

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan Teknologi Informasi saat ini sangat pesat membuat masyarakat dapat dengan cepat dan mudah memanfaatkannya untuk membantu dalam aktivitas sehari-hari. Dalam dunia pendidikan kemajuan teknologi informasi dimanfaatkan sebagai Media Pembelajaran yang difungsikan untuk membantu proses belajar mengajar di sekolah. Salah satunya menggunakan kemajuan teknologi Media Pembelajaran Interaktif. Secara umum Media Pembelajaran Interaktif yaitu media untuk memperjelas penyajian pesan, informasi dan juga dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, waktu, objek atau benda yang terlalu besar ataupun terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dan dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide ataupun gambar [1]. Indrianti Magdalena Richa Paskah (2018) dalam skripsinya mengatakan Media Pembelajaran Interaktif dapat membangkitkan motivasi belajar para siswa, dapat interaksi secara langsung antara siswa dan lingkungannya, dan dapat menimbulkan minat para siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan yang dimiliki untuk meningkatkan prestasi belajarnya [2].

Wirianto Sumartono (2018) dalam bukunya, bahwa Ir. Soekarno pada pidato jas merahnya, jangan pernah sekali-kali meninggalkan sejarah [3]. Hal ini yang membuat peneliti tergugah untuk meningkatkan

pemahaman tentang sejarah-sejarah yang ada, salah satunya sejarah tari tradisional. Pembelajaran tentang tari tradisional di sekolah kini mulai luntur. Beberapa sekolah sudah tidak mengajarkan pelajaran tentang tari tradisional. Ini dikarenakan kurikulum yang berubah dan menjadikan pelajaran budaya lokal menjadi semakin berkurang, hal ini dapat dilihat dari buku-buku pelajaran yang sudah di terbitkan resmi oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Menurut Bapak Bangsa selaku guru seni budaya SMP NEGERI 9 YOGYAKARTA materi seni budaya di dalam sekolah ini sudah mulai berkurang, jumlah jam pelajaran dan materi yang ada di buku pun hanya sedikit ditambah banyak siswa yang tidak senang dengan pelajaran seni budaya yang dianggap membosankan. Khususnya seni tari tradisional yang materinya tidak ada di buku yang diterbitkan resmi pada kurikulum baru, begitu juga dengan keterbatasan sekolah yang tidak bisa dengan mudah mengakses internet untuk pembelajaran dikelas [4]. Hal inilah yang menjadikan kurang efektif untuk membuat siswa mengetahui sejarah seni budaya khususnya seni tari tradisional. Media Interaktif Pembelajaran Ragam Gerak Tari Tradisional merupakan aplikasi media interaktif berbasis multimedia untuk mengenalkan seni tari tradisional, dengan menggunakan media interaktif tersebut maka dapat membantu dalam proses pembelajaran seni budaya pengenalan tari tradisional.

Berdasarkan uraian di atas, diperlukanlah penelitian pengukuran *User Experience* terhadap aplikasi Media Pembelajaran Ragam Gerak Tari

Tradisional guna mendapatkan data untuk dijadikan acuan dalam menganalisis kinerja aplikasi tersebut, yang nantinya akan menghasilkan desain tampilan baru yang dapat digunakan oleh pengajar (Guru) dalam memperjelas materi yang disampaikan.

SMP NEGERI 9 YOGYAKARTA merupakan Sekolah formal yang mempunyai misi “Berprestasi berlandaskan imtaq dan iptek, Berwawasan lingkungan, Serta berjiwa nasionalisme”. Dengan begitu pembelajaran menggunakan Media Interaktif berbasis multimedia merupakan media yang tepat untuk perkembangan pembelajaran di SMP NEGERI 9 YOGYAKARTA yang berkaitan dengan iptek serta jiwa nasionalisme.

Berdasarkan permasalahan yang telah didapat dan diuraikan, peneliti mengambil judul “Pengukuran *User Experience* Pada Media Pembelajaran Ragam Gerak Tari Tradisional di Sekolah Menengah Pertama Negeri 9 Yogyakarta Menggunakan *User Experience Questionnaire*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada diatas, maka perumusan masalahnya sebagai berikut :

1. Apakah aktifitas belajar siswa berbeda antara sebelum dan antara sesudah menggunakan aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Ragam Gerak Tari Tradisional?
2. Bagaimana melakukan analisis kinerja aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Ragam Gerak Tari Tradisional?
3. Bagaimana menjadikan hasil analisis sebagai acuan dalam pembuatan desain tampilan yang baru ?

