

**PENGARUH APLIKASI RUMAH MELINTING (*RUTING*) TERHADAP
PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X
DI SMK NEGERI 3 BANDAR LAMPUNG**

(Skripsi)

Oleh

**NURROHMAH
NPM 2113043026**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH APLIKASI RUMAH MELINTING (*RUTING*) TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X DI SMK NEGERI 3 BANDAR LAMPUNG

Oleh

NURROHMAH

Aplikasi rumah melinting (*ruting*) merupakan media pembelajaran aplikasi berbasis android yang telah dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental Design One-Group Pre-test-Post-test*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh aplikasi rumah melinting (*ruting*) terhadap peningkatan hasil belajar siswa Logistik di SMK Negeri 3 Bandar Lampung. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 3 Bandar Lampung pada mata pelajaran seni budaya dengan menggunakan sampel sebanyak 35 siswa. Data diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas dan uji tanda untuk menguji hipotesis. Eksperimen dilakukan dengan menggunakan *treatment* sebanyak 5 kali. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata *pre-test* sebesar 45,71 dan nilai rata-rata *post-test* sebesar 74,71. Berdasarkan uji hipotesis menggunakan uji tanda dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara nilai *pre-test* dan *post-test* yang nilai signifikansi sebesar 0,00 nilai signifikansi tersebut $<0,05$ dengan demikian maka H_a dinyatakan diterima. Dengan demikian penggunaan aplikasi rumah melinting (*ruting*) berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Adapun peningkatan hasil belajar siswa juga dapat dilihat dari peningkatan nilai sebesar 29.

Kata kunci: pengaruh, aplikasi rumah melinting (*ruting*), hasil belajar

ABSTRACT

THE EFFECT OF RUMAH MELINTING (*RUTING*) APPLICATION ON IMPROVING STUDENT LEARNING OUTCOMES OF GRADE X AT STATE VOCATIONAL HIGH SCHOOL 3 BANDAR LAMPUNG

By

NURROHMAH

Rumah melinting (*ruting*) application is an android-based learning media application that has been developed to improve student learning outcomes. This study uses a quantitative method with a Pre-Experimental Design One-Group Pre-test-Post-test design. This study aims to determine the effect of the rumah melinting (*ruting*) application on improving the learning outcomes of Logistics students at SMK Negeri 3 Bandar Lampung. This study was conducted at SMK Negeri 3 Bandar Lampung in the subject of arts and culture using a sample of 35 students. Data were obtained from observations, interviews and documentation. Data analysis used was the normality test, homogeneity test and sign test to test the hypothesis. The experiment was carried out using 5 treatments. Based on the results of the study, the average pre-test value was 45.71 and the average post-test value was 74.71. Based on the hypothesis test using the sign test, it can be concluded that there is a difference between the pre-test and post-test values with a significance value of 0.00, the significance value is <0.05 , thus H_a is declared accepted. Thus, the use of the rumah melinting (*ruting*) application has an effect on improving student learning outcomes. The improvement in student learning outcomes can also be seen from the increase in value by 29.

Keywords: influence, rolling house application (*ruting*), learning outcomes

**PENGARUH APLIKASI RUMAH MELINTING (*RUTING*) TERHADAP
PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X
DI SMK NEGERI 3 BANDAR LAMPUNG**

Oleh

NURROHMAH

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Tari
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi

: **PENGARUH APLIKASI RUMAH MELINTING
(RUTING) TERHADAP PENINGKATAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS X DI SMK NEGERI 3
BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa

: **Nurrohmah**

NPM

: **2113043026**

Jurusan

: **Pendidikan Bahasa dan Seni**

Fakultas

: **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



MENYETUJUI

1. **Komisi Pembimbing**

Afrizal Yudha Setiawan, M.Pd.
NIP 199304292019031017

Dwi Tiya Juwita, M.Pd.
NIK 231804920623201

2. **Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni**

Dr. Sumarti, M.Hum.
NIP 197003181994032002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

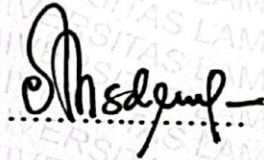
Ketua : Afrizal Yudha Setiawan, M.Pd.



Sekretaris : Dwi Tiya Juwita, M.Pd.



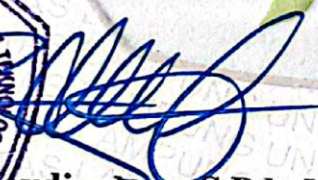
Penguji : Amelia Hani Saputri, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dn. Albert Maydiantoro, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198705042014041001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 16 Juni 2025

PERNYATAAN MAHASISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurrohmah
Nomor Pokok Mahasiswa : 2113043026
Program Studi : Pendidikan Tari
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa penelitian yang berjudul “Pengaruh Aplikasi Rumah Melinting (*RUTING*) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMK Negeri 3 Bandar Lampung” adalah hasil pekerjaan saya sendiri, dan sepanjang pengetahuan saya tidak berisi materi yang telah dipublikasikan atau ditulis oleh orang lain atau telah dipergunakan dan diterima sebagai persyaratan penyelesaian studi pada universitas atau instansi.

Bandar Lampung, 16 Juni 2025
Yang menyatakan,



Nurrohmah
NPM 2113043026

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Kedamaian pada tanggal 02 Juni 2003. Anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan bapak Nurdin dan ibu Nur Utama. Pendidikan Sekolah Dasar (SD) diselesaikan di SD Negeri 1 Tanjung Agung pada tahun 2015, Sekolah Menengah Pertama (SMP) diselesaikan di SMP Negeri 22 Bandar Lampung pada tahun 2018 dan Sekolah Menengah Atas (SMA) diselesaikan di SMA Negeri 12 Bandar Lampung pada tahun 2021.

Pada tahun 2021 penulis mendaftar sebagai mahasiswa Prodi Pendidikan Tari, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni (PBS) melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Selama menjadi mahasiswa, penulis tidak hanya aktif di kelas tetapi penulis juga aktif mengikuti kepengurusan seperti Ikatan Mahasiswa Pendidikan Tari (IMASTAR) Unila, penulis mengemban amanah sebagai Wakil Bendahara Umum 2021/2022.

Tahun 2024 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Jatimulyo, Kecamatan Jati Agung, Kabupaten Lampung Selatan. Pada tahun 2024 penulis juga melaksanakan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di SMPN 1 Jati Agung. Pada bulan Agustus 2024 penulis melakukan seminar proposal penelitian dan pada bulan Oktober 2024 sampai Maret 2025 melakukan penelitian di SMK Negeri 3 Bandar Lampung sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

MOTTO

“Kewajiban berusaha adalah milik kita, hasil adalah milik Allah”

(Cut Nyak Dien)

“Keberhasilan bukanlah milik orang yang pintar, tetapi milik mereka yang
senantiasa berusaha”

