

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

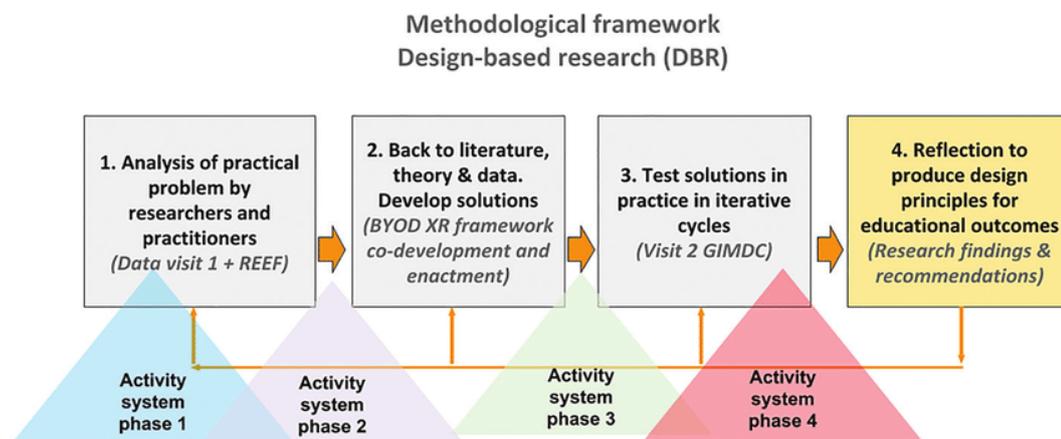
Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang dilakukan dalam bidang pendidikan dengan menghasilkan suatu produk untuk menunjang serta membantu pembelajaran. Salah satu produk yang akan dibuat oleh peneliti adalah pengembangan permainan musik ansambel ritmis di kelas IV sekolah dasar. Peneliti mengambil metode penelitian *Design Based Research (DBR)*, seperti halnya yang diungkapkan oleh Abdallah (2011) *design based research* adalah :

*DBR is a new paradigm or methodology in educational research that is based on both theory and previous research with the aim of improving educational practice. It is conducted in the real, complex, and messy learning/teaching contexts through iterative cycles of analysis, design, development, and implementation mediated by some interventions. It originates from real educational problems and/or challenges supported by educational theories, and ends with design principles and/or learning theories subject to continuous refinement and improvement. Thus, the products/outputs of DBR are design principles, learning theories, interventions, curricular products, instructional tools, and/or practical solutions/prescriptions.*

Berdasarkan pernyataan diatas maka dapat diartikan bahwa metode penelitian DBR (*Desain Based Research*) dapat didefinisikan sebagai suatu metodologi penelitian dalam bidang pendidikan yang didasari pada teori dan penelitian relevan sebelumnya untuk meningkatkan dan mengembangkan pendidikan Dalam pembelajaran yang nyata dan kompleks dapat dilalui dengan empat tahapan, diantaranya yaitu: analisis, desain, pengembangan, dan implementasi yang berasal dari adanya suatu masalah di bidang pendidikan yang dibuat dengan desain dan teori pembelajaran secara berkelanjutan. Luaran dari penelitian DBR berupa produk yang meliputi prinsip, teori pembelajaran, alat pembelajaran, atau solusi dari suatu permasalahan yang ada.

Oleh karena itu, peneliti mengambil metode *Design Based Research*, karena cocok ketika digunakan dalam penelitian yang memiliki masalah di bidang pendidikan yakni sulitnya memahami dan mempraktikan ansambel ritmis dengan benar, motivasi serta minat dari peserta didik masih kurang, dan penyampaian materi pembelajaran musik masih dengan menggunakan metode ceramah.

Tahapan metode DBR yang secara garis besar dapat dilihat dari gambar berikut ini.



Gambar 3.1 Pendekatan Metode DBR

sumber : (Aguayo dkk., 2020)

Dari gambar diatas, maka didapatkan tahapan atau prosedur penelitian menggunakan DBR yaitu 1) *analysis of practical problem by researchers and practitioners*, 2) *back to literature, theory, and data, develop solutions*, 3) *test solutions in practice in iterative cycles*, dan 4) *reflection to produce design principles for educational outcomes*.