1.3 Batasan Masalah

Terdapat beberapa batasan masalah yang digunakan di penelitian ini agar tidak meluasnya pembahasan yang timbul sebagai berikut :

1. Penelitian hanya dibatasi pada siswa kelas VIII SMP NEGERI 9 YOGYAKARTA.
2. Penelitian hanya dibatasi pada materi yang ada di aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Ragam Gerak Tari Tradisional.
3. Penelitian hanya dibatasi pada *PC / Laptop* berbasis minimal menggunakan OS *Windows 7*.
4. Penelitian hanya dibatasi pada pengukuran kinerja *User Experience* menggunakan *Framework User Experience Questionnaire* M. Schrepp.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruhnya aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Ragam Gerak Tari Tradisional terhadap aktifitas belajar siswa.
2. Melakukan analisis kinerja Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Ragam Gerak Tari Tradisional terhadap *user experience*.
3. Membuat desain rekomendasi tampilan yang baru berdasarkan analisis yang didapat.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian yang ingin dicapai dari penelitian tersebut sebagai berikut :

1. Peneliti

Memberikan wawasan pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Ragam Gerak Tari Tradisional sebagai media pembelajaran untuk siswa-siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP).

2. Guru

Membantu mempermudah guru seni budaya SMP NEGERI 9 YOGYAKARTA dalam proses belajar dan mengajar.

3. Siswa

Membantu mempermudah siswa-siswi SMP Negeri 9 Yogyakarta dalam proses belajar Ragam Gerak Tradisional.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendukung keakuratan dan kebenaran data yang akan di sampaikan, maka peneliti menggunakan beberapa Metode Pengumpulan Data yang digunakan dalam menyusun laporan penelitian ini. Adapun beberapa tahapan di pengumpulan data yaitu sebagai berikut :

1.6.1.1 Metode Kuantitatif

Metode penelitian Kuantitatif memfokuskan pada penggunaan angka. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan tabel, grafik, serta diagram jika diperlukan buat menunjukkan hasil data yang sudah didapat.

1.6.1.1.1 Metode Kuesloner

Kuesioner yaitu Metode Pengumpulan Data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan ataupun pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner yaitu metode pengumpulan data yang lebih efisien bila peneliti telah mengetahui dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang diharapkan dari responden. Selain itu kuesioner juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas.

1.6.1.2 Metode Survey

Survey yaitu metode untuk mendapatkan hasil dalam bentuk opini atau pendapat dari orang-orang yang berinteraksi langsung dengan apa yang di amati untuk mengetahui gambaran umum melalui sampel beberapa orang.

1.6.1.3 Metode Observasi

Dalam penelitian ini, peneliti mendatangi dan mengamati secara langsung proses pembelajaran seni budaya di SMP NEGERI 9 YOGYAKARTA, untuk mendapatkan data yang benar.

1.6.1.4 Metode Wawancara

Wawancara yaitu Metode Pengumpulan Data yang bertujuan untuk mendapatkan informasi dengan cara bertemu secara langsung kepada responden dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan terkait penelitian saya,

Peneliti mengadakan tanya jawab langsung dengan guru seni budaya SMP NEGERI 9 YOGYAKARTA, untuk mendapatkan data yang benar.

1.6.1.5 Metode Studi Pustaka

Pengumpulan data dengan cara membaca berbagai buku, catatan, atau referensi yang mengarah dan ada hubungannya dengan masalah yang diteliti.

1.6.2 Metode Analisis Data

Metode analisis data yaitu kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data yang lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variable dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variable dari seluruh responden, menyajikan data tiap variable yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah.

1.6.2.1 Statistik Inferensial Parametris

Statistik inferensial parametris yaitu teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Statistik parametris digunakan untuk menguji parameter populasi melalui statistik atau menguji ukuran populasi melalui data yang ada disampel.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan penelitian ini, peneliti menggunakan sistematika yang terdiri dari lima bab, adapun secara garis besar terdiri dari:

BAB I. PENDAHULUAN

Pada Bab 1 Pendahuluan berisi penjelasan dan penyempurnaan Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan Laporan Penelitian.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab II ini berisi Landasan Teori yang digunakan dalam proses penelitian pengaruh aplikasi Media Pembelajaran Ragam Gerak Tari Tradisional sebagai Media Pembelajaran siswa kelas VIII SMP NEGERI 9 YOGYAKARTA.

BAB III. ANALISIS PENELITIAN

Pada Bab III berisi objek dan ruang lingkup penelitian, *material collecting* serta langkah penelitian secara lengkap, yang meliputi data, peralatan, prosedur pengumpulan data dan analisis penelitian.

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab IV berisi hasil penelitian dan pembahasan hasil yang telah didapat keseluruhan. Serta rekomendasi tampilan baru yang telah dibuat berdasarkan kebutuhan pengembangan dan saran dari responden.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V berisi kesimpulan hasil penelitian yang dilakukan dan saran-saran yang diusulkan untuk perbaikan dari sistem yang ada supaya menjadi sistem yang baru.

