

EFEKTIVITAS MULTIMEDIA INTERAKTIF DAN *MOBILE LEARNING* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA

Irwanto¹, Riki Ahmad Taufik², Hudiana Hernawan³, Syamsul Rizal⁴

Pendidikan Teknik Elektro FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa¹,

Pendidikan Sendratasik FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa²,

Pascasarjana IPI Garut Indonesia³,

Teknologi Pendidikan IPI Garut Indonesia⁴

Email: irwanto.ir@untirta.ac.id

Abstract : *Learning outcomes in Cultural Arts subjects to date have not yet reached the competency standards set by the KKM. One of the factors causing low learning outcomes is the cognitive low level of students' understanding of dance theory. This shows that the learning process of cultural arts needs to be developed with a different learning approach. The problem in this study is whether there are: (1) improvement in learning outcomes of class XI students who use Interactive Multimedia? (2) increase learning outcomes of class XI students who use Mobile Learning? and (3) differences in the increase in learning outcomes of class XI students who use Interactive Multimedia with Mobile Learning on the subject matter of Dance Art in Garut 8? The research method used was quasi-experimental with the design of the Static Group Pretest-Posttest Design. The results of the study show: 1) there is an increase in learning outcomes of class XI students who use Interactive Multimedia with an increase in student learning outcomes obtained included in the high category; 2) there is an increase in learning outcomes of class XI students who use Mobile Learning with an increase in student learning outcomes obtained included in the high category; and 3) there are differences in the increase in learning outcomes of class XI students who use Interactive Multimedia with Mobile Learning. The use of Interactive Multimedia is more effective in improving learning outcomes compared to mobile learning in the subject matter of dance material in Cultural Arts subjects at SMK 8 8 Garut.*

Keywords : *interactive multimedia, mobile learning, learning outcomes, dance.*

Abstrak : Hasil belajar pada mata pelajaran Seni Budaya sampai saat ini belum mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan KKM. Salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar adalah masih rendahnya pemahaman siswa secara kognitif terhadap teori seni tari. Hal tersebut menunjukkan proses pembelajaran seni budaya ini perlu dikembangkan dengan pendekatan pembelajaran yang berbeda. Permasalahan pada penelitian ini apakah terdapat: (1) peningkatan hasil belajar siswa kelas XI yang menggunakan Multimedia Interaktif? (2) peningkatan hasil belajar siswa kelas XI yang menggunakan *Mobile Learning*? dan (3) perbedaan peningkatan hasil belajar siswa kelas XI yang menggunakan Multimedia Interaktif dengan *Mobile Learning* pada pokok bahasan materi Seni Tari di SMKN 8 Garut? Metode Penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain *the Static Group Pretest-Posttest Design*. Hasil penelitian menunjukkan: 1) terdapat

peningkatan hasil belajar siswa kelas XI yang menggunakan Multimedia Interaktif dengan peningkatan hasil belajar siswa yang diperoleh termasuk dalam kategori tinggi; 2) terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas XI yang menggunakan *Mobile Learning* dengan peningkatan hasil belajar siswa yang diperoleh termasuk dalam kategori tinggi; dan 3) terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa kelas XI yang menggunakan Multimedia Interaktif dengan *Mobile Learning*. Penggunaan Multimedia Interaktif lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan *mobile learning* pada pokok bahasan materi seni tari pada mata pelajaran Seni Budaya di SMKN 8 Garut.

Kata Kunci : *multimedia interaktif, mobile learning, hasil belajar, seni tari.*

PENDAHULUAN

Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural. Hal ini ditegaskan dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) dan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Konsep dasar pendidikan seni pada dasarnya dapat dibagi dalam dua kategori, yaitu seni dalam pendidikan dan pendidikan melalui seni. Konsep yang pertama seni dalam pendidikan, pada awalnya dikemukakan oleh golongan esensialis yang menganggap bahwa secara hakiki materi seni penting diberikan kepada anak. Dengan demikian menurut konsep ini, keahlian seni seperti menari, menyanyi, melukis, dan

sebagainya perlu diajarkan kepada anak dalam rangka pengembangan dan pelestariannya. Artinya lembaga pendidikan dan pendidik berperan untuk mewariskan, mengembangkan, dan melestarikan berbagai jenis kesenian kepada anak atau peserta didik (Utomo, 2016: 34).

Berangkat dari perubahan lingkungan luar dunia pendidikan, mulai lingkungan sosial, ekonomi, teknologi, sampai politik mengharuskan dunia pendidikan memikirkan kembali bagaimana perubahan tersebut mempengaruhi sebagai sebuah institusi sosial dan bagaimana harus berinteraksi dengan perubahan tersebut. Salah satu perubahan lingkungan yang sangat mempengaruhi dunia pendidikan adalah hadir dan berkembangnya

teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

Salah satu permasalahan pendidikan yang menjadi prioritas untuk segera dicari pemecahannya adalah masalah kualitas pendidikan, khususnya kualitas pembelajaran. Dari berbagai kondisi dan potensi yang ada, upaya yang dapat dilakukan berkenaan dengan peningkatan kualitas pendidikan adalah dengan mengembangkan teknologi pembelajaran yang berorientasi pada *interest* peserta didik dan memfasilitasi kebutuhan akan pengembangan kognitif, efektif, dan psikomotornya (Depdiknas, 2005: 12).