### 3.2 Prosedur Penelitian

Berdasarkan tahapan metode penelitian DBR (*Desain Based Research*), terdapat empat tahapan yang dijelaskan sebagai berikut:

#### 3.2.1 *Analysis of Practical Problem by Researcher and Practioners*

Pada tahap pertama yaitu analisis masalah, peneliti melakukan analisis mengenai permasalahan-permasalahan yang ada dilapangan dengan melakukan observasi mengenai kondisi sekolah, pembelajaran di kelas, dan penggunaan media. Dilakukan pula dengan wawancara kepada guru kelas IV sekolah dasar yang dilaksanakan di beberapa sekolah dasar di kota Tasikmalaya untuk mendapatkan informasi mengenai pembelajaran seni musik khususnya pada materi ansambel ritmis sekolah dasar. Setelah ditemukan dan diketahui masalah yang ada dilapangan, peneliti menganalisis kajian pustaka untuk mencari solusi yang tepat dalam mengatasi permasalahan tersebut.

### **3.2.2 *Back to literature, theory & data. Develop solutions***

Pada tahap mengembangkan solusi yang didasari dari teori dan data yang sudah didapatkan, peneliti membuat dan menyusun rancangan pengembangan media pembelajaran pada pembelajaran musik dengan materi ansambel ritmis yang telah disesuaikan dengan permasalahan di lapangan berdasarkan studi pendahuluan dan kajian literatur mengenai pembelajaran seni musik pada materi ansambel ritmis dan media pembelajaran di sekolah dasar.

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini yaitu media pembelajaran permainan musik yang didalamnya memuat pola-pola ritmis dari beberapa alat musik ritmis yang dikemas dalam bentuk permainan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan mempermudah peserta didik untuk memahami materi ansambel ritmis dengan cara yang menyenangkan.

### **3.2.3 *Tes solutions in practice in iterative cycle***

Pada tahap ini, peneliti melakukan proses berulang untuk menguji dan memperbaiki solusi secara praktis dengan melakukan uji validasi produk kepada orang yang pahan dan sesuai dengan bidangnya. Uji validasi dilakukan oleh tiga yakni ahli pedagogik (guru), ahli musik ritmis, dan ahli media pembelajaran. Setelah melakukan uji kelayakan produk maka diuji cobakan kepada peserta didik dengan melakukan *performance test* untuk melihat kelayakan dan kesesuaian produk yang relevan dengan permasalahan penelitian, lalu dianalisis serta melihat hasil dari ketercapaian pemecahan masalah yang ada

### **3.2.4 *Reflection to procure design principles for educational outcomes***

Pada tahap refleksi untuk menghasilkan *design principle* serta meningkatkan implementasi dari solusi secara praktis, peneliti melakukan konfirmasi dan peninjauan kembali dari data yang sudah terkumpul dan hasil dari perbaikan produk agar tidak keluar dari tujuan bahwa produk tersebut dirancang untuk memecahkan masalah dalam penelitian.

## **3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian**

### **3.3.1 Partisipan**

Partisipan yang terlibat dalam penelitian pengembangan permainan musik ansambel ritmis yaitu:

### **3.3.1.1 Peserta Didik**

Peserta didik kelas IV sekolah dasar menjadi salah satu subjek dalam penelitian pengembangan permainan musik ansambel ritmis. Peserta didik akan diobservasi sebelum menggunakan media yang dikembangkan, lalu dilakukan proses kegiatan belajar mengajar menggunakan media yang sudah dikembangkan yaitu permainan musik ansambel ritmis, dan tahapan akhir yaitu dilakukan penilaian setelah menggunakan permainan musik untuk mengukur keberhasilan dari produk yang sudah dikembangkan oleh peneliti.

### **3.3.1.2 Guru**

Guru kelas IV sekolah dasar menjadi salah satu subjek dalam penelitian pengembangan permainan musik ansambel ritmis. Peneliti akan melakukan observasi dan wawancara kepada guru kelas IV sekolah dasar terkait kondisi kelas dan proses penyampaian dari guru kepada peserta didik ketika proses pembelajaran seni musik berlangsung, khususnya pada materi ansambel ritmis.

