

BAB III METODOLOGI

3.1 Desain Penelitian

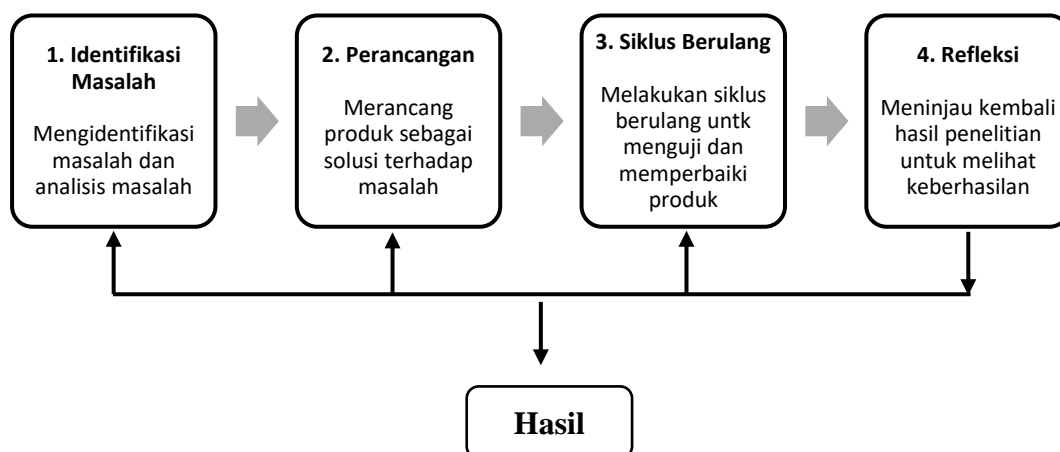
Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar multimedia dalam pembelajaran ansambel melodis, berfungsi untuk menunjang dan membantu pembelajaran ansambel di kelas. Metode penelitian yang dipakai adalah *Design Based Research (DBR)*, sejalan dengan yang diungkapkan oleh (Abdallah, 2011), *design 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 penjelasan tersebut Abdallah menjelaskan bahwa DBR merupakan paradigma atau metodologi baru dalam penelitian pendidikan yang didasarkan pada teori dan penelitian sebelumnya dengan tujuan untuk meningkatkan praktik pendidikan. DBR dilakukan dalam konteks belajar/mengajar yang nyata, dan kompleks melalui siklus analisis iteratif, desain, pengembangan, dan implementasi yang dimediasi oleh beberapa intervensi. Itu berasal dari masalah dan / atau tantangan pendidikan nyata yang didukung oleh teori pendidikan, dan diakhiri dengan prinsip desain dan / atau teori pembelajaran yang tunduk pada penyempurnaan dan peningkatan berkelanjutan. Dengan demikian, produk/output DBR adalah prinsip desain, teori pembelajaran, intervensi, produk kurikuler, alat pembelajaran, dan/atau solusi/resep praktis.

Berdasarkan konsep yang dijelaskan bahwa DBR termasuk bagian dari *design research* maka dari itu peneliti memilih metode DBR untuk pengembangan bahan ajar ansambel melodis dengan cara merancang, mengembangkan dan mengevaluasi produk. Adapun produk yang dikembangkan oleh peneliti yakni berupa modul digital/*e-modul* dalam materi ansambel melodis di kelas V sekolah

dasar. Produk yang dibuat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di lapangan, khususnya dalam materi ansambel di kelas. Dari rancangan *Design Based Research* (DBR) menurut (Reeves, 2008) tersebut, maka dihasilkan desain penelitian sebagai berikut.



Bagan 3.1 Desain penelitian DBR diadaptasi dari *Design Based Research* (Reeves, 2008)

Bagan di atas menunjukkan rancangan dan tahapan desain penelitian DBR memiliki 4 tahapan: (1) identifikasi masalah, (2) perancangan, (3) siklus berulang, dan (4) refleksi.

3.2 Prosedur Penelitian

Berdasarkan desain penelitian di atas, maka dapat dijelaskan prosedur penelitian sebagai berikut.