Sebagai guru harus profesional dan dituntut harus memiliki kompetensi keguruan yang memadai. Seorang guru dinyatakan kompeten bila: mampu menerapkan sejumlah konsep, azas kerja, dan teknik dalam situasi kerjanya, dan mampu mendemonstrasikan keterampilan atau suatu kreativitas yang dapat memahami lingkungan kerja serta dapat menata seluruh pengalaman untuk meningkatkan kualitas kerjanya (Aka, 2015). Untuk itu, guru sebagai

agen pembelajaran dituntut untuk mampu menyelenggarakan proses pembelajaran dengan sebaik-baiknya, dalam kerangka pembangunan pendidikan. Guru mempunyai fungsi dan peran yang sangat strategis dalam pembangunan bidang pendidikan, oleh karena itu perlu dikembangkan sebagai profesi yang bermartabat, hal ini ditegaskan dalam Undang-Undang No. 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Pasal 4 bahwa guru sebagai agen pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 8 Garut yang terletak di Jl. Raya Limbangan - Selaawi Km. 12 Samida - Jeungjing 44187, mempunyai beberapa bidang keahlian program studi, diantaranya TKJ (Teknik Komputer Jaringan), TKR (Teknik Kendaraan Ringan), MM (Multimedia) dan AP (Administrasi Perkantoran) serta memiliki sarana dan prasarana sebagai penunjang proses pembelajaran yang cukup memadai. Namun proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional atau belum menggunakan teknologi

pembelajaran secara menyeluruh yang saat ini oleh pemerintah dinas pendidikan sesuai kurikulum harus dikembangkan dan dilaksanakan di berbagai lembaga pendidikan khususnya di SMKN 8 Garut masih belum bisa dioptimalisasikan, karena belum adanya proses pembelajaran yang menggunakan teknologi pembelajaran khususnya di mata pelajaran seni budaya. Sehingga menjadi hambatan bagi siswa atau peserta didik serta guru dalam proses pembelajaran, yang kenyataannya saat ini era teknologi pembelajaran sangat dibutuhkan yang dikatakan menurut para pakar sangat membantu dalam mengoptimalkan proses pembelajaran (Beetlestone, 2013: 45).

Mencapai tujuan pendidikan dan bukan untuk tujuan seni itu sendiri. Konsep pendidikan melalui seni inilah yang kemudian dianggap paling sesuai untuk diajarkan atau diselenggarakan di sekolah umum, khususnya pada tingkat sekolah dasar sampai menengah. Seni digunakan dalam pembelajaran disekolah untuk mendorong perkembangan peserta didiknya secara optimal, menciptakan

keseimbangan rasional dan emosional.

Kenyataan yang terjadi, berdasarkan hasil observasi selama menjadi pendidik di SMKN 8 Garut, hasil pembelajaran Seni Budaya sampai saat ini secara menyeluruh belum seutuhnya mencapai standar kompetensi yang telah ditargetkan atau ditentukan sesuai kurikulum. Nilai hasil ulangan pembelajaran seni budaya baik secara formatif atau sumatif, kalau dilihat tahun ke tahun dari data yang didapat seutuhnya masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan minimal (KKM), nilai yang diraih siswa dari data yang dilihat seutuhnya mayoritas di bawah KKM (<70), adapun nilai yang standar KKM, itu hanya sebagian kecil siswa.

Salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar seni budaya adalah tingkat pemahaman teori, jadi intinya bagaimana siswa bisa menguasai keterampilannya atau prakteknya, sedangkan secara kognitif atau teori pelajaran seni belum paham atau sulit dimengerti. Hanya sebagian kecil siswa yang mampu menguasai materi atau teori.

Selain itu alat praga atau media untuk menunjang proses pembelajaran belum bisa dioptimalkan, sedangkan tingkat kemampuan yang dimiliki oleh setiap siswa berbeda, sehingga hasrat untuk belajar masih rendah dan pembelajaran menjadi tidak efektif.

Permasalahan – permasalahan yang terjadi di SMKN 8 Garut yang di jelaskan di atas, yaitu nilai hasil belajar siswa dalam mata pelajaran seni budaya yang masih rendah dapat diatasi dengan cara pembelajaran lebih berpusat kepada siswa, jadi siswa dilibatkan penuh dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran diarahkan pada suatu proses kegiatan pembelajaran yang lebih aktif, inovatif, kreatif, efektif, terpadu, terintegrasi dan bervariasi serta menyenangkan. Intinya dalam meningkatkan hasil belajar siswa seni budaya di SMKN 8 Garut perlu diterapkan suatu model pembelajaran yang bersifat efektif atau mudah untuk dipahami, tentunya dengan teknologi pembelajaran.