### **3.3.1.3 Para Ahli**

Dalam penelitian ini dilakukan validasi dari tiga ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pedagogis. Masing-masing ahli memberi penilaian pada aspek yang sesuai dengan keahliannya untuk memvalidasi kelayakan dan kesesuaian media pembelajaran terhadap materi pembelajaran di sekolah dasar.

## **3.3.2 Tempat Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan di tiga sekolah yakni 1) SD Negeri Cibeureum yang beralamat di Jl. KH. Khoer Affandi No.62, Kotabaru, Kec. Cibeureum, Kota Tasikmalaya, 2) SD Negeri Bantargedang yang beralamat di Jl. Bantargedang, Kersanagara, Kec. Cibeureum, Kota Tasikmalaya, dan 3) SD Negeri Munjul yang beralamat di Kp. Kalangsari, Bojongsari, Kec. Gunungtanjung, Kab. Tasikmalaya. Peneliti melakukan penelitian di sekolah tersebut karena menemukan permasalahan yang sama dalam pembelajaran musik pada materi ansambel ritmis.

### **3.4 Pengumpulan Data**

#### **3.4.1. Observasi**

Observasi ini dilakukan untuk mengamati kondisi lingkungan sekolah, komponen-komponen pembelajaran mengenai keterampilan guru, keaktifan peserta didik, penggunaan metode, penggunaan bahan ajar, proses evaluasi, dan penggunaan media pembelajaran ansambel ritmis dalam kegiatan belajar mengajar dengan materi ansambel ritmis di kelas antar guru dan peserta didik.

#### **3.4.2. Wawancara**

Wawancara dilakukan kepada guru kelas IV di beberapa sekolah dasar untuk mencari informasi mengenai kurikulum yang digunakan, proses pembelajaran ansambel ritmis di kelas, dan media pembelajaran yang digunakan di sekolah dengan menggunakan jenis wawancara semi terstruktur. Peneliti menyiapkan pertanyaan-pertanyaan wawancara yang berkaitan dengan penelitian sebagai pedoman dalam melakukan wawancara. Informasi yang didapatkan mendukung jawaban dari pertanyaan pertanyaan yang menunjang terhadap penelitian.

#### **3.4.3. Dokumentasi**

Dokumentasi digunakan untuk melengkapi penelitian dari sumber tertulis yang memberikan informasi bagi proses penelitian. Dokumentasi ini dilakukan dengan menghimpun data dari dokumen kurikulum yang digunakan, buku atau bahan ajar yang ada dan digunakan di sekolah dasar mengenai pembelajaran musik ansambel ritmis di kelas IV, RPP pada pembelajaran musik ansambel ritmis di kelas IV, hasil tes atau nilai dalam pembelajaran ansambel ritmis di kelas IV, dan rapor hasil belajar peserta didik untuk mendukung pengembangan produk yang akan dilakukan oleh peneliti.

#### **3.4.4. Validasi Ahli**

Validasi kepada ahli bertujuan untuk menilai rancangan produk oleh para ahli yang berpengalaman, mengetahui kelayakan dari media pembelajaran, dan mengetahui kelemahan dari produk yang dikembangkan oleh peneliti. Validasi dilakukan dengan pemberian penilaian produk berdasarkan komponen atau indikator yang terdapat pada instrumen validasi.

Pada penelitian ini akan di validasi oleh tiga ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pedagogis. Ahli materi untuk menilai kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan bahasa dalam materi yang disajikan oleh peneliti pada produk yang dikembangkan. Ahli media pembelajaran untuk menilai kriteria media pembelajaran, seperti kemudahan akses, biaya, penggunaan teknologi, interaktif, organisasi atau fasilitas, dan kebaruan dari produk yang dikembangkan oleh peneliti. Ahli pedagogik untuk menilai peningkatan kecerdasan, pengembangan kecakapan motorik, peningkatan keterampilan bahasa, dan pengurangan rasa stress dan cemas dari produk yang dikembangkan oleh peneliti.