(B.J. Habibie)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat serta karunia-Nya karena berkat-Nyalah skripsi ini dapat diselesaikan. Penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Cinta pertama dan panutanku, ayahanda Nurdin. Beliau bekerja keras serta mendidik keras tentang agama, memberikan dukungan sehingga penulis mampu menyelesaikan studi sampai sarjana. Lelaki terhebatku, skripsi ini adalah karya tulis yang aku kerjakan agar selangkah lebih dekat dengan mimpi yang ayah ingin aku wujudkan.
2. Pintu surgaku, ibunda Nur Utama. Terima kasih atas doa yang selalu dilangitkan di setiap sholatmu, penulis percaya penulis bisa sampai detik ini atas dia dan dukungan darimu sehingga penulis mampu menyelesaikan studi sampai sarjana di Universitas Lampung.
3. Kedua saudari tercinta, Dhini Pemi Adhellia dan Nur Fadilah Hasana. Terima kasih telah menjadi adik sekaligus teman cerita yang memberikan semangat, doa, dan dorongan moral untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Seluruh keluarga besar yang telah memberikan dukungan tanpa henti.
5. Seluruh rekan-rekan yang selalu mendampingi penulis dalam setiap langkah proses yang dilalui.
6. Almamater tercinta Universitas Lampung.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah serta karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dengan judul “Pengaruh Aplikasi Rumah Melinting (*ruting*) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMK Negeri 3 Bandar Lampung” sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penelitian sebagai tugas akhir skripsi ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan penelitian tugas akhir ini dengan baik. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani D.E.A., I.P.M., Asean., Eng. selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Dr. Sumarti, M.Hum. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni FKIP Universitas Lampung.
4. Dr. Dwiyana Habsary, M.Hum. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Tari Universitas Lampung.
5. Afrizal Yudha Setiawan, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing, memberikan arahan, dan selalu memotivasi penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
6. Dwi Tiya Juwita, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing penulis dari awal hingga akhir. Terima kasih atas bimbingan, arahan serta motivasi dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
7. Amelia Hani Saputri, M.Pd. selaku Dosen Pembahas yang telah memberikan

semangat, motivasi, saran dan masukan terkait proses dalam penelitian ini.

8. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Tari Universitas Lampung yang telah berbagi ilmu, pengalaman serta memberikan motivasi kepada penulis selama perkuliahan.
9. Staff dan seluruh jajaran Program Studi Pendidikan Tari Universitas Lampung yang telah membantu penulis selama perkuliahan.
10. Ade Liesna Carin Aliya, S.Pd. selaku kakak tingkat yang mengembangkan media pembelajaran aplikasi rumah melinting (*ruting*) berbasis *android* serta telah memberikan semangat dan izin melanjutkan terkait proses dalam penelitian ini.
11. Rekan-rekan seperjuangan angkatan 2021 yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Terima kasih untuk segala proses dan kebersamaan yang telah kita lalui, untuk pengalaman dan semangat yang telah diberikan kepada penulis.
12. Kakak tingkat dan adik tingkat Prodi Pendidikan Tari Universitas Lampung yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Terima kasih atas segala bantuan, dukungan, dan pengalaman yang telah diberikan kepada penulis selama perkuliahan.
13. Kepada delapan sahabatku yang selalu kebersamai juga memberikan warna dalam dunia walau beda lokasi perkuliahan dan tetap searah walau tak sedarah.
14. Terima kasih diucapkan kepada kedua adik perempuanku yang selalu memberikan cinta tanpa henti.
15. Terima kasih kepada program bantuan pendidikan dari pemerintah yaitu KIP-K yang telah memberikan bantuan finansial kepada penulis dalam mewujudkan gelar yang dicita-citakan.
16. Keluarga besar SMK Negeri 3 Bandar Lampung terima kasih atas keceriaan, energi positif, dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis dalam menyusun skripsi ini.
17. Almamater tercinta Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu, pengalaman, kenangan dan juga teman dalam menyelesaikan pendidikan.
18. Terakhir, terima kasih untuk diriku sendiri yang telah melalui perjalanan panjang penuh lika-liku ini. Meski sering merasa lelah dan ragu, aku tetap bertahan, terus melangkah, dan percaya pada diriku sendiri. Setiap perjuangan, air mata, dan

revisi yang kuhadapi adalah bukti bahwa aku mampu mengatasi tantangan. Aku tahu, tidak mudah berada di titik ini, menyelesaikan sesuatu yang pernah terasa mustahil. Aku bangga pada diriku sendiri, bukan hanya karena menyelesaikan skripsi, tetapi karena telah membuktikan bahwa aku bisa bertahan dan tumbuh dari proses ini. Terima kasih diriku, untuk keberanian, kekuatan, dan cinta yang terus kamu beri. Semoga langkah kebaikan terus berada padamu dan semoga Allah selalu meridhoi setiap langkahmu dan selalu dalam lindungan-Nya. Aamiin.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan secara keseluruhan. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi pembacanya.

Bandar Lampung, 16 Juni 2025
Penulis,

Nurrohmah
NPM. 2113043026

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
HALAMAN SAMPUL.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
HALAMAN PERNYATAAN.....	vii
RIWAYAT HIDUP.....	viii
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN.....	x
UCAPAN TERIMA KASIH	xi
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	4
1.5.1 Objek Penelitian.....	4
1.5.2 Subjek Penelitian.....	4
1.5.3 Tempat Penelitian.....	5
1.5.4 Waktu Penelitian	5
II. TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Penelitian Terdahulu.....	6
2.2 Landasan Teori	8
2.2.1 Media Pembelajaran.....	8
2.2.2 Hasil Belajar.....	10
2.2.3 Tari Melinting.....	12
2.3 Kerangka Berpikir.....	13
III. METODE PENELITIAN	15
3.1 Pengertian Metode Penelitian	15

3.2	Desain Penelitian.....	15
3.3	Lokasi dan Sasaran Penelitian.....	16
3.3.1	Lokasi Penelitian.....	16
3.3.2	Sasaran Penelitian	16
3.4	Variabel Penelitian.....	16
3.5	Populasi dan Sampel	17
3.5.1	Populasi.....	17
3.5.2	Sampel.....	17
3.6	Sumber Data.....	18
3.6.1	Sumber Data Primer.....	18
3.6.2	Sumber Data Sekunder.....	18
3.7	Teknik Pengumpulan Data.....	19
3.7.1	Tes.....	19
3.7.2	Wawancara.....	20
3.8	Instrumen Penelitian	21
3.8.1	Instrumen Tes.....	21
3.8.2	Instrumen Wawancara.....	24
3.9	Teknik Analisis Data.....	24
3.10	Teknik Keabsahan Data	26
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN	28
4.1	Gambaran Umum Lokasi Penelitian	28
4.2	Hasil Penelitian	29
4.2.1	Hasil <i>Pre-test</i>	30
4.2.2	<i>Treatment</i> (Perlakuan).....	32
4.2.2.1	<i>Treatment</i> Pada Pertemuan Pertama	33
4.2.2.2	<i>Treatment</i> Pada Pertemuan Kedua.....	34
4.2.2.3	<i>Treatment</i> Pada Pertemuan Ketiga.....	35
4.2.2.4	<i>Treatment</i> Pada Pertemuan Keempat.....	36
4.2.2.5	<i>Treatment</i> Pada Pertemuan Kelima.....	37
4.2.3	Hasil <i>Post-test</i>	38
4.2.4	Uji Hipotesis	41
4.2.4.1	Uji Normalitas.....	41
4.2.4.2	Uji Homogenitas	42
4.2.4.3	Uji Tanda (<i>Sign Test</i>)	44
4.3	Pembahasan.....	45
4.4	Temuan Penelitian.....	49
V.	KESIMPULAN DAN SARAN.....	50
5.1	Kesimpulan	50
5.2	Saran.....	50
	DAFTAR PUSTAKA.....	52
	GLOSARIUM	55