Teknologi pembelajaran merupakan usaha sistematis dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi keseluruhan proses

pembelajaran untuk suatu pembelajaran khusus, serta didasarkan pada penelitian tentang proses belajar dan komunikasi pada manusia yang menggunakan kombinasi sumber belajar manusia dan non-manusia, supaya pembelajaran menjadi lebih berlangsung efektif (*Commission on intruction technology*, dalam Warsita, 2008: 14). Proses pembelajaran konvensional yang terjadi di SMKN 8 Garut sepertinya harus segera bergeser ke era digital, dengan alasan melihat dari fenomena yang terjadi saat ini teknologi di masyarakat yang kian tinggi, khususnya para siswa secara mayoritas sudah mengenal dan membawa media teknologi atau peralatan – peralatan teknologi canggih, misalnya laptop, tablet, I-pad, mp3, handphone, dan lainya yang sudah menjadi suatu kebutuhan bahkan sudah menjadi kebiasaan atau keharusan di dalam menjalankan kehidupannya dan perkembangan fenomena teknologi ini dipakai oleh kalangan anak – anak dari yang masih usai dini, remaja, hingga tingkat dewasa.

Melihat fenomena yang terjadi, yang pada umumnya para siswa sudah mengenal dan menggunakan teknologi secara terbiasa, dapat dijadikan sebuah keuntungan bagi pendidik atau guru dengan memanfaatkan perkembangan teknologi tersebut untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran. Hingga saat ini, telah banyak program aplikasi untuk membantu proses pembelajaran sebagai media informasi pembelajaran yang merupakan hasil perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), antara lain multimedia interaktif dan *mobile learning*.

Berdasarkan temuan-temuan para peneliti sebelumnya, kedua produk teknologi informasi ini berpengaruh positif terhadap hasil belajar, hal tersebut tampak pada peningkatan hasil belajar (Rohayati, 2012; Setiawati, 2015). Berdasarkan pada hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan yang harus dicapai dalam pemanfaatan dan penggunaan kedua program aplikasi tersebut adalah menemukan dan menciptakan model pembelajaran

yang dibutuhkan oleh para siswa. Hal ini menjadi suatu acuan dengan apa yang disampaikan oleh Darmawan (2015: 38) bahwa pembelajaran interaktif mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya pada sistem multimedia yang mampu menyuguhkan teks, gambar, video, suara dan animasi. Seperti diketahui, media merupakan pendukung dalam menunjang dan mengoptimalkan proses pembelajaran secara menyeluruh. Oleh karena itu, dengan hadirnya multimedia interaktif dan *mobile learning* yang apabila dimanfaatkan atau digunakan dalam suatu proses pembelajaran ini akan memberikan efek atau pengaruh yang berarti, yang nantinya akan menjadikan proses pembelajaran yang efektif, efisien, inovatif, komunikatif, kreatif, terintegrasi, terpadu, dan menyenangkan.

Sebelumnya dalam pendidikan terjadi proses pembelajaran yang berpusat pada guru akan berubah menjadi berpusat pada siswa dan guru hanya bertindak sebagai pengendali, pengontrol, pengevaluasi. Proses pembelajaran yang berpusat pada

siswa, akan menjadikan siswa lebih aktif, kritis, mandiri, dan bertanggung jawab. Hal ini dikarenakan siswa lebih banyak waktu untuk belajar dengan menggunakan dan memanfaatkan kedua aplikasi ini, yakni multimedia interaktif dan *mobile learning*.

Menurut para ahli seperti yang dipaparkan oleh Sutikno (dalam Warsita 2008: 57) menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif, yaitu suatu pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar dengan mudah, menyenangkan dan dapat mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan harapan. Adapun pendapat lain bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menghasilkan belajar yang bermanfaat bertujuan bagi siswa melalui pemakaian prosedur yang tepat (Miarso dalam Warsita, 2008: 287). Pembelajaran efektif merupakan pembelajaran yang dapat diselesaikan pada waktu yang tepat dan mencapai tujuan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dicapai, efektivitas menekan pada perbandingan antara rencana dengan tujuan yang ingin dicapai. Oleh karena itu efektivitas pembelajaran sering

diukur dengan tercapainya tujuan pembelajaran, atau dapat pula diartikan sebagai ketepatan dalam mengelola sesuatu (Warsita, 2008: 28).

Multimedia Interaktif (MMI) adalah sebuah program *software* yang dapat dimanfaatkan sekedar untuk mengambil data, membaca, mengunduh, bahkan sampai berinteraksi antara program siswa dan guru dengan menggunakan komputer sebagai perangkat utama (Darmawan: 2012) Multimedia interaktif memungkinkan pengguna dalam hal ini siswa, melakukan manipulasi tertentu terhadap program yang ditampilkan. Siswa dapat menentukan program yang dia pilih sendiri, juga dapat menentukan jawaban atas soal latihan atau evaluasi yang disajikan. Atau juga hanya sekedar membaca saja sesuai pilihan menu yang tersedia. Program multimedia secara umum dapat digolongkan dalam empat kategori berikut: (a) hiburan, yaitu seperti *game*, musik dan film. (b) Pendidikan, untuk keperluan pendidikan formal atau nonformal, pengayaan, dan penyegaran (c) Referensi, seperti ensiklopedia, dan

(d) bisnis, antara lain *Company Profile*, program finansial dan lain-lain (Warsita, 2008: 34).

