

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development* (D&D). Istilah lain dari metode tersebut adalah metode Desain dan Pengembangan, Richey dan Klein (2007, hlm. 1) menyatakan bahwa, “*the systematic study of design, development, and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and non-instructional product and tools and new or enhanced models that govern their development*”. Berdasarkan pendapat dari Richey dan Klein (2007) metode *Design and Development* merupakan metode penelitian yang sistematis mengenai desain, pengembangan dan evaluasi yang berkaitan dengan produk baru maupun perkembangan yang sudah ada.

Metode penelitian *Design and Development* (D&D) merupakan suatu metode penelitian yang memiliki tujuan utamanya yaitu untuk menyediakan informasi bagi *instructional designer* (ID), bahwasanya suatu masalah dalam pendidikan telah ditemukan dan diselesaikan secara empiris dan sistematis melalui serangkaian penelitian proses design, pengembangan, dan evaluasi (Ellis & Levy, 2010). Metode ini digunakan untuk menghasilkan suatu produk baru berupa multimedia interaktif alat musik tradisional di Jawa Barat pada materi keberagaman budaya bangsaku di sekolah dasar.

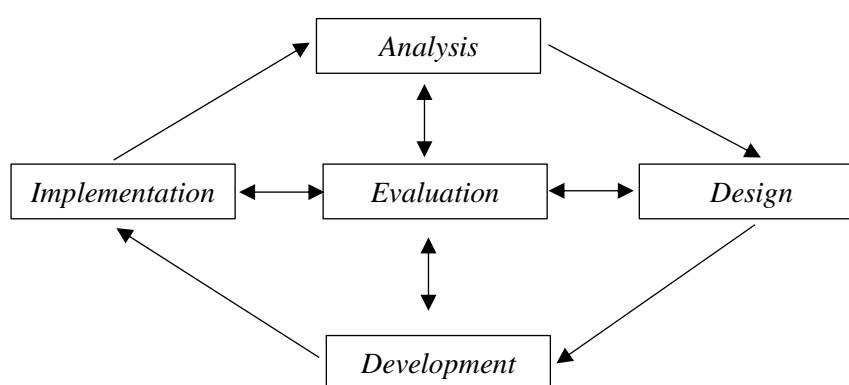
3.2 Prosedur Penelitian

Langkah-langkah pengembangan yang dipilih peneliti untuk mengembangkan multimedia interaktif alat musik tradisional di Jawa Barat, menggunakan prosedur pengembangan ADDIE. Walter Dick dan Lou Carey dianggap sebagai tokoh utama dalam metodologi ADDIE melalui buku mereka yang berjudul “*The Systematic Design of Instruction*” (Dick & Carey, 1996). Menurut Surjono (2017, hlm. 61) salah satu model yang dapat digunakan untuk pengembangan multimedia interaktif menggunakan model ADDIE. Selain itu, menurut College Station (2001) menyatakan bahwa “*the ADDIE model is chosen for its systematic generic*

approach in instructional design, which clarifies the instructional framework to the designers or researchers in order to ensure the effectiveness of instructional products with creative processes.” Berdasarkan hal itu, dengan menggunakan model ADDIE akan menghasilkan produk pembelajaran yang efektif dengan proses yang kreatif.

Model ADDIE dikembangkan secara sistematis dan bersandar pada teori desain pembelajaran. Kelebihan dari model pengembangan ADDIE yaitu pada setiap tahapannya dievaluasi, sehingga dapat meminimalisir tingkat kesalahan atau kekurangan produk pada tahap akhir model ini (Tegeh, 2014:41).

Prosedur pengembangan ADDIE terdapat lima tahapan pengembangan diantaranya, *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* yang saling berkaitan dan tersruktur secara sistematis. Berdasarkan urutan langkah-langkah tersebut disusun dalam suatu rancangan penelitian multimedia interaktif alat musik tradisional di Jawa Barat pada materi keberagaman budaya bangsaku di sekolah dasar, yang digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3. 1 Prosedur Pengembangan ADDIE

Model desain pengembangan pada penelitian ini menggunakan model desain ADDIE. ADDIE ini merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Dari bagan prosedur pengembangan ADDIE diatas, evaluasi dilakukan pada setiap tahapannya, dengan tujuan untuk kebutuhan revisi, Menurut Rusdi (2018, hlm. 3) ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu, *analyze*

(analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi).