#### **3.4.5. Performance Test**

Pada penelitian ini, peserta didik akan melakukan *performance test* setelah ujicoba produk untuk melihat kelayakan dan keberhasilan produk. Penilaian *performance test* menggunakan rubrik penilaian yang dijadikan pedoman atau panduan bagi guru untuk melakukan penilaian objektif dan konsisten sebagai suatu umpan balik terhadap kegiatan yang sudah dilakukan oleh peserta didik dengan kriteria yang sesuai. Ketika peserta didik melakukan *performance test* ansambel ritmis secara berkelompok, maka akan dinilai dari musikalitas kelompok mengenai pola ritmis, tempo, keterampilan bermain alat musik, dan keseimbangan bunyi, serta dinilai dari psikologi kelompok mengenai kedisiplinan dan kepercayaan diri kelompok.

### **3.5 Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan pada penelitian pengembangan permainan musik ansambel ritmis yaitu pedoman wawancara para ahli, lembar observasi, dokumentasi, dan angket lembar validasi para ahli. respon siswa. Lebih jelasnya kisi-kisi instrumen penelitian dijelaskan pada tabel berikut ini.

Tabel 3.2

Instrumen Penilaian

<b>No.</b>	<b>Instrumen</b>	<b>Sumber</b>	<b>Digunakan saat</b>
1.	Lembar Observasi	Proses pelaksanaan pembelajaran	Studi Pendahuluan
2.	Lembar Wawancara	Ahli pedagogik (guru), ahli materi, dan ahli media pembelajaran	Studi Pendahuluan
3.	Analisis Dokumen	Dokumen yang	Studi Pendahuluan

digunakan				
4.	Angket Validasi Ahli Pedagogik	Lembar Ahli	Ahli Pedagogik	Uji Validasi Produk
5.	Angket Validasi Ahli Materi	Lembar	Ahli Materi	Uji Validasi Produk
6.	Angket Validasi Ahli Pembelajaran	Lembar Ahli Media	Ahli Media Pembelajaran	Uji Validasi Produk
7.	<i>Performance Test</i>		Peserta didik	Uji Coba Produk

### 3.5.1. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan ketika peneliti melakukan pengumpulan data untuk mengamati kondisi sekolah, proses pembelajaran seni musik di kelas IV sekolah dasar, serta media pembelajaran yang tersedia dan digunakan di sekolah. Adapun kisi-kisi lembar observasi yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu:

Tabel 3.3

Kisi-Kisi Lembar Observasi

Aspek	Komponen	Sumber Rujukan
Kondisi sekolah	Fasilitas yang tersedia di sekolah	Kriteria Media Pembelajaran (Bates, 2008)
Pembelajaran Ansambel Ritmis	Keterampilan guru dalam pembelajaran ansambel ritmis	Komponen-Komponen Pembelajaran (Riyana, 2019)
	Keaktifan peserta didik dalam pembelajaran ansambel ritmis	
	Penggunaan metode dalam pembelajaran ansambel ritmis	
	Penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran ansambel ritmis	
Penggunaan Media Ansambel Ritmis	Penggunaan media dalam menyampaikan materi	Aspek materi dalam media pembelajaran (Widaraeni & Vivianti, 2021)
	Interaktivitas peserta didik dengan media	Fungsi media pembelajaran (H. W. Sanjaya, 2016)

### 3.5.2. Lembar Wawancara

Lembar wawancara digunakan untuk pengumpulan data dari beberapa guru kelas IV sekolah dasar di kota Tasikmalaya yang dijadikan sebagai studi pendahuluan untuk mengetahui kurikulum, pembelajaran seni musik ansambel ritmis dan media pembelajaran yang digunakan. Adapun kisi-kisi lembar wawancara yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu:

Tabel 3.4

Kisi-Kisi Lembar Wawancara

Aspek	Komponen	Sumber rujukan
Kurikulum	Kurikulum yang digunakan di sekolah	Tujuan Pendidikan Seni Musik (Silaen, 2017)
Pembelajaran	Keterampilan guru dalam pembelajaran ansambel ritmis Keaktifan peserta didik dalam pembelajaran ansambel ritmis Penggunaan metode dalam pembelajaran ansambel ritmis Penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran ansambel ritmis Proses evaluasi dalam pembelajaran ansambel ritmis	Komponen-Komponen Pembelajaran (Riyana, 2019)
Media pembelajaran seni musik	Penggunaan media dalam pembelajaran ansambel ritmis Interaktivitas peserta didik dengan media pembelajaran Pengembangan media permainan musik ansambel ritmis di sekolah dasar	Kriteria Media Pembelajaran (Bates, 2008) Manfaat Media Pembelajaran (Nurrita, 2018) Kriteria Media Pembelajaran (Bates, 2008)