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Jadwal Kegiatan Penelitian	5
3.1 Skema <i>One Group Pre-Test Post-Test Design</i>	16
3.2 Instrumen Tes.....	21
3.3 Instrumen Wawancara.....	24
3.4 Data Nama Validator	27
4.1 Hasil <i>Pre-test</i> Siswa Kelas X	31
4.2 Hasil <i>Post-test</i> Siswa Kelas X.....	38
4.3 Deskriptif Statistik Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Tari Melinting Siswa Kelas X di SMK Negeri 3 Bandar Lampung	40
4.4 Uji Normalitas Data Oleh Program SPSS.....	42
4.5 Uji Homogenitas Data Oleh Program SPSS	43
4.6 <i>Sign Test</i> Oleh Program SPSS.....	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1. Kerangka Berpikir.....	14
4.1 Diagram Data Nilai <i>Pre-test</i>	31
4.2 Proses Kegiatan Belajar Mengajar di Kelas.....	34
4.3 Diagram Data Nilai <i>Post-test</i>	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Data Hasil <i>Pre-Test</i>	61
2. Data Hasil <i>Post-Test</i>	62
3. Lembar Wawancara Guru	63
4. Lembar Validitas Instrumen Tes.....	64
5. Surat Izin Penelitian	70
6. Surat Balasan Izin Penelitian	71
7. Lembar Absensi Siswa Kelas X Manajemen Logistik SMK Negeri 3 Bandar Lampung	72
8. Dokumentasi.....	73

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di Indonesia sebuah tarian menjadi salah satu simbol identik kebudayaan dari sebuah suku yang harus terus menerus dilestarikan. Pada era globalisasi banyak ancaman baik dari eksternal maupun internal yang berusaha merusak budaya pelestarian tari. Generasi penerus bangsa harus menjadi salah satu penerus serta melestarikan budaya yang dimiliki terutama identitas dari budaya itu sendiri. Oleh karena itu, tenaga pendidik sebaiknya memberikan media pembelajaran yang dimaksudkan sebagai fasilitas serta wadah dalam pelestarian budaya tersebut. Hal ini diharapkan dapat memberikan wadah kepada generasi penerus sebagai wadah dalam pengembangan budaya yang dimiliki sehingga budaya tersebut dapat berkembang hingga ke masa depan.

Keberhasilan pendidikan sangat bergantung pada keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Hal ini dihasilkan dari sinergi dua instrumen masukan : unsur pendidikan : kurikulum, tenaga kependidikan, sarana dan prasarana, sistem manajemen, dan masukan lingkungan dalam pendidikan. Ini adalah salah satu jenis faktor lingkungan sosial dan menjadikan siswa sebagai subjek. Dalam membantu proses belajar siswa memerlukan media pembelajaran menurut Daniyati et al (2023) merupakan alat yang digunakan oleh pendidik dan siswa selama proses pendidikan yang menghasilkan interaksi sosial dan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. Hal ini ditujukan agar siswa dapat dengan mudah memahami apa tujuan dari proses belajar mengajar tersebut.

Tari merupakan salah satu bidang studi seni dan budaya. Menurut Mulyani (2016: 49), seni tari merupakan bagian dari warisan budaya Indonesia dan perlu dikembangkan dan dilestarikan seiring dengan perkembangan masyarakat yang selalu berubah. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tari juga dapat diartikan sebagai ekspresi kepada orang lain melalui gerak tubuh. Pembelajaran tari dapat dijadikan sebagai (hiburan) untuk mengekspresikan diri, pola pikir, ide-ide liar dan kreatifitas dalam karya tari. Selain itu, pembelajaran tari dimaksudkan sebagai wadah dimana siswa dilatih untuk mengekspresikan jiwanya melalui gerak tubuh.

Mulyani (2016: 61) menyatakan bahwa seni tari tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan, karena salah satu fungsi tari adalah sebagai media pendidikan yang menggantikan pengembangan jiwa manusia dengan mengedepankan kreativitas dalam proses ekspresif gerak tarinya. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa seni tari dapat mencerdaskan masyarakat melalui ekspresi gerak tari yang ditampilkan, dan tari tidak hanya sekedar tontonan yang memberikan hiburan, tetapi juga dapat menjadi pedoman bagi masyarakat khususnya dalam bidang pendidikan. Berdasarkan kurikulum yang diterapkan, materi pembelajaran seni tari di sekolah berorientasi pada kesenian tari tradisi daerah setempat.

Tari tradisi adalah tari yang lahir, tumbuh, berkembang dalam suatu masyarakat yang kemudian diturunkan atau diwariskan secara terus menerus dari generasi ke generasi (Khutniah, 2012: 12). Lampung banyak memiliki tarian yang dapat digunakan sebagai materi atau bahan ajar di sekolah salah satunya yaitu tari Melinting. Tari Melinting merupakan tarian yang berasal dari Lampung Timur sejak jaman keratuan Melinting. Menurut Igama IV (2013: 14) Tari Melinting adalah tarian yang membawa misi dalam penyebaran agama Islam. Dahulu, tari Melinting ini hanya berkembang di

lingkungan istana saja, karena tarian ini hanya dipertunjukan di tempat tertutup dan hanya bisa dinikmati oleh kalangan bangsawan saja seperti pada saat upacara *Gawi* Adat Keratuan Melinting.

Sudah dilakukan wawancara pra penelitian bersama ibu Deska Mardiana, S.Pd. pada bulan Maret 2024 sebagai guru mata pelajaran seni budaya kelas X. Berdasarkan hasil wawancara pra penelitian, bahwasannya ada seorang peneliti yang sudah mengembangkan produk aplikasi rumah melinting (*ruting*). Produk tersebut dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni tari Melinting tersebut. Tetapi, berdasarkan keterbatasan penelitian dan saran dari penelitian yang telah dilakukan belum dilakukan eksperimen. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk melanjutkan penelitian tersebut dengan diterapkannya media pembelajaran yang berupa aplikasi *android*.

Salah satu sekolah yang mempelajari tari Melinting yaitu SMKN 3 Bandar Lampung. Pada tahun 2023 terdapat media pembelajaran yang dikembangkan untuk pembelajaran tari Melinting di sekolah tersebut. Media pembelajaran tersebut adalah media pembelajaran rumah melinting (*ruting*). Berdasarkan wawancara pada bulan September 2024 dengan peneliti (Ade Liesna Carin Aliya, S.Pd.) yang mengembangkan bahwa pengembangan ini menghasilkan *product*. Namun, pengembang belum meneliti pengaruh media tersebut terhadap peningkatan hasil belajar. Dengan demikian, maka penelitian ini perlu dilakukan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh aplikasi rumah melinting (*ruting*) terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas X di SMK Negeri 3 Bandar Lampung?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari aplikasi rumah melinting (*ruting*) terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas X di SMK Negeri 3 Bandar Lampung.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk dapat mempelajari tari Melinting dengan media yang *inovatif* di *era-digital*.
- 1.4.2 Bagi guru, diharapkan penelitian ini dapat membantu guru memberikan *variasi* media yang beragam agar dapat mencapai tujuan pembelajaran.
- 1.4.3 Bagi sekolah, diharapkan dapat menjadi referensi penggunaan media pembelajaran digital untuk diterapkan di mata pelajaran lain.
- 1.4.4 Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk dikembangkan dalam penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan media pembelajaran rumah melinting (*ruting*) dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

1.5.1 Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah kegiatan pembelajaran seni tari menggunakan aplikasi rumah melinting (*ruting*) pada siswa kelas X di SMK Negeri 3 Bandar Lampung.

[illegible]

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan upaya peneliti untuk mencari bahan perbandingan guna menemukan kebaruan dalam penelitian selanjutnya. Penelitian terdahulu digunakan sebagai tolak ukur dan acuan untuk menyelesaikan dan mempermudah dalam menentukan kemajuan yang efisien. Selain itu, penelitian sebelumnya membantu peneliti memposisikan penelitian mereka dan menunjukkan kelayakan penelitian tersebut. Pada bagian ini peneliti mencatat penelitian-penelitian terdahulu yang ada hubungannya dengan penelitian yang akan dilakukan. Di bawah ini adalah penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini.