1. *Analyze* (Analisis)

Pada tahapan ini peneliti melakukan analisis kebutuhan dalam proses pembelajaran untuk menemukan masalah dan solusi yang tepat. Dimana komponen yang dianalisis adalah analisis konten atau materi pembelajaran, analisis karakteristik pengguna (peserta didik kelas IV) dan analisis kebutuhan pendidik terhadap multimedia interaktif alat musik tradisional di Jawa Barat, analisis perangkat lunak dan perangkat keras.

2. *Design* (Perancangan)

Selanjutnya peneliti melakukan penyusunan kerangka multimedia interaktif dengan mendesain materi. Dimana materi yang didapatkan melalui analisis konten yang dituangkan ke dalam Garis Besar Program Media (GBPM), *storyboard*. GBPM ini merupakan suatu rujukan atau referensi yang digunakan dalam proses pengembangan media dan produk pembelajaran. GBPM ini berisikan identitas seperti mata pelajaran, kelas, topik, kompetensi dasar, indikator, deskripsi topik, penyusun naskah, tujuan pembelajaran khusus, pokok materi, format media. Selanjutnya, GBPM ini dijadikan sebagai acuan untuk membuat *storyboard* sebagai desain audio, teks, visual, animasi.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahapan pengembangan, peneliti membuat multimedia interaktif sesuai dengan rancangan media pada tahap desain secara utuh dan sistematis. Pembuatan media ini sesuai dengan garis besar program media dan *storyboard* yang telah dibuat. Dimana hasil pengembangan ini berupa produk multimedia interaktif, yang kemudian dilakukan uji validasi oleh ahli bahasa, ahli materi dan ahli media.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahapan implementasi, multimedia interaktif yang telah dibuat dan dinyatakan layak oleh validator ahli, kemudian peneliti menerapkan atau uji coba produk kepada peserta didik dan guru.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan dengan analisis *Strength, Weakness, Opportunities, Threats* (SWOT), sehingga peneliti dapat memaksimalkan kelebihan, mengatasi kelemahan, menggunakan peluang, dan menghadapi masalah yang mungkin timbul.

3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini diantaranya para ahli dan pengguna dalam multimedia interaktif ini meliputi guru dan peserta didik, serta tempat dilakukannya penelitian pengembangan multimedia interaktif alat musik tradisional di Jawa Barat, dijabarkan sebagai berikut.

3.3.1 Partisipan

Penelitian pengembangan multimedia interaktif alat musik tradisional di Jawa Barat melibatkan beberapa partisipan berikut:

a. Ahli Materi

Ahli materi yang terlibat dalam penelitian ini adalah dosen dari program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar untuk yang memeriksa kesesuaian dan cakupan materi yang termuat dalam multimedia interaktif yang dirancang, yakni Ibu Dra. H. Tin Rustini, M.Pd., memiliki keahlian di bidang Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

b. Ahli Media

Ahli media yang terlibat dalam penelitian ini adalah dosen dari program studi Pendidikan Multimedia untuk memeriksa kelayakan dari multimedia interaktif yang dirancang yakni Ibu Intan Permata Sari, S.ST., M.Ds., memiliki keahlian di bidang desain dan media.

c. Ahli Bahasa

Ahli bahasa yang terlibat dalam penelitian ini adalah dosen dari program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar untuk memeriksa kesesuaian bahasa yang terdapat pada multimedia interaktif yang dirancang, yakni Ibu Dr. Kurniawati, M.Pd., yang memiliki keahlian di bidang kebahasaan.

d. Guru Kelas IV SD

Guru kelas IV SD yang terdapat di SD Negeri Dayeuhkolot 02 akan menjadi responden dalam penelitian ini selaku target pengguna multimedia interaktif yang menjadi hasil dalam penelitian ini, yang harapannya akan digunakan dalam pembelajaran dan memberikan penilaian terhadap multimedia interaktif.

e. Peserta Didik Kelas IV SD

Peserta didik kelas IV SD yang terdapat di SD Negeri Dayeuhkolot 02 yang berjumlah 21 orang, akan menjadi yang akan menjadi responden dalam penelitian ini dan memberikan respons terhadap penggunaan multimedia interaktif yang dikembangkan oleh peneliti.