### 3.5.3. Pedoman Analisis dokumen

Pedoman analisis dokumen digunakan oleh peneliti ketika mengumpulkan data berupa kurikulum, perangkat pembelajaran seperti buku guru dan peserta didik, bahan ajar pembelajaran musik ansambel ritmis, RPP pada pembelajaran musik ansambel ritmis di kelas IV, hasil tes ansambel ritmis di kelas IV, dan rapor hasil belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar untuk perancangan pengembangan media pembelajaran. Adapun kisi-kisi pedoman analisis dokumen yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu:

Tabel 3.5  
Kisi-Kisi Pedoman Analisis Dokumen

Aspek	Komponen	Sumber Rujukan
Kurikulum	Kurikulum yang digunakan di sekolah	(Permendikbudristek, 2022)
Perangkat Pembelajaran	Buku guru dan siswa	(Yahudu et al., 2017)
	Bahan ajar materi ansambel ritmis	
Penilaian hasil belajar peserta didik	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran pada materi ansambel ritmis	Dokumensi Formulir Standar Penilaian (Kemendikbud, 2020)
	Rapor hasil belajar peserta didik	
	Hasil tes / nilai dalam pembelajaran ansambel ritmis	(Yahudu dkk., 2017)

#### 3.5.4. Lembar Validasi

Lembar validasi digunakan untuk menilai kelayakan dari pengembangan penelitian ini oleh para ahli, yaitu ahli materi, media, dan pedagogik. Untuk ahli materi digunakan instrumen yang diadaptasi dari (BSNP, 2017) yang meliputi aspek kelayakan isi, penyajian, dan bahasa. Untuk ahli media digunakan instrumen dari teori (Bates, 2008) mengenai kriteria media pembelajaran berkualitas. Sedangkan untuk ahli pedagogic digunakan instrumen dari (Direktorat, 2022). Adapun kisi-kisi validasi untuk para ahli sebagai berikut:

Tabel 3.6  
Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi

Aspek	Komponen	Sumber Rujukan
Materi	Kelayakan Isi	Kelengkapan dan Kelayakan (BSNP, 2017)
	Kelayakan Penyajian	
	Kelayakan Bahasa	

Tabel 3.7  
Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media

Aspek	Komponen	Sumber Rujukan
Media Pembelajaran	<i>Acces</i> (Akses)	Kriteria Media Pembelajaran (Bates, 2008)
	<i>Cost</i> (Biaya)	
	<i>Technology</i> (Teknologi)	
	<i>Interactivity</i> (Interaktif)	

---

*Organization (Organisasi)*  
*Speed (Kecepatan)*

---

Tabel 3.8  
Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Pedagogis

Aspek	Komponen	Sumber Rujukan
Pedagogis	<u>Peningkatan Kecerdasan</u> <u>Pengembangan Kecakapan Motorik</u> <u>Peningkatan Keterampilan Bahasa</u> Mengurangi rasa stress dan cemas	Manfaat Musik Bagi Anak (Direktorat, 2022)

### 3.5.5. Pedoman Rubrik

Pedoman rubrik digunakan ketika penilaian setelah uji coba produk dari pengembangan permainan musik ansambel ritmis untuk melihat kelayakan media pembelajaran berdasarkan faktor keberhasilan bermain ansambel menurut Astuti (2003) dan Sanjaya, Mering, & Muniir (2019). Adapun kisi-kisi pedoman rubrik penilaian yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu:

Tabel 3.9  
Kisi-Kisi Pedoman Rubrik

Aspek	Komponen	Sumber Rujukan
Musikalitas Kelompok	<u>Pola Ritmis</u> <u>Tempo</u> <u>Keterampilan bermain alat musik</u> <u>Keseimbangan bunyi</u>	Faktor-Faktor Penentu Keberhasilan Ansambel Musik (Astuti, 2003)
Psikologi kelompok	<u>Disiplin</u> <u>Percaya Diri</u>	Syarat Bermain Ansambel (Sanjaya, Mering, & Muniir, 2019) Manfaat Musik Bagi Anak (Astuti, 2003)

### 3.6 Validitas Instrumen

Dalam penelitian ini uji validitas instrumen yang digunakan yaitu validitas isi atau konten. Dilakukannya uji validitas instrumen dengan jenis validitas konten bertujuan untuk memastikan kesesuaian isi instrumen dengan tujuan penelitian yang dinilai oleh para ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pedagogik.