Penelitian yang dilakukan oleh Prasetyo Adhi Nurcahyo yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelistrikan Mesin dan Konversi Energi” pada tahun 2016. Penelitian ini dilakukan menggunakan desain penelitian *Quasi Eksperimental Design* dengan pendekatan kuantitatif. Sampel yang digunakan adalah seluruh populasi (dua kelas X Teknik Pemesinan, SMKN 2 Depok), satu kelas sebagai kelas eksperimen terdiri dari 32 siswa dan kelas kontrol terdiri dari 29 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran aplikasi *android* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar kepada siswa kelas X di SMK N 2 Depok yaitu sebesar 1,91. Persamaan penelitian ini yaitu membahas tentang pengaruh aplikasi dan menggunakan metode kuantitatif. Perbedaan penelitian Prasetyo Adhi Nurcahyo dengan peneliti ini yaitu penelitian Prasetyo Adhi Nurcahyo menggunakan desain penelitian *Quasi Eksperimental Design* sedangkan penelitian ini menggunakan *Pre-*

Experimental Design One-Group Pre-test-Post-test, selain itu terdapat objek material. Kontribusi yang diberikan oleh penelitian Prasetyo Adhi Nurcahyo adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan observasi dan tes menggunakan *Pre-test* dan *Post-test*.

Penelitian yang dilakukan oleh Dela Safitri yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Android Berbantuan *Appsgeyser.com* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran kelas Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar Negeri 74 Kota Bengkulu” pada tahun 2020. Penelitian ini dilakukan menggunakan desain penelitian *nequivalent control group design*, dimana kelompok eksperimen (A) dan kelompok kontrol (B) diseleksi tanpa prosedur penempatan acak. Penelitian ini bertujuan untuk melihat hasil belajar menggunakan aplikasi *Android* berbantuan *Appsgeyser.com*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Dela Safitri dengan penelitian ini adalah jenis penelitian yang dilakukan oleh Dela Safitri menggunakan *quasi eksperimental design* sedangkan penelitian ini *Pre-Experimental Design One-Group Pre-test-Post-test*. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Dela Safitri memiliki persamaan dengan penelitian ini. Penelitian ini sama-sama membahas tentang pengaruh penggunaan aplikasi dan menggunakan metode kuantitatif serta menempatkan objek penelitiannya terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Rizki Suhendar Putra yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Android* Terhadap Hasil Belajar Siswa” pada 2017. Subjek penelitiannya adalah dua kelas yang terdiri dari kelas kontrol yaitu XI MIPA 3 dan kelas eksperimen yaitu XI MIPA 2. Perlakuan pada dua kelas sampel dibedakan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Android* pada kelas eksperimen sedangkan pada kelas kontrol tidak. Instrumen yang digunakan adalah instrumen tes soal uraian dan non tes berupa angket tanggapan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) uji t terhadap hasil belajar dengan diperoleh $t_{hitung} = 1,98$ lebih besar dari $t_{tabel} = 1,66$ diperkuat dengan

nilai *N-gain* dari kelas eksperimen sebesar 0,71 dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,54 maka rata –rata nilai kelas eksperimen lebih baik di banding kelas kontrol, (2) penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Android* memiliki pengaruh sebesar 60,16% terhadap hasil belajar dan (3) media pembelajaran berbasis aplikasi *Android* mendapat respon positif bagi siswa dengan hasil angket sebesar 80,05%. Persamaan penelitian ini yaitu membahas tentang pengaruh media pembelajaran berbasis *android* menggunakan desain penelitian *Pre-Experimental Design One-Group Pre-test-Post-test* dengan metode pendekatan kuantitatif. Kontribusi yang diberikan oleh penelitian Rizki Suhendar Putra adalah tes menggunakan *Pre-test* dan *Post-test*.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dikatakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi dari guru secara terencana sehingga siswa dapat belajar efektif dan efisien. Menurut Fatria (2017: 136) media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Dari pendapat ini dapat disimpulkan bahwa media adalah komponen komunikasi yang berfungsi sebagai perantara atau pembawa pesan dari pengirim ke penerima. Berdasarkan definisi media secara umum, dapat dibangun definisi media pembelajaran secara terpisah. Media pembelajaran dapat dikatakan segala sesuatu yang dapat digunakan

untuk menyampaikan atau menyalurkan materi dari guru secara terencana sehingga siswa dapat belajar efektif dan efisien. Hal ini segala sesuatu yang digunakan tersebut mestilah yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan proses siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Kalau dijabarkan lebih rinci, media pembelajaran berupa bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara ilmiah, interaktif, efektif, dan efisien.

Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu pendukung dari metode yang digunakan saat proses belajar mengajar berlangsung. Menurut Tafonao (2018: 103) media pembelajaran dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran. Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa, melalui media pembelajaran dapat membuat proses kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan siswa. Kegiatan pembelajaran di sekolah diwujudkan dalam berbagai macam mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran di sekolah adalah mata pelajaran seni budaya dengan komponen seni musik, seni rupa, dan seni tari.

Penggunaan media pembelajaran dalam konteks pendidikan memiliki beberapa tujuan yang penting. Berikut adalah beberapa tujuan utama dari penggunaan media pembelajaran:

1) Meningkatkan Keterlibatan Siswa

Media pembelajaran yang menarik dan bervariasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Media yang visual atau interaktif dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menghindarkan kejenuhan.

2) Meningkatkan Pemahaman Konsep

Media pembelajaran dapat membantu dalam menjelaskan konsep-konsep yang abstrak atau kompleks. Melalui visualisasi, grafik, atau animasi, konsep-konsep tersebut dapat diilustrasikan dengan lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa.

3) Meningkatkan Daya Ingat

Penggunaan media yang menarik dapat membantu membangkitkan daya ingat siswa. Informasi yang disajikan dengan cara yang berbeda, seperti melalui gambar atau audio, cenderung lebih mudah diingat daripada hanya teks biasa.

4) Mendorong Pembelajaran Kolaboratif

Beberapa jenis media pembelajaran, seperti presentasi kelompok atau proyek berbasis media, dapat mendorong siswa untuk bekerja sama dalam tim dan berkolaborasi dalam pemahaman dan penerapan materi. Media pembelajaran tentu akan memberikan manfaat bagi proses belajar siswa.

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa menurut Nana, S. dan Rivai, A. (2002) yaitu :

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga bisa menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran lebih jelas maknanya, sehingga bisa lebih mudah dipahami oleh siswa dan memungkinkannya bisa menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru. Hal ini membuat siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga jika mengajar pada setiap jam pelajaran
- 4) Siswa bisa lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Sebab, tidak hanya mendengarkan uraian guru, tapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerikan, dan lain sebagainya.

Aplikasi rumah melinting (*ruting*) merupakan salah satu contoh media pembelajaran. Aplikasi rumah melinting (*ruting*) ini digunakan untuk menyampaikan informasi, meningkatkan perhatian siswa, dan membantu kegiatan belajar mengajar. Selain dalam kegiatan pembelajaran aplikasi rumah melinting ini juga berisi sejumlah soal yang digunakan untuk mengukur ketercapaian kompetensi siswa.

2.2.2 Hasil Belajar

Setiap ada proses tentu ada hasil yang diperoleh. Hasil belajar terdiri dari dua kata, yakni hasil dan belajar. Antara hasil dan belajar memiliki arti yang berbeda. Hasil adalah wujud perolehan suatu tujuan yang dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Sedangkan belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar untuk menuju suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungan. Oemar Hamalik (2019: 159) Hasil belajar adalah keseluruhan kegiatan pengukuran (pengumpulan data dan informasi), pengolahan, penafsiran dan pertimbangan untuk membuat keputusan tentang tingkat hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Hasil belajar merupakan salah satu indikator dari proses belajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar. Salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang

dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar, sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

2.2.3 Tari Melinting

Menurut pada sejarah lahirnya tari Melinting, ada banyak sumber yang dapat menjadi acuan. Pertama lahirnya tari Melinting diawali dengan kemunculan sebuah kerajaan yang besar di Lampung bagian timur yakni Keratuan Melinting. Pada abad ke-16 yakni pada masa silsilah ke-2 Keratuan Melinting yang dipimpin oleh Pangeran Panembahan Mas, pengaruh Islam mulai masuk ke pulau Sumatera khususnya Lampung. Pada masa kepemimpinannya, Pangeran Panembahan Mas menciptakan sebuah tarian yang bernama tari Melinting. Tarian ini sengaja dibentuk dalam lingkungan kerajaan untuk keperluan upacara adat kerajaan.