3.2.1 Identifikasi dan analisis masalah oleh peneliti dan praktisi secara kolaboratif

Pada tahap analisis masalah, peneliti melakukan analisis permasalahan dengan melakukan studi pendahuluan yang dilaksanakan di SDN Cibeureum, SDN Bantargedang di Kota Tasikmalaya dan SDIT Al-Azhar di Kabupaten Majalengka untuk mendapatkan informasi mengenai pembelajaran seni musik khususnya pada materi ansambel melodis di sekolah dasar. Masalah yang dianalisis adalah terkait kondisi sekolah, proses pembelajaran seni musik dalam materi ansambel melodis, ketersediaan dan penggunaan bahan ajar

serta menganalisis kebutuhan dalam merancang bahan ajar multimedia yang akan dikembangkan.

3.2.2 Mengembangkan prototype solusi berdasarkan patokan teori, design principle dan inovasi teknologi

Tahap selanjutnya peneliti akan membuat dan menyusun rancangan pengembangan bahan ajar yang telah disesuaikan dengan permasalahan di lapangan berdasarkan kajian literatur dan studi pendahuluan. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini yakni berupa bahan ajar yang dikemas dalam modul digital/*e-modul* yang didalamnya memuat kegiatan bermain ansambel melodis dengan aransemen musik yang dilengkapi oleh partitur, not angka dan audio di setiap bagian melodi untuk mempermudah guru maupun siswa ketika belajar lagu dengan aransemen melodis yang sudah dikembangkan dan didesain dengan menarik.

3.2.3 Melakukan proses berulang untuk menguji dan memperbaiki solusi secara praktis

Setelah melakukan perancangan, selanjutnya peneliti melakukan proses berulang untuk menguji dan memperbaiki solusi secara praktis dengan melakukan uji validasi produk kepada orang yang paham dan sesuai dengan bidangnya. Uji validasi dilakukan oleh empat ahli yakni ahli materi, ahli bahan ajar, dan ahli pedagogik dan ahli multimedia. Setelah melakukan uji kelayakan produk maka diimplementasikan siswa untuk menguji keberhasilan dan kesesuaian produk yang relevan dengan permasalahan penelitian, lalu dianalisis serta melihat hasil dari ketercapaian pemecahan masalah yang ada.

3.2.4 Refleksi untuk menghasilkan design principle serta meningkatkan implementasi dari solusi secara praktis

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 Siswa

Siswa kelas V sekolah dasar menjadi salah satu subjek dalam penelitian pengembangan bahan ajar multimedia. Siswa akan diobservasi sebelum menggunakan bahan ajar multimedia yang dikembangkan, lalu dilakukan proses kegiatan belajar mengajar, dan tahapan akhir yaitu dilakukan penilaian untuk mengukur keberhasilan dari produk yang sudah dikembangkan oleh peneliti.

3.3.1.2 Guru

Guru kelas V sekolah dasar menjadi salah satu subjek dalam penelitian pengembangan bahan ajar multimedia. Peneliti akan melakukan observasi dan wawancara kepada guru kelas V sekolah dasar terkait kondisi kelas dan proses penyampaian dari guru kepada siswa ketika proses pembelajaran seni musik berlangsung, khususnya pada materi ansambel melodis.

3.3.1.3 Para Ahli

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

3.3.2. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di dua sekolah yakni SDN Cibeureum dan SDN Bantargedang yang terletak di Kecamatan Cibeureum, Kota Tasikmalaya dengan menyertakan siswa dan guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajarannya.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

3.3.1 Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan kepada guru kelas V SDN Cibereum, SDN Bantargedang, dan SDIT Al-Azhar untuk mencari informasi terkait kurikulum yang digunakan di sekolah, pembelajaran ansambel melodis mencakup keterampilan guru, keaktifan siswa, penggunaan metode dan media serta proses evaluasi pembelajaran. Secara khusus juga untuk mendapatkan informasi berkaitan dengan penggunaan dan pengembangan bahan ajar untuk kebutuhan pengembangan produk. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mendalam tentang pengalaman partisipan dengan menginterpretasikannya kedalam beberapa pernyataan (Taherdoost, 2022). Wawancara pada penelitian ini menggunakan jenis wawancara semi terstruktur. Peneliti menyiapkan daftar pertanyaan sebagai acuan terhadap topik wawancara, namun acuan tersebut memungkinkan pertanyaan dan jawaban baru dalam proses wawancara.