Menurut Darmawan (2015: 50) menjelaskan bahwa alasan alasan kenapa *mobile learning* saat ini dikembangkan, berikut pemaparannya: (1) *Mobile learning* dapat digunakan kapanpun dan dimanapun (dalam jaringan atau diluar jaringan), (2) *Mobile learning* cakupannya luas, dapat menggunakan jaringan GSM atau jaringan seluler (GSM, CDMA, GPRS) tanpa harus membangun sendiri, karena karena jaringan elah tersedia dimana-mana dan (3) *Mobile learning* Integrasi dengan sistem yang ada khususnya mampu berintegrasi dengan *e-learning*, berintegrasi dengan sistem penyelenggaraan pendidikan (sistem informasi akademik), serta dapat berintegrasi dengan sistem *instant messeging*. Menurut Darmawan (2015: 15) menjelaskan kelebihan *Mobile learning* dibandingkan dengan pembelajaran lainnya adalah sebagai berikut: (1) Akses atau penetrasi *Mobile learning* sangat cepat, (2) Pengguna lebih banyak dari pada PC, (3) Dalam penggunaan mudah

dioperasikan dan (4) Perangkat *Mobile learning* dapat dipakai sebagai media belajar

Dari penjelasan di atas merupakan suatu kelebihan dari pada *Mobile learning* yang dapat membantu dan difungsikan dalam proses pembelajaran di sekolah atau bagi umum, namaun adanya kelebihan pasti adanya kekurangan, hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Nindah, 2016: 45). Pengertian di atas dapat dijelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan, keterampilan dan sikap dalam melakukan dan meyelesaikan tugas atau suatu hal suatu hal setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Sedangkan penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Hal ini mengindikasikan bahwa objek yang dinilai adalah hasil belajar siswa. Hasil Belajar siswa pada hakikatnya adalah peubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotoris (Kunandar, 2015: 39).

Dalam perspektif kebijakan, kita telah memiliki rumusan formal dan operasional, sebagaimana termaktub dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS, yakni: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dengan adanya seni budaya pada pendidikan akan mampu mendorong peserta didik untuk mengenal dan menerima nilai-nilai budaya dan karakter bangsa untuk kemudian diterapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari sehingga menjadi generasi muda yang cerdas, kreatif, Terampil dan berbudi pekerti luhur, yaitu menuju generasi yang dibutuhkan untuk membawa bangsa Indonesia menuju hari depan yang cemerlang (Astuti, 2011:1).

Konsep Dasar Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan Konsep dasar pendidikan seni pada dasarnya

dapat dibagi dalam dua kategori, yaitu seni dalam pendidikan dan pendidikan melalui seni. Konsep yang pertama seni dalam pendidikan, pada awalnya dikemukakan oleh golongan esensialis yang menganggap bahwa secara hakiki materi seni penting diberikan kepada anak. Dengan demikian menurut konsep ini, keahlian seni seperti Menari, menyanyi, menari dan sebagainya perlu diajarkan kepada anak dalam rangka pengembangan dan pelestariannya. Artinya lembaga pendidikan dan pendidik berperan untuk mewariskan, mengembangkan, dan melestarikan berbagai jenis kesenian kepada anak didiknya (Faisal, 2016: 28).

Konsep yang kedua adalah konsep pendidikan melalui seni. Berdasarkan konsep ini, seni dipandang sebagai sarana untuk memperoleh Pengetahuan (*Kognitive*) dan *skill* atau keahlian sebuah keterampilan mencapai tujuan pendidikan dan bukan untuk tujuan seni itu sendiri. Konsep pendidikan melalui seni inilah yang kemudian dianggap paling sesuai untuk diajarkan atau diselenggarakan di sekolah umum, khususnya pada

tingkat sekolah dasar. Seni digunakan dalam pembelajaran disekolah untuk mendorong perkembangan peserta didiknya secara optimal, menciptakan keseimbangan rasional dan emosional. Menurut Bandi, dkk (2009: 2).

Pendidikan seni pada hakekatnya merupakan proses pembentukan manusia melalui seni. Pendidikan seni secara umum berfungsi untuk mengembangkan kemampuan setiap anak (peserta didik) menemukan pemenuhan dirinya dalam hidup, untuk mentransmisikan warisan budaya, memperluas kesadaran sosial dan sebagai jalan untuk menambah pengetahuan. Seni adalah suatu nilai yang mengandung pesan, moral serta nilai estetis dan makna tertentu yang dapat diterima serta memberi manfaat oleh khalayak orang banyak, menurut Taufik (2014: 1).

Menurut Suryo (dalam Astuti, 2011: 23). Tari adalah gerak tubuh secara berirama yang dilakukan di tempat dan waktu tertentu untuk keperluan pergaulan, mengungkapkan perasaan, maksud, dan pikiran. Bunyi – bunyian yang disebut musik pengiring tari mengatur gerak penari

dan memperkuat maksud yang ingin disampaikan. Di dalam mata pelajaran seni budaya khususnya seni tari peserta didik diharapkan peduli dan melakukan aktivitas berkesenian di dalam mempelajari seni tari sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu mengamati konsep ragam gerak dasar tari tradisional yang meliputi gerak kepala, gerak badan dan gerak kaki. Serta dapat mengidentifikasi dan mengasosiasi teknik ragam gerak dasar tari tradisional yang meliputi gerak teknik kepala, tangan dan kaki.

