar yang berupa penilaian secara umum tentang *pop-up* yang sedang dikembangkan melalui angket dan kuesioner. Data kuantitatif digunakan untuk merevisi *pop-up* agar layak digunakan sebagai media pembelajaran, sedangkan data kualitatif digunakan untuk menjabarkan hasil analisis dari penghitungan persentase (data kuantitatif) dalam bentuk kalimat atau kata-kata. Teknik pengumpulan data harus memperhatikan jenis data pemilihan alat pengambilan data, pengumpulan data dan metode pengumpulan data, Metode pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara:

a. Observasi

Metode pengumpulan data dengan pengamatan dan pencatatan perilaku subjek dan objek penelitian yang dilakukan secara sistematis (Endang Mulyatiningsih, 2012: 26). Kegiatan observasi atau pengamatan kelas dilakukan untuk mengetahui permasalahan pelaksanaan pembelajaran menggambar dan membuat gambar tiga dimensi dengan tema cerita budaya atau kebudayaan lokal. Sebelum pengembangan media buku ilustrasi *pop-up* di SD N 2 Pantalan. Aspek yang diamati meliputi penggunaan media pembelajaran, metode, dan sikap peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 4. Pedoman Obsevasi

Bentuk kegiatan	Aspek yang Diamati	Fungsi	Sumber data
(1)	(2)	(3)	(4)
Observasi	Situasi dan kondisi kegiatan belajar mengajar	Mengetahui pelaksanaan pembelajaran sebelum dan sesudah proses pengembangan media	Guru dan peserta didik
	Sikap peserta didik selama proses pembelajaran		
	Kejelasan peserta didik dalam menerima materi		
	Media apa saja yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar		
	Ketersediaan media pembelajaran		

b. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengetahui data tentang keadaan pembelajaran dan kebutuhan terhadap pengembang media buku ilustrasi *pop-up* legenda reog Ponorogo berbasis budaya lokal sebagai penanaman karakter untuk anak sekolah dasar kelas IV. Kegiatan identifikasi masalah dengan wawancara dilakukan kepada guru, peserta didik. Wawancara dilakukan secara terstruktur, yaitu dalam melakukan wawancara, pengumpulan data,

Tabel 5. Pedoman Wawancara

Bentuk kegiatan	Pertanyaan	Fungsi	Sumber data
Wawancara terhadap guru	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media apa saja yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar? 2. Bagaimana hasil belajar engajar peserta didik saat menggunakan media yang terd=sedia? 3. Media seperti apa yang diharapkan pendidik untuk menunjang keberhasilan pembelajaran? 4. Kendala apa saja yang dialami pendidik dalam menyampaikan pembelajaran? 	Mengetahui keadaan pembelajaran dan kegiatan pengembangan media	Guru
Wawancara terhadap pesera didik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media apa yang digunakan guru dlam proses pembelajaran? 2. Media seperti apa yang diharapkan untuk menunjang proses pembeljran? 		Peserta didik

c. Angket atau Kuisisioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2008: 142). Dalam penelitian pengembangan media *pop-up* ini menggunakan pernyataan tertutup yaitu pernyataan yang mengharapkan responden untuk memilih salah satu alternatif jawaban dari setiap pernyataan yang telah disediakan. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data tentang pendapat peserta didik terhadap kelayakan media *pop-up* dengan Sub Tema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku yang harus mengangkat cerita fiksi budaya lokal.

Instrumen dalam penelitian ini berupa sistem angket yang berisi butir-butir pernyataan untuk diberi tanggapan atau dijawab oleh subjek.

d. Dokumentasi

Metode dokumentasi, untuk memperoleh informasi peserta didik dari bermacam-macam sumber tertulis atau dokumen yang ada di sekolah. Informasi tersebut dapat berupa nama peserta didik .