3.3.2 Observasi

Observasi pada penelitian ini dilakukan untuk mengamati pembelajaran ansambel melodis mengenai keterampilan guru, keaktifan siswa, penggunaan metode dan media serta proses evaluasi pembelajaran ansambel melodis di sekolah dasar. Selain itu diamati juga penggunaan dan interaktifitas bahan ajar dalam pembelajaran ansambel melodis mengenai. Tujuan observasi yang dilakukan untuk mengkaji suatu proses yang berkaitan dengan kebutuhan pengembangan produk yang akan dilakukan oleh peneliti (Setiawan, Pusporini, & Dardjito, 2020).

3.3.3 Analisis Dokumen

Analisis dokumen ini dilakukan untuk menghimpun data berupa dokumen kurikulum, perangkat pembelajaran mencakup buku guru dan siswa, modul ajar atau rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), bahan ajar, rapor semester, dan hasil tes atau nilai yang digunakan dalam pembelajaran ansambel melodis di sekolah dasar. Tujuan analisis dokumen adalah untuk memperoleh data dari informan berupa dokumen sebagai penunjang kebutuhan penelitian sehingga akan mendukung perancangan dan

pelaksanaan dari pengembangan produk yang akan dilakukan oleh peneliti. (Empire State University, 2023).

3.3.4 Validasi

Teknik ini digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai bahan ajar yang telah dibuat oleh peneliti kepada validator ahli menggunakan angket. Uji validasi dilakukan oleh empat ahli yakni ahli materi, ahli bahan ajar, dan ahli pedagogik dan ahli multimedia. Ahli materi melakukan validasi mengenai kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan bahasa. Selanjutnya, ahli bahan ajar melakukan validasi mengenai kecermatan, ketetapan cakupan, penggunaan bahasa, ketercernaan, perwajahan, pengemasan, ilustrasi, kelengkapan komponen, dan kemenarikan minat bahan ajar.

Ahli pedagogik melakukan validasi mengenai *cognitive development, academic achievement, reading skills, mathematical skills social and emotional development*. Kemudian ahli multimedia melakukan validasi mengenai kesesuaian teks, kesesuaian grafik, kesesuaian audio, kesesuaian animasi, dan kesesuaian video, dan interaktifitas multimedia pada produk yang dikembangkan. Angket validasi yang digunakan oleh peneliti berfungsi untuk mengetahui kelayakan atau keterpakaian dari bahan ajar di lapangan (Saparina dkk., 2020).

3.3.5 Performance Test

Teknik *performance test* digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai bahan ajar yang telah dibuat oleh peneliti kepada siswa. *Performance test* pada penelitian ini menggunakan rubrik penilaian. Komponen yang dinilai berdasarkan faktor keberhasilan bermain musik ansambel mencakup aransemen lagu, disiplin dalam bermain musik, kemahiran masing-masing pemain ansambel, keseimbangan bunyi instrumen. *Performance test* berfungsi untuk menguji keberhasilan dan kesesuaian produk yang relevan dengan permasalahan penelitian.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan yaitu, pedoman wawancara, pedoman observasi, pedoman dokumentasi, lembar validasi, lembar angket, dan rubrik penilaian. Kisi-kisi instrumen penelitian ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Penelitian

No.	Instrumen	Sumber	Digunakan saat	
1.	Pedoman Wawancara	Ahli pedagogik (guru)	Studi Pendahuluan	
2.	Pedoman Observasi	Proses pelaksanaan pembelajaran	Studi Pendahuluan	
3.	Dokumentasi	Dokumen yang digunakan	Studi Pendahuluan	
4.	Angket Validasi Ahli Pedagogik	Lembar Ahli	Ahli Pedagogik	Uji Validasi Produk
5.	Angket Validasi Ahli Materi	Lembar Ahli Materi	Ahli Materi	Uji Validasi Produk
6.	Angket Validasi Ahli Bahan Ajar	Lembar Ahli Bahan Ajar	Ahli Bahan Ajar	Uji Validasi Produk
7.	Angket Validasi Ahli Multimedia	Lembar Ahli Multimedia	Ahli Multimedia	Uji Validasi Produk
8.	<i>Performance Test</i>	Siswa		Uji Coba Produk