3.3.2 Tempat Penelitian

Tempat penelitian untuk melakukan penelitian multimedia interaktif alat musik tradisional di Jawa Barat yaitu di salah satu SD di Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat. Pemilihan tempat penelitian ini berdasarkan analisis kebutuhan ditemukan kurangnya pengoptimalan dalam pemanfaatan teknologi digital untuk memfasilitasi ketersediaan media pembelajaran untuk mata pelajaran IPS pada materi keberagaman alat musik tradisional di Jawa Barat, dimana di SD Negeri Dayeuhkolot 02 juga belum menyediakan sarana dan prasarana alat musik tradisional. Berdasarkan hal tersebut, penelitian pengembangan produk multimedia interaktif alat musik tradisional di Jawa Barat ini dilaksanakan di sekolah tersebut.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data, sehingga dapat mempermudah peneliti dalam mengumpulkan data sehingga hasilnya lebih baik (Islamiati et al., 2019). Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan angket dan wawancara. Berdasarkan tujuan penelitian, disusun dan dirancang instrumen sebagai berikut.

a. Lembar Instrumen Wawancara

Peneliti menggunakan instrumen wawancara untuk memperoleh data dari guru mengenai karakteristik peserta didik dan kebutuhan pengembangan multimedia

interaktif alat musik tradisional di Jawa Barat. Adapun kisi-kisi dan daftar pertanyaan wawancara dalam sebagai berikut.

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Media

Aspek	Indikator	Jumlah Pertanyaan
Guru	Karakteristik peserta didik	2
	Proses pembelajaran	3
	Metode pembelajaran	1
	Media pembelajaran	5
	Pengembangan multimedia interaktif	4
	Jumlah	15

Tabel 3. 2 Daftar Pertanyaan Wawancara Analisis Kebutuhan Media

Indikator	Daftar Pertanyaan Wawancara	Jumlah
Karakteristik peserta didik	Bagaimana karakteristik peserta didik kelas IV?	1
	Bagaimana kemampuan peserta didik kelas IV dalam mengoperasikan <i>hardware</i> seperti <i>handphone</i> , komputer, laptop?	1
Proses pembelajaran	Apa kurikulum yang digunakan di sekolah?	1
	Bagaimana proses pembelajaran IPS yang berlangsung di jenjang kelas IV ini?	1
	Apakah ditemukan kendala dalam menyampaikan materi keberagaman budaya bangsaku, khususnya alat musik tradisional di Jawa Barat?	1
Metode Pembelajaran	Apa metode yang digunakan dalam pembelajaran dalam pembelajaran IPS, khususnya materi keberagaman budaya alat musik tradisional di Jawa Barat?	1
Media Pembelajaran	Apa saja media pembelajaran yang digunakan ketika menyampaikan materi keberagaman budaya alat musik tradisional di Jawa Barat?	1

Indikator	Daftar Pertanyaan Wawancara	Jumlah
	Apakah media pembelajaran yang digunakan guru menarik antusiasme atau minat belajar peserta didik?	1
	Bagaimana pola pemanfaatan media di dalam kelas? (individu, kelompok atau didemonstrasikan oleh guru)	1
	Apakah terdapat kesulitan-kesulitan yang dialami siswa dalam menggunakan media?	1
	Apakah saja alat musik tradisional di Jawa Barat yang pernah dibelajarkan di sekolah?	1
Pengembangan multimedia interaktif	Apakah saja fasilitas yang disediakan sekolah untuk mendukung penggunaan media pembelajaran digital?	1
	Bagaimana kriteria media pembelajaran yang dibutuhkan guru untuk kondisi pembelajaran saat ini?	1
	Apakah adanya multimedia interaktif alat musik tradisional di Jawa Barat pada materi keberagaman budaya bangsaku dapat membantu proses pembelajaran?	1
	Apakah multimedia interaktif alat musik tradisional di Jawa Barat sangat dibutuhkan khususnya pada kondisi pembelajaran saat ini?	1
Jumlah		15