Sumber kedua menjelaskan bahwa tari Melinting yang diciptakan oleh Pangeran Panembahan Mas itu berasal dari kata “melitting” dengan riwayat, bahwa ayahanda Pangeran Panembahan Mas yang bergelar Minak Kejala Biddin dan saudaranya yang bergelar Minak Kejala Ratu, mengirim kabar kepada orang tuanya yakni Sultan Maulana Hasanudin yang masih berada di Banten. Kabar tersebut berisi tentang permintaan pertolongan karena di kampung yang mereka tempati sering diserang perampok. Kemudian Sultan Maulana Hasanudin mengirim “petunggu batang” yaitu berupa bibit tumbuh-tumbuhan untuk menjaga dari serangan perampok. Bibit-bibit tersebut seperti bibit jati, bibit melaka (petai Cina), burung kepala putih, dan katang-katang. Pohon jati yang ditanam dari bibit yang dikirim tersebut diantaranya tumbuh alang-alang dengan batang melitting (melinting).

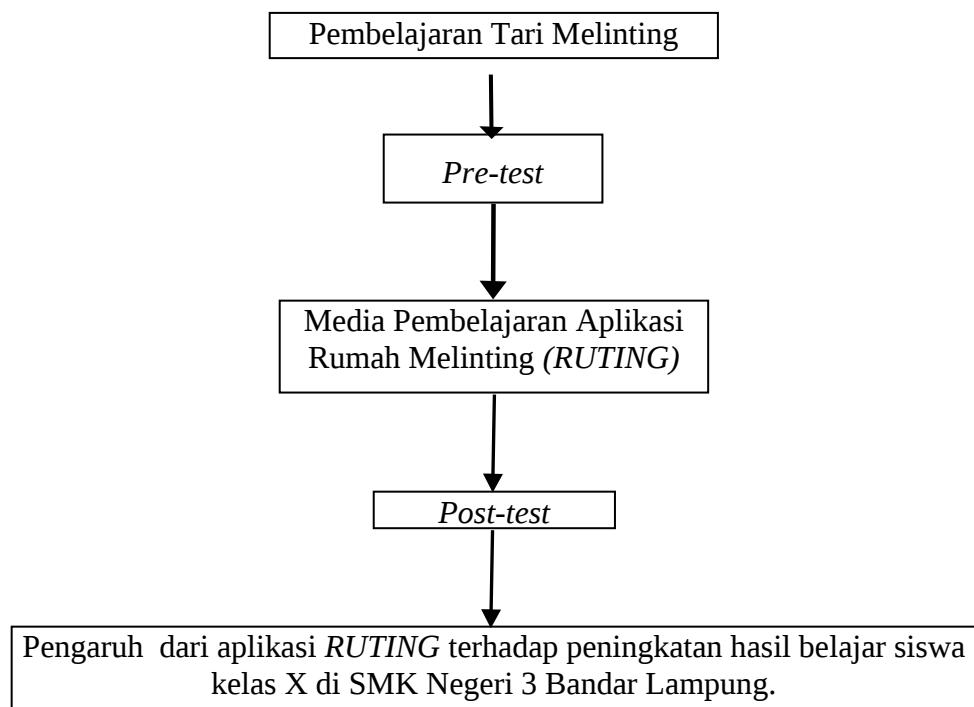
Sultan Ratu Idil menyampaikan bahwa nama tari Melinting awalnya bukanlah tari Melinting melainkan tari Cetik Kipas, namun pada tahun 1935 Masehi tarian tersebut dipentaskan di Teluk Betung pada zaman

Residen Lampung G.W. Mein Derma. Pada saat dipertunjukkan tarian tersebut berbeda dengan tarian lainnya, G.W. Mein Derma bertanya tentang asal tarian tersebut kemudian ketika mengetahui tarian tersebut dari Melinting kemudian G.W. Mein Derma menyebut tarian tersebut tari Melinting dengan maksud tarian yang berasal dari daerah Melinting yang sampai saat ini dikenal dengan nama tari Melinting (Igama, 2011: 4).

Tari Melinting sebagai sebuah seni pertunjukan merupakan tarian yang terdapat di daerah kecamatan Labuhan Maringgai, Desa Maringgai dan Wana Lampung Timur. Daerah ini tidak jauh dari pesisir lepas pantai perbatasan dengan laut Jawa yakni di Provinsi Lampung. Dilihat dari letak geografisnya dan nama tari Melinting, tarian ini merupakan tarian yang dimiliki oleh masyarakat beradat istiadat Saibatin, namun Kabupaten Lampung Timur tidak hanya dihuni oleh masyarakat beradat istiadat Saibatin saja tetapi juga dihuni oleh masyarakat Lampung beradat istiadat Pepadun yang hidup berdampingan.

2.3 Kerangka Pikir

Menurut Nugrahani dalam Jamil (2021: 15) kerangka berfikir diartikan sebagai penggambaran tiap-tiap variabel yang akan dipahami hubungan serta kaitannya dengan variabel yang lain, baik secara langsung maupun tidak langsung. Berikut adalah kerangka pikir pada penelitian ini.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir
(Sumber: Nurrohmah, 2025)

Gambar 2.1 merupakan kerangka pikir yang menunjukkan alur penelitian. Penelitian ini dilakukan dengan mengobservasi pembelajaran tari Melinting di kelas X. Langkah pertama yang dilakukan adalah pemberian *pre-test* kepada siswa. Dilanjutkan dengan menggunakan aplikasi rumah melinting (*ruting*) dalam kegiatan belajar mengajar tari Melinting. Setelah media digunakan, maka peneliti akan melakukan *post-test* untuk mengetahui pengaruh dari aplikasi rumah melinting (*ruting*) terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas X di SMK Negeri 3 Bandar Lampung.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Pengertian Metode Penelitian

Kata “metode” dalam bahasa Yunani yaitu “*methodos*” dan dalam bahasa Inggris “*methode*” maksudnya adalah “cara/jalan”. Metode adalah cara atau teknik yang digunakan untuk riset. Metode merupakan kegiatan ilmiah yang berkaitan dengan suatu cara kerja (sistematis) untuk memahami suatu objek penelitian, sebagai upaya untuk menemukan jawaban yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan termasuk keabsahannya. Penelitian adalah suatu penyelidikan sistematis yang ditujukan pada penyediaan informasi untuk menyelesaikan masalah-masalah. Menurut Sugiyono (2019: 2) metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuantitatif.

3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pre test-post test design*, yaitu penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja yang dipilih secara random dan tidak dilakukan tes kestabilan dan kejelasan keadaan kelompok sebelum diberi perlakuan. Menurut Sugiyono (2019: 74) mengemukakan bahwa penelitian *pre-experimental* dengan desain yang berbentuk *one group pre-test and post-test* merupakan salah satu desain eksperimen yang menggunakan satu kelompok sampel serta melakukan pengukuran sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada sampel.

Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat. Untuk menghilangkan bias dari hasil penelitian, maka *pre-test* dan *post-test* akan dilakukan pada setiap seri pembelajaran. Skema *one group pre test-post test design* ditunjukkan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Skema One Group Pre Test-Post Test Design

<i>Pre Test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post Test</i>
T ₁	X	T ₂

Keterangan :

T₁ : Tes awal (*Pre Test*) dilakukan sebelum diberikan *treatment*

X : Perlakuan (*Treatment*) diberikan kepada siswa dengan menggunakan pendekatan Demonstrasi Interaktif

T₂ : Tes akhir (*Post Test*) dilakukan setelah diberikan *treatment*

3.3 Lokasi dan Sasaran Penelitian

3.3.1 Lokasi Penelitian

Tempat penelitian ini adalah di SMK Negeri 3 Bandar Lampung yang berlokasi Jl. Cut Mutia No.21, Gulak Galik, Kec. Teluk Betung Utara, Kota Bandar Lampung 35212.

3.3.2 Sasaran Penelitian

Peneliti menggunakan sampel sebagai subjek penelitian ialah siswa kelas X di SMK Negeri 3 Bandar Lampung yang sedang melakukan kegiatan belajar mengajar tentang tarian ini. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak 1 kelas X angkatan 2024.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang

hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2010: 60). Berdasarkan pernyataan tersebut, maka variabel penelitian dalam penelitian ini adalah pengaruh aplikasi ruting terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas X di SMK Negeri 3 Bandar Lampung.

3.5 Populasi dan Sampel

3.5.1 Populasi

Menurut Priyono (2016: 104) populasi adalah keseluruhan atau gejala yang ingin diteliti. Sedangkan menurut Sugiyono (2010: 117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Berdasarkan pernyataan di atas, populasi dalam penelitian ini adalah siswa yang berada di SMKN 3 Bandar Lampung. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X yang berjumlah kurang lebih 370 orang.

3.5.2 Sampel

Menurut Priyono (2016: 114) sampel adalah bagian dari populasi yang ingin diteliti. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *non-probability sampling*. Menurut Sugiyono (2010: 122) *non-probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Sampel *non-probability* yang digunakan adalah *sampling purposive*.

Sampling purposive adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu Menurut Sugiyono (2010: 124). Pada penelitian ini, peneliti melakukan pertimbangan dalam menentukan sampel ialah dengan memilih siswa yang telah menempuh atau

sedang menempuh kelas X yang berjumlah 35 orang dan diambil 1 kelas.

3.6 Sumber Data

Sumber data yang diperoleh dalam penelitian ini terdiri dari dua sumber data, yaitu sebagai berikut:

3.6.1 Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah sumber data yang diperoleh dari subjek penelitian, dalam hal ini peneliti memperoleh data atau informasi secara langsung dengan menggunakan instrumen yang telah diterapkan. Selain data observasi dan wawancara ada data *pre-test* dan *post-test*. Data primer dalam penelitian ini diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* berupa nilai.

3.6.2 Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder dalam penelitian ini berasal dari tes yang dibagikan kepada siswa serta sumber data primer dalam penelitian ini juga di dapat dari hasil wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran kelas seni budaya kelas X yaitu Ibu Deska Mardiana, S.Pd. Sumber data sekunder adalah sumber data pendukung yang digunakan sebagai penguat data dalam hasil penelitian. Hal ini sejalan dengan pernyataan Sugiyono (2010: 193) bahwa sumber data sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpulan data. Sumber data sekunder dalam penelitian ini diambil dari arsip pembelajaran mata pelajaran kelas X, seperti foto pembelajaran secara offline oleh siswa kelas X SMK Negeri 3 Bandar Lampung angkatan 2024. Foto pembelajaran kelas X akan dijadikan sebagai data pendukung dalam penelitian ini.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan *interview* atau wawancara, observasi atau pengamatan, dan gabungan ketiganya menurut Sugiyono (2010: 193-194). Pada penelitian ini untuk mendapatkan data yang relevan dengan permasalahan penelitian, dilakukan dengan instrumen test, wawancara dan observasi.

3.7.1 Tes

Menurut Sumardi (2020: 2) menyatakan tes merupakan seperangkat atau sejumlah pertanyaan yang memerlukan jawaban dengan maksud untuk mengukur tingkat keberhasilan belajar seseorang (siswa) atau mengungkap aspek-aspek tertentu dari orang yang dikenai tes itu. Tes dalam penelitian ini terdiri dari *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* berarti evaluasi atau tes yang dilakukan sebelum memulai pembelajaran. Tujuannya untuk mendapatkan parameter kompetensi awal, seberapa banyak siswa mengetahui tentang materi pembelajaran tersebut. Hasil dari *pre-test* nantinya akan menjadi salah satu acuan peneliti dalam menentukan metode belajar apa yang cocok untuk diterapkan kepada siswa. *Pre-test* menjadi hal yang penting karena prasyarat untuk melakukan proses pembelajaran selanjutnya.

Post-test merupakan evaluasi atau tes yang dilakukan setelah materi pembelajaran diberikan oleh para tenaga pendidik. Tujuannya untuk memperoleh kompetensi akhir, seberapa banyak siswa menguasai materi pembelajaran yang sudah disampaikan. *Post-test* menjadi rangkaian akhir untuk menutup kegiatan pembelajaran. Siswa dianggap berhasil apabila nilai *post-test* meningkat. Begitupun sebaliknya kegagalan sebuah kegiatan pembelajaran bisa terlihat dari menurunnya nilai *post-test* bila dibandingkan dengan *pre-test*. Nilai

pre-test meningkat merupakan indikasi bahwa materi pembelajaran diserap dengan baik oleh siswa.

3.7.2 Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan kepada responden mengenai permasalahan yang di teliti. Wawancara juga dapat digunakan untuk menggali informasi dari responden yang lebih mendalam. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2010: 317) bahwa wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus di teliti dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Maka dari itu dalam penelitian ini wawancara perlu dilakukan oleh peneliti dengan narasumber dan responden yang terkait untuk data pendukung.

Sudah dilakukan wawancara pra penelitian bersama Ibu Deska Mardiana, S.Pd. pada bulan Maret 2024 sebagai guru mata pelajaran seni budaya kelas X. Berdasarkan hasil wawancara pra penelitian, bahwasannya ada seorang peneliti yang sudah mengembangkan produk aplikasi rumah melinting ruting. Produk tersebut dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni Tari Melinting tersebut. Tetapi, berdasarkan keterbatasan penelitian dan saran dari penelitian yang telah dilakukan belum dilakukan eksperimen. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk melanjutkan penelitian tersebut dengan diterapkannya media pembelajaran yang berupa aplikasi android. Diharapkan terjadi peningkatan hasil belajar siswa terhadap materi pembelajaran Tari Melinting.

3.8 Instrumen Penelitian

Menurut Hardani (2020: 116) “Instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti agar proses kegiatan, pengumpulan data lebih mudah dan hasilnya lebih baik”. Dalam sebuah penelitian, instrumen penilaian diperlukan sebagai alat untuk menguji validitas penelitian tersebut. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah tes dan wawancara. Tes digunakan sebagai instrumen utama, sementara wawancara digunakan sebagai alat untuk mendukung data yang diperoleh dari responden.

3.8.1 Instrumen Tes

Menurut Moore (dalam Ricardo & Meilani, 2017) indikator hasil belajar ada 3 ranah, yaitu kognitif termasuk pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi; afektif dengan contoh penerimaan, menjawab, dan menetapkan nilai; psikomotorik yang termasuk di dalamnya adalah *fundamental movement*, *ordinative movement*, *creative movement* dan *generic movement*. Dapat disimpulkan hasil belajar adalah hasil pengamatan yang diperoleh oleh peneliti dengan siswa yang telah melakukan serangkaian kegiatan pembelajaran dengan tujuan dan harapan untuk meningkatkan hasil belajar berikutnya yang lebih baik.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan soal pilihan ganda dengan desain *Pre-test* dan *Post-test* sebagai alat yang digunakan untuk mengukur hasil peningkatan belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran aplikasi ruting. Berikut adalah instrumen tes pilihan ganda.