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian terdiri dari silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, instrumen penilaian kelayakan media *pop-up*, angket tanggapan guru dan peserta didik tentang media *pop-up*. Instrumen dan angket yang digunakan telah divalidasi sehingga layak digunakan.

1. Instrumen Validasi Media *Pop-up*

Instrumen ini digunakan untuk memperoleh data tentang penilaian dari ahli terhadap media *pop-up* yang telah dikembangkan. Hasil penelitian ini dijadikan dasar untuk perbaikan produk sebelum diujicobakan. Lembar validasi media *pop-up* disisi oleh ahli materi dan ahli media. Lembar validasi media *pop-up* terdiri dari lembar penilaian kelayakkan media *pop-up* yang disusun menggunakan skala *Likert*. Penyusunan lembar validasi ini dikembangkan berdasarkan kisi-kisi instrumen penilaian media *pop-up* untuk ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran (guru) yang dapat dilihat pada Tabel 7 , tabel 8, dan tabel 6.

Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Penialain Mater

No.	Indikaror	Jumlah Butir
a. Aspek Kelayan Isi		
1	Kesesuan materi dengan kompetensi dasar	1
2	Kedalan materi sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik	1
3	Kebenaran konsep yang disajikan	1
4	Kelengkapan media pembelajaran	1
5	Kebermanfaatan media <i>pop-up</i>	1
B. Aspek Keabsaan		
1	Kesesuaian dengan kaidah EYD bahasa Indonesia	1
2	Efektifitas dan efisean bahasa yang digunakan	1
C. Aspek Penyajian		
1	Kejelasan tujuan dan indikator media	1
2	Kelengkapan informasi	1
3	Penyajian materi secara logis dan sistematis	1
4	Penyajian materi memotivasi pereta didik	1

Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Media

No.	Indikator	Jumlah butir
a. Tampilan dan Konten		
1	Komposisi warna	1
2	Gambar	1
3	Huruf	1
4	Tataletak	1
5	Petunjuk penggunaan	1
b. Karakteristik		
1	Pengunaan	1
2	Daya tarik	1
3	Unsur 3d	1

Tabel 8. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Praktisi Pembelajaran

No.	Indikator	Jumlah butir
a. Aspek Kelayan Isi		
1	Kesesuaian dengan kompetensi dasar	1
2	Kedalaman materi sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik	1
3	Kebenaran konsep yang disajikan	1
4	Kelengkapan media pembelajaran	1
5	<i>Kebermanfaatan media</i>	1
b. Aspek Kebahasaan		
1	Kesesuaian dengan kaidah EYD bahasa Indonesia	1
2	Efektifitas dan efisien bahasa	1
c. Aspek Penyajian		
1	Kejelasan tujuan dan indikator	1
2	Kelengkapan informasi	1
3	Penyajian cerita secara logis dan sistematis	1
4	Penyajian materi memotivasi peserta didik	1
d. Aspek Tampilan Visual		
1	Gambar	1
2	Huruf	1
3	Daya tarik	1

2. Angket tanggapan Peserta Didik terhadap media pembelajaran.

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media *Pop-up* yang dikembangkan. Penyusunan lembar respon peserta didik menggunakan indikator yang lebih sederhana dibandingkan dengan lembar validasi ahli. Hal ini dimaksudkan untuk menyesuaikan aspek penilaian dengan perkembangan kognitif peserta didik.

F. Teknik Analisis Data

Data yang telah terkumpul dalam proses validasi dan penelitian akan dianalisis untuk mengetahui penilaian dan pendapat dari produk yang dihasilkan.

1. Analisis Isi

Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data kuantitatif yang telah diperoleh dari hasil kajian ahli media, ahli materi, dan serangkaian uji coba. Selanjutnya data kualitatif yang berupa masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan kemudian akan dikelompokkan. Hasil analisis ini kemudian dijadikan dasar untuk merevisi produk pengembangan.