b. Lembar Angket Validasi Materi

Lembar angket validasi ahli materi diisi oleh ahli materi IPS untuk mengetahui kesesuaian materi dan cakupan materi yang termuat dalam multimedia interaktif, mengenai alat musik tradisional di Jawa Barat yang dirancang oleh peneliti.

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Komponen yang Dinilai	Jumlah
Kualitas Isi dan Tujuan	Ketepatan Materi	Materi sesuai dengan kompetensi dasar	1
		Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	1
		Materi yang disajikan sudah sistematis	1
	Kelengkapan Isi Materi	Materi yang disajikan pada sudah lengkap	1
		Kelengkapan kombinasi unsur media (teks, <i>audio</i> , gambar dan animasi) sebagai penunjang materi sudah lengkap	1
	Kesesuaian Materi dengan Peserta Didik	Penyajian materi dapat melibatkan peserta didik secara aktif	1
		Sesuai dengan karakteristik peserta didik	1
		Mampu menarik minat belajar dan perhatian peserta didik	1
	Kualitas Instruksional	Kesempatan Belajar	Memberikan kesempatan belajar secara mandiri pada peserta didik
Bantuan untuk Belajar		Membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran	1
Dampak kepada Guru dan Pembelajaran		Memberikan kemudahan bagi guru dalam proses pembelajaran	1
Motivasi		Memberikan motivasi pada peserta didik dalam memahami materi	1

Aspek	Indikator	Komponen yang Dinilai	Jumlah
Konten	Relevan	Soal-soal evaluasi yang disajikan relevan dengan materi	1
Jumlah			13

Sumber: Walker dan Hess (dalam Rahmawati, 2022, hlm 25) dengan modifikasi

c. Lembar Angket Validasi Media

Lembar angket validasi media diisi oleh ahli media dengan tujuan untuk memeriksa kelayakan dari multimedia interaktif yang telah dikembangkan.

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Komponen yang Dinilai	Jumlah
Kualitas Teknis	Keterbacaan	Teks dapat dibaca dengan jelas	1
		Ukuran huruf sesuai	1
	Kebergunaan (<i>Usability</i>)	Mudah diakses di berbagai perangkat (laptop, komputer, <i>handphone</i>)	1
		Memudahkan peserta didik memahami materi	1
		Memudahkan guru menyampaikan materi	1
		Fleksibilitas penggunaan media	1
Kualitas tampilan atau tayangan	Kualitas tampilan atau tayangan	Tampilan multimedia interaktif menarik	1
		Ketepatan dalam pemilihan kombinasi warna	1
		Proporsi warna sesuai	1
		<i>Font</i> yang digunakan sesuai dengan karakter media	1
		Kesesuaian tata letak	1
		Kesesuaian <i>background</i> dengan isi materi	1

Aspek	Indikator	Komponen yang Dinilai	Jumlah
Desain Tampilan (<i>User Interface</i>)	Kontrol	Tombol pada multimedia interaktif berfungsi dengan baik	1
		Navigasi pada multimedia interaktif sesuai	1
		Fitur yang terdapat pada multimedia interaktif dapat dioperasikan	1
		<i>Barcode</i> pada fitur <i>augmented reality</i> dapat di <i>scan</i> dengan baik	1
		Model tiga dimensi dapat dirotasi dengan mudah	1
	Kualitas Pengelolaan Program	<i>Audio</i> dapat terdengar dengan jelas	1
		Ketepatan pemilihan <i>audio</i> atau musik	1
Konten	Relevan	Latihan soal pada multimedia interaktif relevan dengan materi	1
Jumlah			20

d. Lembar Angket Validasi Bahasa

Lembar angket validasi bahasa diisi oleh ahli bahasa untuk memeriksa kesesuaian bahasa yang terdapat pada multimedia interaktif alat musik tradisional di Jawa Barat, yang dikembangkan.