Tabel 3.2 Instrumen Tes

No	Soal	Pilihan
1.	Tari Melinting diambil dari nama daerah asal tarian tersebut, pertanyaannya apa nama asal	a) Lampung Utara b) Lampung Timur c) Tanggamus

No	Soal	Pilihan
	daerah tarian tersebut?	d) Lampung Barat
2.	Siapakah yang menciptakan tarian melinting?	a) Pangeran b) Putri Melinting c) Pangeran Panembahan Mas d) Putri Bangsawan
3.	Berikut yang bukan merupakan ragam gerak putra dalam tari Melinting adalah?	a) Suali b) Ngiyau Bias c) Sukhung Sekapan d) Babar Kipas
4.	Tarian ini merupakan tarian yang berasal dari masyarakat yang beradat istiadat?	a) Pepadun b) Saibatin c) Melinting d) Lampung Timur
5.	Di bawah ini adalah kostum yang digunakan dalam tari Melinting ! 1) Kopiah emas 2) Jungsarat 3) Sesapur handak 4) Kain bidak 5) Selendang 6) Kembang melur bunga pandan. Manakah yang termasuk ke dalam kostum penari putra?	a) 1,2 dan 5 b) 1,3 dan 6 c) 3,4 dan 6 d) 1,3 dan 4
6.	Berapakah jumlah penari dalam tarian melinting tersebut?	a) 2 putra dan 2 putri b) Putra dan putri c) 4 putra dan 4 putri d) 2 putra dan 4 putri
7.	Gambar di bawah ini adalah aksesoris putri dalam tari Melinting yang disebut? 	a) Mahkota b) Siger c) Centung d) Sunggar
8.	Properti apa yang digunakan pada tari Melinting?	a) Kipas b) Gambus c) Selendang d) Rebana
9.	Tari Melinting yang ditampilkan pada acara pesta pernikahan memiliki fungsi sebagai?	a) Tari Upacara Adat b) Tari Hiburan c) Tari Pergaulan

No	Soal	Pilihan
		d) Tari Muda-mudi
10.	Tari Melinting merupakan salah satu tarian tradisional yang berasal dari daerah?	a) Lampung b) Makassar c) Yogyakarta d) Bali
11.	Salah satu ragam dalam gerak tari Melinting adalah?	a) Tahtim b) Ayun c) Gelek d) Suali
12.	Yang merupakan salah satu busana dan aksesoris putri pada tari Melinting, kecuali?	a) Baju kebaya kurung dan kain tapis b) Sigeh melinting dan penekan c) Kain bidak dan selempang betumpal d) Sanggul dan bunga melati
13.	Gerakan injak lado pada salah satu kaki dihitung?	a) 1*4 b) 1*8 c) 2*4 d) 2*8
14.	Rok apa yang digunakan pada tari Melinting?	a) Rempel b) Span c) Bludru d) Tapis
15.	Pola lantai apa yang digunakan pada tari Melinting, kecuali?	a) Lingkaran b) Diagonal c) Huruf C d) Horizontal
16.	Apa nama tari Melinting pada tahun 1935?	a) Tari Cetik Kipas b) Tari Kipas c) Tari Bedana Kipas d) Tari Muli Kipas
17.	Ragam gerak tari Melinting berjumlah?	a) 17 ragam b) 16 ragam c) 15 ragam d) 14 ragam
18.	Fungsi tari Melinting yang benar adalah untuk?	a) Tari Upacara Adat b) Tari Hiburan c) Tari Pergaulan d) Tari Muda-mudi
19.	Pada abad ke berapa keratuan melintingdi pimpin oleh pangeran panembahan mas?	a) Ke-14 b) Ke-15 c) Ke-16 d) Ke-17

No	Soal	Pilihan
20.	Jumlah kipas yang digunakan pada satu penari pada tari Melinting adalah?	a) 4 b) 3 c) 2 d) 1

3.8.2 Instrumen Wawancara

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara kepada guru seni budaya sebagai data pendukung untuk mengetahui dan mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran aplikasi ruting. Berikut adalah instrumen wawancara:

Tabel 3.3 Instrumen Wawancara

No.	Daftar Pertanyaan	Jawaban
1.	Berapa jumlah siswa kelas X?	
2.	Bagaimana pengadaan media seni budaya di SMK ini?	
3.	Apa saja jenis media seni budaya yang ada?	
4.	Apakah guru selalu menggunakan media dalam pembelajaran seni budaya?	
5.	Bagaimanakah kegiatan tindak lanjut yang dilakukan guru setelah menggunakan media dalam pembelajaran?	
6.	Bagaimana cara guru melakukan evaluasi setelah menggunakan media? Apa bentuknya?	
7.	Bagaimana hasil evaluasi sebelum dan setelah kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media?	

3.9 Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis desain penelitian yang dipilih ialah *One-Group-Pre-test-Post-test Design*. Jenis penelitian ini dilakukan dengan cara menghitung hasil pembelajaran. Data awal didapatkan dengan melakukan *pretest* yakni uji kemampuan sebelum

diberikan *treatment* pembelajaran seni tari dengan menggunakan media pembelajaran yaitu aplikasi rumah melinting (*ruting*). Lalu setelah melakukan *pretest* maka dilakukan *treatment* menggunakan aplikasi rumah melinting (*ruting*) sebagai alat bantu pembelajarannya. Kemudian dilakukan uji akhir yakni *post-test* sebagai tes pembandingan kemampuan sebelum dan sesudah diberikan *treatment* tersebut.

Teknik penilaian terdiri dari *pre-test* dan juga *post-test*, sebelum melakukan uji tanda, data akan melewati proses uji normalitas. Menurut Ghazali yang dikutip oleh (Nurchahyo, 2018: 18) uji normalitas bertujuan untuk mengetahui masing-masing variabel dapat berdistribusi dengan normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dalam program SPSS. Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas *Shapiro-Wilk*:

1. Jika nilai Sig. hitung $\geq 0,05$, maka data berdistribusi normal.
2. Jika nilai Sig. hitung $\leq 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal.

Setelah melakukan uji normalitas dan pengambilan keputusan, maka selanjutnya ialah melakukan uji tanda pembuktian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *Wilcoxon signed test*. Hal ini dilakukan karena data yang dimiliki tidak berdistribusi dengan normal, sehingga dilakukan uji non parametric dengan menggunakan uji *Wilcoxon Signed Test* untuk mengukur perbedaan 2 kelompok data yang berpasangan dengan dasar pengambilan keputusan sebagai berikut:

1. Jika nilai probabilitas Asym.sig 2 tailed $< 0,05$ maka terdapat perbedaan rata-rata.
2. Jika nilai probabilitas Asym.sig 2 tailed $> 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan rata-rata.

Dapat disimpulkan bahwa perhitungan analisis *statistics* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan perhitungan mean atau rata-rata (*M*), uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Perhitungan ini

dilakukan menggunakan bantuan *software SPSS statistics 26*.

3.10 Teknik Keabsahan Data

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen (Arikunto, 2013: 211). Pada saat melakukan instrumen penelitian, peneliti menggunakan uji validitas dengan jenis validitas konstruk. Validitas konstruk ialah validitas yang memiliki keterkaitan dengan kesanggupan suatu alat ukur dalam mengukur pengertian suatu konsep yang diukur (Siregar, 2014: 47). Setelah tes selesai dibuat, langkah selanjutnya yaitu menguji tes untuk mengetahui valid atau tidak. Suatu instrumen dapat dikatakan valid jika mempunyai validitas yang tinggi, sedangkan instrumen kurang valid memiliki validitas yang rendah.