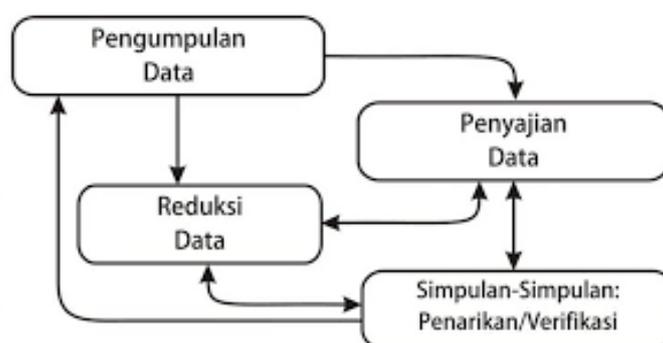
Instrumen yang diuji validitas yaitu instrumen observasi, instrumen wawancara, instrumen dokumentasi, instrumen validasi materi, instrumen validasi media, dan instrumen validasi pedagogik.

Elemen yang dinilai dalam validitas isi atau konten diantaranya yaitu format penulisan, bahasa yang digunakan, petunjuk pengisian instrumen, kesesuaian indikator dengan variabel yang akan diteliti, skala pada instrumen, dan penskoran (Yusup, 2018). Setelah uji validitas isi atau konten dilakukan oleh ahli, maka instrumen diperbaiki sesuai saran atau masukan dari para ahli. Jika instrumen masih perlu perbaikan, maka dilakukan uji validitas berulang hingga dapat dinyatakan bahwa instrumen tersebut valid dan tanpa perbaikan lagi oleh para ahli.

### 3.7 Teknik Analisis Data

#### 3.7.1. Teknik Analisis Data Kualitatif

Pada proses analisis data kualitatif, data dikumpulkan dalam aneka macam cara (observasi, wawancara, dokumen, rekaman), yang biasanya diproses sebelum digunakan, tetapi analisis kualitatif tetap menggunakan kata-kata yang biasanya disusun dalam teks yang diperluas (Saleh, 2017). Dari teori Huberman (1992) mengatakan bahwa analisis data kualitatif meliputi tiga alur kegiatan, yaitu 1) pengumpulan data, 2) reduksi data, 3) penyajian data, dan 4) penarikan kesimpulan. Berikut gambar dari alur analisis data kualitatif.



Gambar 3.2. Diadopsi dari Model Miles dan Huberman.

#### 1) Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan untuk mendukung perancangan dan pengembangan produk pada penelitian ini dapat diperoleh dari hasil observasi kondisi sekolah dan proses kegiatan belajar mengajar di kelas IV khususnya pada pembelajaran musik

ansambel ritmis, dari hasil wawancara bersama beberapa guru kelas IV di sekolah dasar Kota Tasikmalaya, dan juga dari hasil dokumentasi berupa pedoman, perangkat pembelajaran, dan laporan hasil pembelajaran maupun tes dari pembelajaran musik ansambel ritmis.

## 2) Reduksi Data

Data yang sudah terkumpul dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi di lapangan secara lisan ataupun tertulis selama penelitian berlangsung, maka dilakukan tahap reduksi data dengan dilakukannya pemilihan, pemusatan, dan penyederhanaan data atau informasi sesuai dengan permasalahan yang diteliti oleh peneliti dan dirangkum secara sederhana agar lebih mudah dipahami.

## 3) Penyajian Data

Penyajian data dilakukan ketika data sudah disederhanakan untuk disajikan atau digambarkan secara teratur dengan berupa teks dan tabel yang bertujuan agar mempermudah pemahaman dari data yang disajikan dan mempermudah dalam menyimpulkan informasi atau data dengan benar.