Tabel 3. 5 Kisi-kisi Penilaian Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Komponen yang Dinilai	Jumlah
Kebahasaan	Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir peserta didik kelas IV SD	1
	Penggunaan Kaidah Bahasa	Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD	1

Aspek	Indikator	Komponen yang Dinilai	Jumlah
		Penggunaan bahasa komunikatif	1
	Lugas	Keefektifan kalimat	1
		Struktur kalimat yang digunakan mudah dipahami	1
Jumlah			5

Sumber: Setiawan (2022) dengan modifikasi

e. Lembar Angket Respons Guru

Lembar angket respons guru menjadi peranan penting yang akan merasakan secara langsung di lapangan dari multimedia interaktif yang dibuat. Angket respons guru akan diisi oleh guru kelas IV, untuk mengetahui evaluasi, tanggapan dan penilaian guru terhadap multimedia interaktif yang dikembangkan.

Tabel 3. 6 Kisi-kisi Penilaian Oleh Guru

Aspek	Indikator	Komponen yang Dinilai	Jumlah
Kualitas Materi/Isi	Ketepatan Materi	Materi sesuai dengan kompetensi dasar	1
		Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	1
		Materi yang disajikan sudah sistematis	1
	Kelengkapan Materi	Materi yang disajikan pada sudah lengkap	1
		Kombinasi unsur media (teks, <i>audio</i> , gambar dan animasi) sebagai penunjang materi sudah lengkap	1
	Kesesuaian Materi	Mampu melibatkan peserta didik secara aktif	1

Aspek	Indikator	Komponen yang Dinilai	Jumlah
	dengan Peserta Didik	Sesuai dengan karakteristik peserta didik	1
		Menarik minat belajar dan perhatian peserta didik	1
Kebahasaan	Penggunaan kaidah bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	1
Kualitas Media/Kegrafikan Media	Desain Multimedia Interaktif	Kombinasi warna pada desain multimedia interaktif sesuai	1
		Tampilan media menarik	1
		Tata letak tampilan multimedia interaktif sesuai	1
	Kemudahan	Fitur yang terdapat pada multimedia interaktif dapat dioperasikan	1
		Mudah diakses di berbagai perangkat (<i>handphone</i> , laptop, komputer)	1
	Kebergunaan Media		Memudahkan guru dalam menyampaikan materi
Membantu peserta didik dalam memahami materi			1
Multimedia interaktif meningkatkan literasi teknologi guru			1
Jumlah			17

Sumber: Modifikasi dari Diyati (2022)

f. Pedoman Wawancara Guru Terhadap Media

Tabel 3. 7 Kisi-kisi Instrumen Wawancara Guru Terhadap Media

No.	Daftar Pertanyaan Wawancara
1.	Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan multimedia interaktif keberagaman alat musik tradisional?
2.	Apakah multimedia interaktif mengenai materi keberagaman alat musik tradisional ini menarik? Jika Ya, mengapa demikian?
3.	Bagaimana kesesuaian materi yang disajikan dengan kurikulum dalam multimedia interaktif ini?
4.	Bagaimana cakupan materi alat musik tradisional di Jawa Barat yang terdapat pada multimedia interaktif tersebut (luas/sempit)?
5.	Apakah multimedia interaktif ini sesuai dengan kebutuhan media dalam kondisi saat ini?
6.	Apakah terdapat kendala pada saat mengoperasikan multimedia interaktif tersebut?
7.	Apakah multimedia interaktif ini dapat dijadikan sebagai media untuk pengenalan dan pemahaman mengenai budaya Indonesia, khususnya alat musik tradisional di Jawa Barat?
8.	Apakah multimedia interaktif mengenai alat musik tradisional di Jawa Barat dapat menumbuhkan nilai-nilai budaya pada peserta didik?
9.	Apakah multimedia interaktif mengenai keberagaman alat musik tradisional dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran?
10.	Apakah multimedia interaktif ini mampu menstimulus peserta didik agar lebih dominan aktif saat pembelajaran berlangsung?
11.	Apakah multimedia interaktif ini dapat menarik minat belajar peserta didik?
12.	Apakah multimedia interaktif ini cocok untuk digunakan di jenjang kelas IV sekolah dasar?