Menurut Suryabrata (2004: 28) reliabilitas menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran dengan alat tersebut dapat dipercaya. Hasil pengukuran harus reliabel dalam artian harus memiliki tingkat konsistensi dan kemantapan. Reliabilitas merupakan mengacu pada konsistensi atau keandalan suatu instrumen pengukuran dalam menghasilkan skor atau hasil yang sama ketika digunakan berulang kali pada objek atau individu yang sama dalam kondisi yang sama. Sugiyono (2010), menyatakan reliabilitas adalah derajat konsistensi dalam data interval waktu tertentu. Instrumen yang reliable adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama juga.

Validasi instrumen tes penelitian melibatkan Ibu Indra Bulan, S.Pd., M.A., Ibu Dr. Fitri Daryanti, M.Sn., selaku dosen prodi pendidikan tari Universitas Lampung dan kak Ade Liesna Carin Aliya, S.Pd., selaku pengembang media pembelajaran aplikasi ruting di SMK Negeri 3 Bandar Lampung.

Validator membantu menelaah materi instrumen agar sesuai dengan konsep yang diukur. Pengujian validitas isi instrumen dengan cara menelaah kisi-kisi

terutama kesesuaian dengan tujuan penelitian. Lembar validasi penilaian yang diisi oleh validator nantinya terdapat pada lampiran 4. Validator akan menilai instrumen penelitian yang ada sesuai dengan skor yang sudah ditetapkan. Validator juga akan memberikan saran dan masukan mengenai instrumen penelitian dengan tujuan membentuk instrumen penelitian yang lebih baik.

Tabel 3.4 Data Nama Validator

No.	Nama Validator	Keterangan
1.	Indra Bulan, S.Pd., M.A.	• Memvalidasi instrumen tes • Validator memiliki kapasitas memahami materi tari Melinting
2	Dr. Fitri Daryanti, M.Sn.	• Memvalidasi instrumen tes • Validator memiliki kapasitas memahami materi tari Melinting
3	Ade Liesna Carin Aliya, S.Pd.	• Memvalidasi instrumen tes • Validator memiliki kapasitas memahami materi tari Melinting

(Sumber: Nurrohmah, 2025)

Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh ketiga validator dengan kesimpulan yang sama yakni menghasilkan kesimpulan bahwa lembar soal pilihan ganda layak digunakan untuk pengambilan data setelah direvisi. Beberapa hal yang perlu direvisi ialah mengenai tambahkan indikator, jawaban masih ada yang sama, belum disertakan tujuan penelitian, penggunaan kalimat belum efektif agar pertanyaan lebih mudah dipahami, tidak diperbolehkan terlalu banyak menggunakan kecuali, dan bobot soal harus bertahap. Komentar dan saran yang diberikan oleh para validator dijadikan acuan untuk memperbaiki lembar soal pilihan ganda agar layak dan dapat digunakan untuk pengambilan data.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh aplikasi rumah melinting (*ruting*) terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas X di SMK Negeri 3 Bandar Lampung maka, dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh antara media aplikasi ruting terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas X di SMK Negeri 3 Bandar Lampung. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil pengujian hipotesis yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,00 nilai tersebut $<0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga terdapat perbedaan antara sebelum dan setelah menggunakan aplikasi ruting berbasis *android*. Hal ini terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran aplikasi ruting terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas X di SMK Negeri 3 Bandar Lampung terbukti. Selain itu, peningkatan hasil belajar juga dapat dilihat dari perbedaan nilai *pre-test* dan *post-test*. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat adanya pengaruh aplikasi rumah melinting (*ruting*) terhadap peningkatan hasil belajar siswa setelah dilakukan *treatment*. Ditunjukkan dengan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 45,71 kemudian meningkat menjadi sebesar 74,71.

5.2 Saran

Berkaitan dengan pengaruh aplikasi rumah melinting (*ruting*) terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas X di SMK Negeri 3 Bandar Lampung, ada beberapa saran yang diberikan diantaranya :

- 1) Siswa diharapkan memiliki keinginan yang tinggi untuk menguasai

materi tari Melinting. Hal ini akan memudahkan siswa untuk menyelesaikan berbagai *test* yang diberikan oleh guru.

- 2) Guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran rumah melinting (*ruting*) untuk materi tari Melinting di kelas secara *continue*.
- 3) Pihak sekolah diharapkan dapat terus berkomitmen untuk mendukung sarana dan prasarana agar kegiatan belajar mengajar di kelas dapat berjalan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Adil, A., dkk. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif: Teori dan Praktik*. Jakarta: Get Press indonesia.
- Aliya, A. L. C. (2023). Pengembangan Aplikasi *RUTING* Sebagai Media Pembelajaran Tari Melinting Berbasis *Android* Untuk Siswa Kelas X Di SMKN 3 Bandar Lampung. *Skripsi* Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Lampung.
- Amiruddin, Z. (2010). *Statistik Pendidikan*. Yogyakarta: Teras.
- Bulan, I. (2019). Tari Melinting Tari Melinting Di Masa Lalu Dan Masa Kini. *Jurnal Seni Tari*, 8(1), 95-102.
- Daniyati, A., dkk. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294.
<https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Fatmala, R. (2019). Analisis Koreografi Tari Melinting Labuhan Maringgai Kabupaten Lampung Timur. *Jurnal Joged*, 13(1), 91-101.
- Hamalik, O. (2019). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hardani, H.(2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Husniah, Y. S., & Nugraha, R. A. (2024). Penggunaan Metode Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Penelitian Serumpun Mendidik*, 1(2, Juli), 115-119.
- Jadidah, I. T., dkk. (2022). Analisis Kemampuan Calon Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *SIGNIFICANT: Journal Of Research And Multidisciplinary*, 1(02), 07-15.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *Axiom: jurnal pendidikan*, 7(1).
- Marbun, H. (2022). Pengembangan Instrumen Penilaian Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kecamatan Pakkat Kabupaten Humbang Hasundutan Tahun Ajaran 2021/2022 (Doctoral dissertation, Universitas Quality).

- Moto, M. M. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan. *Indonesian journal of primary education*, 3(1), 20-28.
- Mulyani, N. (2016). *Pendidikan seni tari untuk anak dini usia*. Yogyakarta: Gava Media.
- Nanang, M. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif : Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Nurchahyo, P. A. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Kelistrikan Mesin & Konversi Energi di SMK N 2 Depok. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nurfadhillah, S., dkk. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. *Pensa*, 3(2), 243-255.
- Priyono. P. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Putra, R. S., dkk. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 11(2).
- Ruslan, S. F., & Jamilah, J. (2024). Application of Experimental Methods Based on a Scientific Approach to Science Learning Outcomes in Elementary School Students. *Pinisi Journal of Education*, 4(3), 222-229.
- Safitri, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Android Berbantuan *Appsgeyser.com* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar Negeri 74 Kota Bengkulu. *Skripsi*. Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Sianturi, R. (2022). Uji Homogenitas Sebagai Syarat Pengujian Analisis. *Jurnal Pendidikan Sains, Sosial, dan Agama*, 386-397.
- Sofyan, J. (2016). Rancang Bangun Perangkat Pembelajaran Praktikum Instrumentasi dan Kendali Standar Kompetensi Memahami Sistem Mekatronika dalam Peralatan Kontrol Otomatis Bagi Mahasiswa Teknik Mesin Unesa (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- Sudjana, N. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sujarweni, V. W. (2023). *SPSS Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

- Suryabrata, S. (2004). Uji Reabilitas Dan Reliabilitas Penelitian Pemahaman Kuantitatif. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa*, 2(2).
- Wulan, N., dkk. (2019). Ekstrakurikuler seni tari dalam membentuk nilai karakter bersahabat siswa. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 2(1), 28-35.