3.5.1 Pedoman Wawancara

Pengumpulan data dengan wawancara menggunakan instrumen berupa pedoman wawancara. Wawancara dilakukan kepada guru kelas V SDN Cibeureum dan SDN Bantargedang Kota Tasikmalaya. Pedoman wawancara pada penelitian ini ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 3.2

Kisi-kisi Pedoman Wawancara

No.	Aspek	Komponen	Sumber Rujukan
1.	Kurikulum	Kurikulum yang digunakan di sekolah.	Tujuan Pendidikan Seni Musik (Permendikbud, 2022).
2.	Pembelajaran Ansambel Melodis	Keterampilan guru dalam menyampaikan materi ansambel melodis Keaktifan siswa dalam pembelajaran ansambel melodis	Komponen-Komponen Pembelajaran (Riyana, 2019)

		Penggunaan metode dalam pembelajaran ansambel melodis	
		Penggunaan media dalam pembelajaran ansambel melodis	
		Proses evaluasi dalam pembelajaran ansambel melodis	
3.	Bahan Ajar Ansambel Melodis	Penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran ansambel melodis.	Prinsip Pengembangan Bahan Ajar (Sadjati, 2017).
		Pengembangan bahan ajar multimedia dalam pembelajaran ansambel melodis di kelas V sekolah dasar.	

3.5.2 Pedoman Analisis Dokumen

Pengumpulan data dengan teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan dokumen-dokumen seperti kurikulum, buku siswa dan guru, bahan ajar yang digunakan di sekolah, dan untuk mengumpulkan data mengenai rancangan pengembangan bahan ajar. Dengan demikian kisi-kisi pedoman dokumentasi yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 3.3

Kisi-Kisi Pedoman Analisis Dokumen

No.	Aspek	Komponen	Sumber Rujukan
1.	Kurikulum	Kurikulum yang digunakan di sekolah	Capaian Pembelajaran Seni Musik (Permendikbud, 2022).
2.	Perangkat Pembelajaran	Buku siswa dan guru yang digunakan di sekolah.	Perangkat Ajar (Kemendikbud, 2023)
		Modul ajar atau Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan di sekolah	
		Bahan ajar yang digunakan	
3.	Penilaian Hasil Pembelajaran	Rapor semester hasil belajar siswa	Dokumen formulir standar penilaian (Kemendikbud, 2020)
		Hasil tes/nilai dalam pembelajaran ansambel melodis	

3.5.3 Pedoman Observasi

Pengumpulan data dengan teknik observasi membutuhkan pedoman supaya mempermudah dalam melaksanakan pengamatan terhadap proses pembelajaran, kondisi siswa dalam memahami pembelajaran dan penggunaan bahan ajar yang digunakan di lapangan. Pedoman observasi yang digunakan dalam penelitian ini ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 3.4

Kisi-kisi Lembar Observasi

No.	Aspek	Komponen	Sumber Rujukan
1.	Pembelajaran Ansambel Melodis	Keterampilan guru dalam menyampaikan materi ansambel melodis Keaktifan siswa dalam pembelajaran ansambel melodis Penggunaan metode dalam pembelajaran ansambel melodis Penggunaan media dalam pembelajaran ansambel melodis Proses evaluasi dalam pembelajaran ansambel melodis	Komponen-Komponen Pembelajaran (Riyana, 2019)
2	Penggunaan Bahan Ajar Ansambel Melodis	Penggunaan bahan ajar pada pembelajaran ansambel melodis Interaktifitas penggunaan bahan ajar	Prinsip Pengembangan Bahan Ajar (Sadjati, 2017) dan Elemen Multimedia Interaktif (Munir, 2013)

3.5.4 Lembar Validasi

Lembar validasi pada penelitian ini digunakan untuk mengukur dan menilai bahan ajar dari empat aspek, yaitu aspek pedagogis, aspek materi, aspek bahan ajar, dan aspek multimedia. Lembar validasi yang digunakan dalam penelitian ini ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 3.4

Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Pedagogik

Aspek	Komponen	Sumber Rujukan
Pedagogis	<i>Cognitive development</i>	Manfaat Pendidikan Seni Musik (Nnenna, 2023).
	<i>Academic achievement</i>	
	<i>Reading skills</i>	
	<i>Mathematical skills</i>	
	<i>Social and emotional development</i>	