## 4) Penarikan Kesimpulan

Pada tahap ini, dari data-data yang sudah disajikan kemudian disimpulkan berdasarkan kondisi yang terjadi di lapangan untuk diinterpretasi dan disimpulkan secara terstruktur untuk menghasilkan penemuan baru berupa permainan musik untuk kelas IV sekolah dasar.

### **3.7.2. Teknik Analisis Data Kuantitatif**

Penelitian kuantitatif menghasilkan informasi yang lebih terukur karena ada data yang dijadikan landasan untuk menghasilkan informasi yang lebih terukur (Priadana & Sunarsi, 2021). Data kuantitatif diperoleh dari angket validasi dan penilaian pertunjukan ansambel ritmis sebagai hasil dari pengembangan permainan musik ansambel ritmis yang kemudian dianalisis untuk menginterpretasikan data yang diperoleh. Pada penelitian ini untuk mengukur angket validasi yaitu menggunakan teknik pemberian skor menggunakan skala Likert, dan *performance test* menggunakan rubrik.

Dalam penelitian ini digunakan analisis statistik dekuriptif yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk

umum atau generalisasi (Sugiyono, 2019). Terdapat empat alur dalam statistik deskriptif menurut (Reksoatmodjo, 2009) yaitu 1) pengumpulan data, 2) pengolahan data, 3) penyajian informasi atau data, dan 4) analisis karakteristik populasi.

### 1) Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil validasi dari para ahli dan penilaian dari *performance test* yang dilakukan oleh populasi. Data yang diperoleh berupa nilai-nilai berbentuk angka.

#### 3.1 Validasi

Validasi dilakukan kepada ahli materi, ahli media, dan ahli pedagogik yang berupa angket dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan dan kesesuaian media pembelajaran permainan musik pada materi ansambel ritmis di kelas IV sekolah dasar. Angket digunakan sebelum media diujicobakan kepada peserta didik ketika proses pembelajaran.

#### 3.2 *Performance Test*

*Performance test* dilakukan setelah media pembelajaran permainan musik diujicobakan untuk melihat kemampuan peserta didik atau kelompok dalam melakukan *performance* ansambel ritmis. Penilaian tes dilakukan dimulai dari peserta didik melakukan persiapan, melaksanakan *performance*, hingga selesai. Penilaian yang dilakukan secara berkelompok dengan menggunakan rubrik dari aspek kemampuan kerja sama yang dilihat dari musikalitas kelompok mengenai kekompakan dan keseimbangan (*balance*), serta psikologi kelompok mengenai percaya diri dan kebersamaan.

### 2) Pengolahan Data

Setelah data dikumpulkan maka peneliti melakukan pengolahan data dari hasil validasi dan hasil penilaian dari *performance test*. Pengolahan data pada penelitian ini digunakan untuk meyerederhanakan data yang sudah dikumpulkan pada tahap sebelumnya.

Pengukuran angket validasi dan rubrik disajikan menggunakan skala *Likert*. Skala *Likert* yang digunakan adalah skala *Likert* dengan empat kategori yaitu Sangat Baik (SB) bernilai 4, Baik (B) bernilai 3, Cukup Baik (CB) bernilai 2, dan Kurang Baik (KB) bernilai 1.

Hasil yang diperoleh kemudian dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentasi skor

$\sum R$  = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah keseluruhan skor ideal

Hasil presentase kemudian disajikan pada kriteria yang ditetapkan sesuai pada tabel berikut:

Tabel 3.9

Kriteria persentase

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik
21% - 40%	Kurang Baik
< 20%	Sangat Tidak Baik

Sumber: (Sugiyono, 2013)

### 3) Penyajian Informasi atau Data

Penyajian informasi atau data pada penelitian ini dilakukan setelah data disederhanakan dari data yang sudah dikumpulkan dan diolah yang bertujuan untuk memberikan gambaran dan mempermudah dalam membaca data. Penyajian data dalam statistik dapat berupa tabel ataupun visual seperti diagram, histogram, maupun poligon.

### 4) Analisis Karakteristik Populasi

Pada tahap analisis karakteristik populasi dilakukan setelah data disederhanakan dan disajikan, peneliti mempergunakan data yang sudah ada untuk dianalisis dan ditarik kesimpulan.