No.	Daftar Pertanyaan Wawancara
13.	Apa keunggulan dan kekurangan dari multimedia interaktif alat musik tradisional di Jawa Barat ini?
14.	Bagaimana kesan Bapak/Ibu menggunakan multimedia interaktif ini?

g. Lembar Angket Respons Peserta Didik

Tabel 3. 8 Kisi-kisi Instrumen Wawancara Peserta Didik Terhadap Media

Aspek	Komponen yang Dinilai	Jumlah
Materi/Isi	Kemudahan memahami materi	1
	Multimedia interaktif dilengkapi soal evaluasi (kuis)	1
Keterbahasaan	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	1
Pembelajaran	Multimedia interaktif meningkatkan minat belajar	1
	Saya tertarik menggunakan multimedia interaktif ini (menekan tombol, menggerakkan kursor, menggerakkan objek, men- <i>scan</i> barcode)	1
	Multimedia interaktif ini dapat memotivasi dalam mempelajari keberagaman alat musik tradisional di Jawa Barat	1
	Multimedia interaktif menambah pengetahuan mengenai keberagaman alat musik tradisional di Jawa Barat	1
	Multimedia interaktif ini dapat mendorong saya untuk aktif dalam pembelajaran	1
Penyajian Media	Multimedia interaktif mudah digunakan	1
	Multimedia interaktif tidak ada <i>error</i> atau kendala saat digunakan	1
	Tampilan multimedia interaktif menarik	1
	Huruf yang digunakan mudah dibaca	1
	Fitur-fitur pada multimedia interaktif menarik	1
	Warna yang digunakan menarik	1

Shela Oktaviani, 2023

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF ALAT MUSIK TRADISIONAL DI JAWA BARAT PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Aspek	Komponen yang Dinilai	Jumlah
	Suara dan musik terdengar dengan jelas	1
Jumlah		15

Sumber: Setiawan (2022) dengan modifikasi

h. Pedoman Wawancara Peserta Didik Terhadap Media

Tabel 3. 9 Kisi-kisi Instrumen Wawancara Peserta Didik Terhadap Media

No.	Daftar Pertanyaan Wawancara
1.	Apakah kamu pernah menggunakan media pembelajaran berbasis digital?
2.	Apakah kamu pernah menggunakan media digital untuk mempelajari keberagaman alat musik tradisional di Jawa Barat?
3.	Apakah multimedia interaktif alat musik tradisional ini menarik? Jika Ya, mengapa demikian?
4.	Apakah kamu menyukai multimedia interaktif mengenai keberagaman budaya khususnya alat musik tradisional di Jawa Barat ini? Jika Ya, mengapa demikian?
5.	Apakah kamu merasa senang belajar menggunakan multimedia interaktif ini?
6.	Bagaimana kesan menggunakan multimedia interaktif mengenai keberagaman alat musik tradisional tersebut?
7.	Apakah materi keberagaman budaya khususnya alat musik tradisional yang terdapat pada multimedia interaktif ini mudah dipahami?
8.	Apa saja yang kamu dapatkan setelah menggunakan multimedia interaktif tersebut?
9.	Apakah ada kesulitan saat menggunakan multimedia interaktif alat musik tradisional tersebut?
10.	Apakah terdapat kekurangan pada multimedia interaktif ini?