Tabel 3.5
Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi

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

Tabel 3.6
Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Bahan ajar

Aspek	Komponen	Sumber Rujukan
Ahli Bahan Ajar	Kecermatan isi bahan ajar	Prinsip Pengembangan Bahan Ajar (Sadjati, 2017)
	Ketetapan cakupan bahan ajar	
	Penggunaan bahasa bahan ajar	
	Ketercernaan bahan ajar	
	Perwajahan dan pengemasan bahan ajar	
	Ilustrasi bahan ajar	
	Kelengkapan komponen bahan ajar	
	Kemenarikan minat bahan ajar	

Tabel 3.7
Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Multimedia

Aspek	Komponen	Sumber Rujukan
Ahli Multimedia	Kesesuaian teks	Elemen Multimedia Interaktif (Munir, 2013)
	Kesesuaian grafik	
	Kesesuaian audio	
	Kesesuaian animasi	
	Kesesuaian video	
	Interaktifitas multimedia	

3.5.5 Pedoman *Performance Test*

Pengumpulan data *performance test* menggunakan rubrik penilaian dibutuhkan untuk mengukur tingkat keberhasilan bahan ajar multimedia yang dikembangkan berdasarkan faktor keberhasilan bermain ansambel (Hartayo, 1994). Rubrik penilaian yang digunakan dalam penelitian ini ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 3.8
Kisi-Kisi Pedoman *Performance test*

Aspek	Komponen	Sumber Rujukan
Faktor Keberhasilan Bermain	Aransemen Lagu	Faktor Keberhasilan Bermain Ansambel (Hartayo, 1994).
	Disiplin dalam Bermain Musik	
	Kemahiran Masing-Masing Pemain	

3.6 Uji Validitas Instrumen

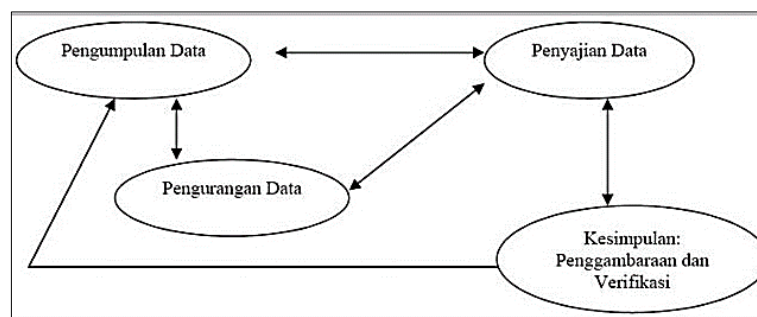
Instrumen pada penelitian ini diuji menggunakan validitas konten untuk memberikan bukti pada indikator-indikator yang tercantum pada instrumen. Validitas konten diproses dengan analisis rasional oleh para ahli untuk diberikan penilaian terhadap instrumen tersebut. Instrumen yang dinilai yakni pedoman wawancara, pedoman observasi, pedoman dokumentasi, lembar validasi materi, lembar validasi pedagogik, lembar validasi bahan ajar, dan lembar validasi multimedia. Sehingga para ahli yang dimaksud pada penelitian ini yakni ahli materi, ahli pedagogik, ahli bahan ajar, dan ahli multimedia.

Fokus elemen yang dinilai pada instrumen yakni tata letak penulisan, tata bahasa, petunjuk pengisian instrumen, kesesuaian indikator dengan komponen dan teori, skala pada instrumen, dan penskoran (Yusup, 2018). Setelah melakukan uji validitas konten kepada para ahli, kemudian instrumen direvisi sesuai saran/masukan dari ahli. Instrumen dinyatakan valid tergantung dari para ahli. Indikator bahwa suatu instrumen telah valid adalah ahli sudah menerima instrumen, baik secara isi maupun formatnya, tanpa ada perbaikan kembali.

3.7 Teknik Analisis Data

3.7.1 Teknik Analisis Data Kualitatif

Teknik analisis kualitatif pada penelitian ini menggunakan adaptasi dari model Miles dan Huberman (Sugiyono, 2013). Terdapat empat langkah, yaitu *data collection*, *data reduction*, *data display*, dan *conclusion* dideskripsikan pada gambar berikut.