Dalam melakukan kegiatan pembelajaran seni budaya khususnya seni tari guru dapat memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, metode pembelajaran sebaiknya membangkitkan minat bakat dan memotivasi peserta didik untuk melakukan aktivitas berkesenian. Menurut Muksin (2014: 29) menyatakan bahwa di setiap pembelajaran diperlukan strategi sesuai karakteristik lingkungan, karakteristik peserta didik, kebijakan kepala sekolah, sosial ekonomi, dan ketersediaan materi bahan ajar dan lain lain dalam mencapai suatu tujuan

pembelajaran kearah yang lebih baik. Menurut Muksin (2014: 29).

Untuk pembelajaran ekplorasi ragam gerak seni tari memungkinkan sekali kerjasama dengan nara sumber atau tokoh seniman yang memiliki keahlian di bidang seni tari. Peserta didik diajak untuk mengenalkan lingkungan dan tokoh seni tari yang ada di daerah lingkungan. Sesuai dengan perkembangan zaman dalam mencari sumber atau referensi siswa atau guru dapat mengeksplorasi di situs internet yang banyak sekali sumber dan pakar yang menginformasikan suatu wawasan, budaya, ilmu tentang seni tari dari mulai kawasan daerah, mancanegara bahkan seluruh dunia (Kurnia, 2016: 27).

Dengan kata lain, teknologi pembelajaran dapat mengatasi kesulitan belajar siswa atau peserta didik yang berkaitan dengan materi atau teori seni tari dalam mata pelajaran seni budaya, hal ini dikarenakan pembelajaran seni budaya merupakan pembelajaran yang digunakan di sekolah untuk mendorong perkembangan peserta didik secara optimal, menciptakan

keseimbangan rasional dan emosional, mengembangkan kemampuan setiap anak (peserta didik) menemukan pemenuhan dirinya dalam hidup, mentransfer warisan budaya, memperluas kesadaran sosial, dan menambah pengetahuan secara kognitif. Berdasarkan paparan di atas, peneliti telah melakukan penelitian mengenai kedua produk teknologi informasi tersebut yang kaitannya dengan mata pelajaran seni budaya dengan judul: “efektivitas penggunaan multimedia interaktif dan *mobile learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya” (studi kuasi eksperimen terhadap siswa kelas XI SMKN 8 Garut tahun 2016). Adapun rumusan masalah, dalam penelitian ini sebagai berikut: “apakah penggunaan multimedia interaktif dan *mobile learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan materi Seni Tari pada Kelas XI di SMKN 8 Garut.

Upaya lebih memfokuskan pelaksanaan penelitian dari rumusan masalah tersebut dijabarkan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut, apakah terdapat: (1) Peningkatan hasil

belajar siswa kelas XI yang menggunakan Multimedia Interaktif pada pokok bahasan materi Seni Tari di SMKN 8 Garut? (2) Peningkatan hasil belajar siswa kelas XI yang menggunakan *Mobile Learning* pada pokok bahasan materi Seni Tari di SMKN 8 Garut? (3) Perbedaan peningkatan hasil belajar siswa kelas XI yang menggunakan Multimedia Interatif dengan *Mobile Learning* pada pokok bahasan materi Seni Tari di SMKN 8 Garut?

METODE

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuasi eksperimen. Pada eksperimen semu pengambilan sampel tidak diambil secara random. Sanjaya (2014: 114) berpendapat bahwa desain eksperimen adalah rancangan yang sistematis yang disusun terlebih dahulu yang dapat digunakan oleh peneliti sebagai pedoman dalam melaksanakan eksperimen itu sendiri sebagai sehingga data yang diperoleh benar-benar meyakinkan untuk dapat dijadikan bahan untuk merumuskan suatu generalisasi. Adapun desain dari

penelitian ini apabila digambarkan dapat dilihat pada Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. *The Static Group Pretest-Posttest Desain*

Kelompok	Prates	Perlakuan	Pascates
MMI	O	X1	O
<i>M-Learning</i>	O	X2	O

(Sumber: Sukmadinata, 2012: 209)

Lokasi pelaksanaan penelitian di SMKN 8 Garut yang beralamat di Jalan Raya Limbangan, Selaawi Km 12 Samida, Jeungjing Kabupaten Garut. Rombongan belajar (rombel) pada tahun ajaran 2018/2019 sebanyak 16 Kelas yang terdiri dari 6 rombel kelas X, 5 rombel kelas XI, dan 5 rombel kelas XII dan mempunyai 4 paket keahlian yaitu Teknik Kendaraan Ringan (TKR), Teknik Komputer Jaringan (TKJ), Multimedia (MM) dan administrasi perkantoran (AP).