3.5 Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif, di mana saran, masukan dan tanggapan yang diperoleh dari lembar instrumen sebelumnya, yang akan dideskripsikan melalui penggunaan statistik deskriptif dengan menggunakan perhitungan persentase. Pada proses hasil uji kelayakan produk dibantu menggunakan instrumen penelitian yang berupa angket/kuesioner yang berisikan, angka, skor dengan menggunakan Skala Likert. Skor yang didapat dari setiap pertanyaan pada angket/kuesioner dijumlahkan, lalu diubah ke dalam bentuk persentase dengan cara membaginya dengan skor ideal dari masing-masing angket. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1) Data Analisis dan Perancangan

Data tersebut diperoleh dari hasil wawancara yang diuraikan dalam bentuk deskripsi sebagai bagian dari tahapan analisis dan perancangan dalam penelitian ini.

2) Data Penilaian Kualitas dari Validator Ahli dan Pengguna

- a) Data kualitatif berupa nilai kategori, yaitu SB (Sangat Baik), B (Baik), K (Kurang), dan SK (Sangat Kurang)
- b) Data kuantitatif berupa skor dari penilaian kategori, diantaranya SB = 4, B = 3, K = 2, SK = 1
- c) Data Respons Pengguna dari Guru dan Peserta Didik
 - a) Data kualitatif berupa nilai kategori diantaranya SS (Sangat Setuju), S (Setuju), KS (Kurang Setuju) dan TS (Tidak Setuju)
 - b) Data kuantitatif berupa skor penilaian diantaranya, SS = 4, S = 3, KS = 2, TS = 1

Data untuk penelitian ini diperoleh melalui wawancara dan angket. Angket yang digunakan telah disusun berdasarkan pedoman penskoran skala Likert dengan skala 1-4. Panduan untuk skala ini didapatkan dari lembar instrumen yang telah diisi oleh para ahli, guru dan peserta didik. Skala likert mempunyai empat atau lebih butir-butir pertanyaan yang dikombinasikan untuk membentuk skor/nilai yang mencerminkan sifat individu, misalkan pengetahuan, sikap, dan perilaku (Budiaji, 2013). Berikut panduan kategori skor dalam angket berdasarkan skala likert

Shela Oktaviani, 2023

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF ALAT MUSIK TRADISIONAL DI JAWA BARAT PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tabel 3. 10 Kategori Skor Berdasarkan Skala Likert

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Kurang	Sangat Kurang
	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
Skor	4	3	2	1

Kemudian, data yang diperoleh dari hasil angket selanjutnya dilakukan analisis dan diolah melalui perhitungan persentase dari setiap bagian angket, melalui rumus sebagai berikut, Ernawatingtyas (2015: 7).

$$Ps = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan :

Ps = persentase

f = jumlah skor

N = jumlah skor ideal

Berdasarkan hasil akumulasi angka yang didapat dari perhitungan tersebut, skor presentase akan diubah menjadi data kualitatif yang mengacu pada kriteria interpretasi skor Arikunto dan Safruddin (dalam Lestari, 2021) sebagai berikut.

Tabel 3. 11 Kriteria Interpretasi Skor

No.	Skor dalam Persen (%)	Kategori Kelayakan
1.	0-20	Sangat Tidak Layak
2.	21-40	Tidak Layak
3.	41-60	Cukup Layak
4.	61-80	Layak
5.	81-100	Sangat Layak

3.6 Penyajian Data

Penelitian ini disajikan dalam bentuk deskriptif kualitatif yang diperoleh melalui teknik wawancara dan angket. Dimana data ini diperoleh dari pengolahan menggunakan rumus, dari skor angket/kuesioner, yang kemudian hasil akumulasi angka yang didapat dari perhitungan tersebut, skor presentase akan diubah menjadi

data kualitatif yang mengacu pada kriteria interpretasi skor, dengan kategori Sangat Tidak Layak, Tidak Layak, Cukup Layak, Layak, dan Sangat Layak.

3.7 Penarikan Kesimpulan

Tahapan ini merupakan suatu tahapan akhir dalam analisis data yang bertujuan untuk menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan. Penarikan kesimpulan ini merupakan hasil kelayakan multimedia interaktif alat musik tradisional di Jawa Barat.