2. Analisis Statistik deskriptif

Teknik analisis statistik deskriptif ini digunakan untuk mengolah hasil isian angket oleh para ahli media, ahli materi dan praktisi pembelajaran guru kelas IV. Data selanjutnya dianalisis dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

- e. Mengubah nilai kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan yang dapat dilihat pada tabel 9.

Tabel 9. **Pengubahan Nilai Kualitatif menjadi Nilai Kuntitatif**

Nilai	Angka
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

- a. Teknik analisi data untuk kelayakan media pembelajaran media melalui lembar validasi dilakukan dengan langkah menghitung rata-rat skor tiap indikaror dengan rumus:

$$x = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan:

x = skor rata-rata

Σxi = jumlah semua skor

n = jumlah subjek uji coba

(Sudjana, 2005: 67)

- b. Menginterpretasi secara kualitatif jumlah rerata skor tiap aspek dengan menggunakan kriteria sebagai berikut :

Untuk keperluan analisis lanjutan seperti membandingkan hasil penilaian tiap aspek dengan tingkat kelayakan yang diharapkan, digunakan teknik presentase dalam menganalisis data dengan rumus

$$V = \frac{EF}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

V = angka presentase

f = Jumlah skor yang diperoleh

N = *Number of Cases*

Data yang terkumpul dianalisis dengan deskriptif kuantitatif yang disajikan dalam distribusi skor dan presentase terhadap kategori dengan skala penilaian yang telah ditentukan.

Adapun tabel keempat kriteria dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 10. **Kreteria Penilaian**

Presentae	Kreteria Penilaian
0%-25%	Kurang Valid (Tidak Layak)
26%-49%	Cukup Valid (Kurabg Layak)
50%-75%	Valid (layak)
76-100%	Sangat Valid (Sangat Layak)

Kategori kelayakan *pop-up*, media buku ilustrasi *pop-up* berbasis budaya lokal sebagai penanaman karakter anak Sekolah Dasar dalam penelitian pengembangan ini ditetapkan nilai kelayakan dengan kategori “Valid (layak)” hingga “sangat valid (sangat layak)” dengan skor 76%-100%. Sehingga hasil penelitian yang diperoleh dari ahli media, ahli materi maupun peserta didik jika diskor penilannya dengan angka minimal “layak” maka media *pop-up* yang dikembangkan sudah dianggap layak digunakan.

3. Data Pendapat Peserta didik

Data berupa pendapat peserta didik yang diperoleh dari angket kombinasi tertutup dan terbuka. Alternatif jawaban yang diberikan pada angket tertutup untuk pernyataan tersebut adalah sangat menarik, menarik, cukup menarik, dan tidak menarik. Peneliti menggunakan kuesioner skala Guttman. Teknik statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah presentase. Presentase untuk setiap kemungkinan jawaban diperoleh dari membagi frekuensi peserta didik yang merespon positif dengan banyaknya seluruh peserta didik yang mengikuti kegiatan, kemudian dikalikan 100% adapun rumusnya sebagai berikut:

$$\text{Repon peserta didik} = \frac{\text{banyaknya siswa yang merespon positif}}{\text{banyak siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

Selanjutnya presentase yang diperoleh, dari tiap-tiap pernyataan akan ditentukan apakah mendapatkan respon positif atau negatif. Kategori respon siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 11. Katergori Respon Siswa (Peserta didik)

No.	Presentase Respon Peserta Didik	Kategari
1	$R_s \geq 85\%$	Sangat Positif
2	$70\% \leq R_s < 85\%$	Positif
3	$50\% \leq R_s < 70\%$	Kurang Positif
4	$R_s < 50\%$	Tidak Poitif