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015: 117). Dari pengertian tersebut,

populasi dalam penelitian meliputi segala sesuatu yang akan dijadikan subjek atau objek penelitian yang dikehendaki peneliti. Dalam penelitian ini, yang menjadi populasi adalah siswa kelas XI sebanyak 5 kelas yang terdiri dari kelas Teknik Kendaraan Ringan (TKR) satu kelas, kelas Teknik Komputer dan Jaringan satu (TKJ) kelas, kelas Multimedia (MM) satu kelas, dan kelas Administrasi (AP) satu kelas. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2015: 118). Pengambilan sampel berdasarkan nilai hasil ulangan dengan materi yang sudah disampaikan sebelum pelaksanaan penelitian kepada seluruh kelas yang dijadikan populasi. Hasil ulangan dari setiap kelas dirata-ratakan kemudian diranking, selanjutnya yang dijadikan sampel pada penelitian ini adalah dua kelas yang nilai rata-ratanya paling rendah (kelas XI TKR 1 dan XI TKR 2).

PEMBAHASAN

Hasil penelitian “Efektifitas Penggunaan Multimedia Interaktif

dan *Mobile Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Seni Budaya siswa kelas XI SMKN 8 Garut”. Analisis hasil penelitian dilakukan didasarkan pada rumusan masalah dan tujuan penelitian yang meliputi: 1) Peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan Multimedia Interaktif pada Pokok Bahasan Seni Tari di kelas XI SMKN 8 Garut; 2) Peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan *Mobile Learning* pada Pokok Bahasan Seni Tari di kelas XI SMKN 8 Garut; dan 3) Perbedaan peningkatan hasil belajar antara siswa yang menggunakan Multimedia Interaktif dan *Mobile Learning* pada Pokok Bahasan Seni Tari di kelas XI SMKN 8 Garut.

Diketahui bahwa rata-rata/mean dari kemampuan awal siswa sebelum dilakukan penelitian pada kelas eksperimen Multimedia Interaktif (*pretest*) sebesar 50,65 dengan nilai terkecilnya 40 dan terbesarnya 60, serta standar deviasi sebesar 7.158. Adapun distribusi atau sebaran nilai *pretest*, secara deskripsi tampak dari 31 siswa, skor minimum 40 sebanyak 6 orang, sedangkan skor maksimum

60 sebanyak 7 orang. Skor terbanyak yang didapat adalah 50 sebanyak 8 orang. Selanjutnya, setelah dalam pembelajarannya digunakan Multimedia Interaktif, data perolehan *posttest*, diketahui bahwa rata-rata/mean dari kemampuan akhir siswa setelah dilakukan penelitian pada kelas eksperimen Multimedia Interaktif sebesar 91,13 dengan nilai terkecilnya 80 dan terbesarnya 100, serta standar deviasi sebesar 6,286. Adapun distribusi/sebaran nilai *posttest*, secara deskripsi tampak dari 31 siswa, skor minimum 80 sebanyak 3 orang sedangkan skor maksimum 100 sebanyak 6 orang. Skor terbanyak yang didapat adalah 90 sebanyak 9 orang.

Untuk melihat peningkatan hasil belajar pada kelas yang menggunakan Multimedia Interaktif, maka dilakukan perhitungan peningkatannya (gain) dengan menggunakan rumus Gain ternormalisasi yang hasil perhitungannya, secara deskripsi terlihat rata-rata peningkatan hasil belajar siswa adalah 0,8332; skor gain minimum sebesar 0.60; skor gain maksimum sebesar 1.00; standar

deviasi 0,11199; dan jangkauan sebesar 0,40. Merujuk pada interpretasi gain, dengan nilai rata-rata sebesar 0,8332 atau 83,32%, maka peningkatan hasil belajar pada kelas yang menggunakan Multimedia Interaktif termasuk dalam kategori tinggi.

Terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada pelajaran Seni Budaya, selanjutnya dianalisis mengenai peningkatan hasil belajar dengan gain ternormalisasi. Gain ternormalisasi diperoleh dengan cara menghitung selisih skor *posttest* dengan skor *pretest* hasil belajar, menghasilkan nilai Sig. untuk kelas eksperimen Multimedia Interaktif sebesar 0,042; sedangkan nilai α yang digunakan sebesar 0,05; sehingga nilai Sig. dari kelas tersebut lebih besar dari α . Dari kondisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebaran data gain ternormalisasi dari siswa kelas eksperimen Multimedia Interaktif, yaitu kelas yang menggunakan Multimedia Interaktif berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil penelitian nilai Asymp. (2-tailed) = 0,000. Adapun kriteria pengujian

hipotesisnya adalah terima H_0 jika nilai Asymp. (2-tailed) $> \alpha$. Dengan menggunakan $\alpha = 0,05$, maka nilai Asymp. (2-tailed) $< \alpha$, sehingga H_0 ditolak atau H_a diterima, yaitu nilai rata-rata peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan Multimedia Interaktif tidak kurang dari 0,5. Dengan kata lain, hipotesis ke-1 yang diajukan oleh peneliti, yaitu “Terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas XI yang menggunakan Multimedia Interaktif pada pokok bahasan materi Seni Tari di SMKN 8 Garut diterima.

Diketahui bahwa rata-rata/mean dari kemampuan awal (*pretest*) siswa sebelum dilakukan penelitian pada kelas eksperimen *Mobile Learning* sebesar 47,26 dengan nilai terkecilnya 35 dan terbesarnya 60, serta standar deviasi sebesar 8,450. Adapun distribusi/sebaran nilai *pretest*, secara deskripsi tampak dari 31 siswa, skor minimum 35 sebanyak 3 orang sedangkan skor maksimum 60 sebanyak 5 orang. Skor terbanyak yang didapat adalah 40 sebanyak 11 orang. Diketahui bahwa rata-rata/mean kemampuan akhir siswa setelah dilakukan penelitian pada

kelas eksperimen *Mobile Learning* sebesar 87,10 dengan nilai terkecilnya 70 dan terbesarnya 100, serta standar deviasi sebesar 8,638. Adapun distribusi/sebaran nilai *posttest*, secara deskripsi tampak dari 31 siswa, skor minimum 70 sebanyak 3 orang sedangkan skor maksimum 100 sebanyak 4 orang. Skor terbanyak yang didapat adalah 85 sebanyak 7 orang.

Melihat peningkatan hasil belajar pada kelas yang menggunakan *Mobile Learning*, maka dilakukan perhitungan peningkatannya (*gain*) dengan menggunakan rumus *Gain* ternormalisasi yang hasil perhitungannya, secara deskripsi terlihat rata-rata peningkatan hasil belajar siswa adalah 0,7739; skor *gain* minimum sebesar 0,54; skor *gain* maksimum sebesar 1,00 standar deviasi 0,7500; dan jangkauan sebesar 0,67 Merujuk pada interpretasi *gain*, dengan nilai rata-rata sebesar 0,7739 atau 77,39%, maka peningkatan hasil belajar pada kelas yang menggunakan *Mobile Learning* termasuk dalam kategori Tinggi.

Hasil pengujian menghasilkan nilai Sig. untuk kelas eksperimen

Mobile Learning sebesar 0,101; sedangkan nilai α yang digunakan sebesar 0,05; sehingga nilai Sig. dari kelas tersebut lebih besar dari α . Dari kondisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebaran data gain ternormalisasi siswa kelas eksperimen *Mobile Learning*, yaitu siswa yang menggunakan *Mobile Learning* berdistribusi normal. Berdasarkan dekripsi siatas nilai Asymp. (2-tailed) = 0,000. Adapun kriteria pengujian hipotesisnya adalah terima H_0 jika nilai Asymp. (2-tailed) $> \alpha$. Dengan menggunakan $\alpha = 0,05$, maka nilai Asymp. (2-tailed) $< \alpha$, sehingga H_0 ditolak atau H_a diterima, yaitu nilai rata-rata peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan *Mobile Learning* tidak kurang dari 0,5. Dengan kata lain, hipotesis ke-2 yang peneliti ajukan, yaitu “Terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan *Mobile Learning* pada Pokok Bahasan Seni Tari di kelas XI SMKN 8 Garut” diterima.

Berdasarkan hasil skor gain pada kedua kelompok siswa, yaitu aspek peningkatan hasil belajar siswa pada pada Pokok Bahasan Seni Tari di kelas XI di SMKN 8 Garut, maka

sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji sebaran normalitas data. Uji sebaran data atau uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Hal ini penting diketahui berkaitan dengan pemilihan uji statistik yang akan digunakan, jika data berdistribusi normal maka proses selanjutnya menggunakan perhitungan statistik parametrik, sebaliknya jika data tidak berdistribusi normal, maka untuk perhitungannya menggunakan statistik non-parametrik. Selanjutnya, uji normalitas data yang digunakan adalah uji *Shapiro-Wilk*, hal ini dikarenakan data atau sampel pada penelitian ini kurang dari 50 (Sundayana, 2015). Berdasarkan hasil uji homogenitas varians dengan menggunakan uji *Levene* pada tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,019. Karena nilai signifikansinya lebih dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa siswa kelas Multimedia Interaktif dan kelas *Mobile Learning* berasal dari populasi yang mempunyai varians yang sama,

atau data kedua kelompok tersebut homogen.

Dari nilai *Asymp Sig. (2-tiled)* adalah $0,064 < \text{nilai } \alpha (0,05)$ maka H_0 ditolak atau H_a diterima, jadi kesimpulannya ada perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan antara kelompok eksperimen Multimedia Interaktif dan kelompok eksperimen *Mobile Learning*. Dengan kata lain hipotesis ke-3 yang peneliti ajukan, yaitu: “Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa kelas XI yang menggunakan Multimedia Interatif dengan *Mobile Learning* pada pokok bahasan materi Seni Tari di SMKN 8 Garut” diterima. Kesimpulan yang dapat ditarik oleh peneliti dari uji peningkatan hasil belajar di atas, yaitu hasil belajar pada kelas yang menggunakan Multimedia Interaktif ternyata lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar pada kelas yang menggunakan *Mobile Learning* atau dengan kata lain Penggunaan Multimedia Interaktif lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan *Mobile Learning* pada Pokok Bahasan Seni Tari di kelas XI SMKN 8 Garut.