Keterangan : R_s = Presentase respon peserta didik

4. Analisi Hsisl Tes

Analisi ini dilakukan dengan melibatkan satu kelas sampel, maka analisi tes menggunakan model desain ekperimen *One Group Pretest-Posstest Design*. Adapun penelitian *one-group Pretest-Posstest* ini menurut Gall & Borg meliputi tiga langkah, antara lain a) peleksannan *pretest* untuk mengukur variabel terikat, b) pelaksanaan perlakuan atau ekperimen, dan c) pelaksanaan pasca *pretes* tuntuk mengukur hasil atau dampek terhadap variabel terikat. Dengan demikian, dampak perlakuan ditentukan dengan cara membandingkan skor hasil pretest dan posttest. Sebelum subjek dikenai perlakuan terlebih dahulu, peneliti meakukan observasi yang berupa pretest (O_1), kemudian dilakukan (X), dan setelah diadakan observasi atau posstest. Berikut rancangan kelompok kontrol *pretest One Group Pretest-Posstest Design*.

$$X=(O_1) (O_2)$$

Keterangan:

O_1 : Nilai awal pratest

O_2 : Nilai setelah perlakuan atau pascatest

X : Perlakuan

Menurut pendapat Subana (2000: 131) Untuk menghitung tingkat perbandingan menggunakan rumus t test. Adapun rumus yang digunakan tingkat kemaknaan 0,05 (5%) adalah :

$$t = \frac{Md}{d}$$

Keterangan :

Md: rata-rata dari gain antara tes akhir dan tes awal

d: gain (selisih) skor tes akhir terhadap skor tes awal setiap subjek
adalah jumlah subjek

Md : rata –rata dari gain antara tes akhir dan tes awal

Untuk memudahkan penilaian tes, maka perlu dibuat instrumen penilaian ketrampilan pembelajaran 6 adalah sebagaiberikut :

Tabel 12. **Aspek Penialain Ketrampilan Peserta didik**

No.	Aspek Yang Dinilai	Tingkat Capaian Kinerja				
		1	2	3	4	5
1	Ide Konsep					
2	Ketepatan Gambar					
3	Pemahaman Karakter Tokoh					
4	Ketepatan Kalimat					
5	Ejaan dan Konsep					

Keterangan :

1 =Sangat Tepat

2= Tepat

3=Cukup Tepat

4= Kurang Tepat

5= Tidak Tepat

Hasil data yang diperoleh dikatakan sangat sesuai dengan aspek yang dianalisis tingkat keberhasilan dan disajikan secara deskriptif, yaitu sebagai berikut :

- 1) Skor 5 yaitu peserta didik dikatakan sangat sesuai dengan aspek yang dinilai, meliputi: kekuatan pemahaman tokoh cerita, dan ide pembuatan karya sangat sesuai dengan ilustrasi gambar, ketepatan karakter pada cerita.
- 2) Skor 4 yaitu peserta didik dikatakan sesuai dengan aspek yang dinilai, kekuatan ide penciptaan karya sangat sesuai dengan ilustrasi gambar, ketepatan karakter tokoh pada cerita, dan pendayaan imajinasi sangat sesuai dengan gambar cerita .
- 3) Skor 3 yaitu peserta didik di katakan kurang sesuai dengan aspek yang dinilai, meliputi ide penciptaan karya kurang sesuai dengan ilustrasi gambar, ketepatan tokoh cerita, pendayaan imajinasi kurang sesuai dengan cerita.
- 4) Skor 2 yaitu peserta didik dikatakan sesuai dengan aspek yang dinilai, meliputi kekeatan imajinasi ide penciptaan karya kurang sesuai dengan ilustrasi cerita, ketepatan tokoh cerita kurang sesuai dengan alur cerita.
- 5) Skor 1 yaitu peserta didik dikatakan sesuai dengan aspek yang dinilai, meliputi kekeatan imajinasi ide penciptaan karya kurang sesuai dengan ilustrasi cerita, ketepatan tokoh cerita kurang sesuai dengan alur cerita.

Sedangkan dalam penilaian penentuan ketuntasan belajar peserta didik dengan batas ketentuan minimal (KKM) pada pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di SDN 2 Pantalan, dengan skor minimal 73.