Tujuan pertama dari penelitian ini, yaitu untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan Multimedia Interaktif pada pokok bahasan Seni Tari di kelas XI SMKN 8 Garut. Adapun hasil *pretest* yang diperoleh, secara rata-rata hasil *pretest* sebelum digunakan Multimedia Interaktif sebesar 50,65 dengan nilai terkecilnya 40 dan terbesarnya 60, serta standar deviasi sebesar 7.158. Secara deskripsi tampak dari 31 siswa, skor minimum 40 sebanyak 6 orang sedangkan skor maksimum 60 sebanyak 7 orang. Skor terbanyak yang didapat adalah 50 sebanyak 8 orang.

Setelah pembelajarannya menggunakan Multimedia Interaktif rata-ratanya mengalami kenaikan menjadi sebesar 91.13 dengan nilai terkecilnya 80 dan terbesarnya 100, serta simpangan baku sebesar 6,286. tampak dari 31 siswa, skor minimum 80 sebanyak 3 orang sedangkan skor maksimum 100 sebanyak 6 orang. Skor terbanyak yang didapat adalah 90 sebanyak 9 orang. Selanjutnya terdapat 91.13% yang mengalami peningkatan (*gain ternormalisasi*) dengan kategori tinggi dan 45.56%

berada pada kategori sedang. Rata-rata peningkatan (gain ternormalisasi) pada kelompok ini sebesar 0.8332. Merujuk pada interpretasi gain, dengan nilai rata-rata sebesar 0,8332 atau 83,32%, maka peningkatan hasil belajar pada kelas yang menggunakan multimedia interaktif termasuk dalam kategori tinggi dengan rentang peningkatan sedang sampai tinggi. Berdasarkan hasil uji *one sample test* nilai Asymp. (2-tailed) yang dihasilkan = $0,000 < \alpha$, yang berarti nilai rata-rata peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan Multimedia Interaktif tidak kurang dari 0,5. Dengan kata lain, hipotesis ke-1 yang diajukan oleh peneliti, yaitu “Terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan Multimedia Interaktif pada Pokok Bahasan Seni Tari di kelas XI SMKN 8 Garut” diterima.

KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, hasil penelitian, dan pembahasan yang telah dilakukan secara menyeluruh dan seutuhnya, maka dapat peneliti simpulkan dalam penelitian ini sebagai berikut: (1)

Terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas XI yang menggunakan Multimedia Interaktif pada pokok bahasan materi Seni Tari di SMKN 8 Garut. Adapun peningkatan hasil belajar siswa yang diperoleh termasuk dalam kategori tinggi. (2) Terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas XI yang menggunakan *Mobile Learning* pada pokok bahasan materi Seni Tari di SMKN 8 Garut. Adapun peningkatan hasil belajar siswa yang diperoleh termasuk dalam kategori Tinggi dan (3) Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa kelas XI yang menggunakan Multimedia Interaktif dengan *Mobile Learning*. Penggunaan Multimedia Interaktif lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan *mobile learning* pada pokok bahasan materi seni tari pada mata pelajaran seni Budaya di SMKN 8 Garut.

DAFTAR PUSTAKA

- Aka, H. 2015. *Guru Yang Berkarakter Kuat*. Jakarta: Laksana.
- Astuti. 2011. *Panduan Untuk Guru Kesenian Sekolah Dasar dan Menengah*. Jakarta: PT. Indeks.
- Bandi. 2009. *Kreativitas dan keberbakatan strategi mewujudkan potensi kreatif dan*

- bakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Beetlestone, F. 2013. *Creative Learning Strategi Pembelajaran Untuk Melestarikan Kreatifitas Siswa*. Bandung: Penerbit Nusa Media.
- Darmawan, Deni. 2015. *Pengembangan E-Learning Teori dan Desain*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Depdiknas. 2005. *Paradigma Baru Pendidikan Tinggi Seni di Indonesia*. Jakarta: Depdiknas.
- Faisal, H. 2016. *Menggalang Gerakan Bangun Diri, Usaha Nasional*, Surabaya.
- Kunandar. 2015. *Guru Profesional*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kurnia, I. 2016. *Perkembangan Belajar Peserta Didik*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Muksin. 2014. *Peranan Pendidikan Tinggi Kesenian dalam Pembangunan Nasional*” dalam Visi dan tatanan Berfikir di Alam Pendidikan memasuki Abad ke-21 ed W.P. Napitupulu: BPPN dan Balai Pustaka.
- Nindah, F. 2016. *Peran seni dalam mengembangkan kreativitas siswa*.
<http://media.diknas.go.id/media/document/5465.pdf>.
- Rohayati. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sanjaya, W. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Setiawati. 2015. *Pendidikan Seni Rupa*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Pendidikan Tinggi.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. 2012. *Landasan Psikologi Proses Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Taufik. 2014. *Sambutan Dirjen Dikti dalam Pembukaan Semiloka Peningkatan Kualitas Pendidikan Tinggi Seni di STSI Surakarta 29-30 2003*” Jakarta: Ditjen Dikti.
- Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.
- Utomo, D. 2016. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Penerbit Nuansa.
- Warsita, B. 2008. *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta PT. Rineka Cipta.