Gambar 3.1 Diadaptasi dari Model Miles dan Huberman (Miles & Michael Huberman, 1994).

3.7.2 Data Collection

Dalam proses pengumpulan data yakni diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan kepada guru kelas V di sekolah dasar untuk memperoleh data mengenai kurikulum, pembelajaran, dan bahan ajar berkaitan dengan ansambel melodis. Selain itu, observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran dan penggunaan bahan ajar ansambel melodis di kelas V. Kemudian, dokumentasi dilakukan untuk mendapatkan data tentang kurikulum, perangkat pembelajaran, dan penilaian hasil belajar siswa. Proses pengumpulan data dilakukan untuk mendukung perancangan dan pengembangan produk, kemudian data tersebut akan disederhanakan pada tahap reduksi data.

3.7.3.1 Data Reduction

Tahapan selanjutnya yakni reduksi data yang mengacu pada proses pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, abstraksi, dan transformasi data yang sudah dikumpulkan. Pada penelitian ini reduksi data digunakan pada data-data yang diperoleh dari wawancara, observasi, dan dokumentasi. Kemudian data tersebut disortir berdasarkan relevansi dengan permasalahan yang terjadi di lapangan.

3.7.3.2 Data Display

Setelah data relevan dengan permasalahan, maka data perlu disajikan dengan baik. Maka dari itu setelah melewati tahap reduksi data, hasil data yang sudah disortir ditampilkan dengan sistematis agar mudah untuk dibaca dan dipahami. Pada penelitian ini, dipilih sajian data berupa teks dan tabel untuk mempermudah pemahaman dari data yang disajikan.

3.7.3.3 Conclusion

Pada penelitian ini data-data yang telah disajikan akan disimpulkan dengan terstruktur untuk interpretasi terhadap bagian yang perlu ditanggapi, sehingga akan menghasilkan penemuan baru berupa bahan ajar multimedia dalam materi ansambel melodis di kelas V Sekolah dasar.

3.7.3 Teknik Analisis Data Kuantitatif

Metode penelitian kuantitatif dipandang sebagai alat ukur yang mengukur dan menganalisis variabel untuk mendapatkan hasil (Apuke, 2017). Dengan demikian melibatkan pemanfaatan dan analisis data numerik menggunakan teknik statistik khusus untuk menjawab pertanyaan seperti siapa, berapa banyak, apa, di mana, kapan, berapa banyak, dan bagaimana. Data kuantitatif pada penelitian ini diperoleh dari angket validasi ahli terhadap bahan ajar multimedia dan rubrik untuk mengukur keberhasilan bahan ajar multimedia.

Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah metode statistik yang digunakan untuk mendeskripsikan atau menganalisis data penelitian tanpa melakukan generalisasi atau membuat kesimpulan yang lebih luas. Teknik analisis statistik deskriptif memiliki empat tahapan (Reksoatmodjo, 2009). Diantaranya: (1) pengumpulan data, (2) pengolahan data, (3) penyajian data, dan (4) analisis karakteristik populasi. Tahapan tersebut dijelaskan melalui ilustrasi berikut.

3.7.3.4 Pengumpulan Data

Pengumpulan data diperoleh dari validasi ahli menggunakan angket dan *performance test* menggunakan rubrik. Validasi ahli bertujuan untuk mengukur kelayakan bahan ajar multimedia, sedangkan *performance test* bertujuan untuk mengukur tingkat keberhasilan bahan ajar multimedia. Validasi ahli diperoleh dari ahli materi, ahli pedagogis, ahli bahan ajar, dan ahli multimedia. Validasi ahli menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket untuk mengetahui kelayakan bahan ajar multimedia. Angket digunakan sebelum bahan ajar multimedia diujicobakan kepada siswa.

Digunakan juga *Performance test* untuk menghasilkan data yang diperoleh dari rubrik, digunakan setelah bahan ajar multimedia diujicobakan kepada siswa. *Performance test* bertujuan untuk mengukur tingkat keberhasilan bahan ajar multimedia. Komponen yang akan

dinilai yaitu aransemen lagu, kedisiplinan dalam bermain musik, kemahiran pemain, dan keseimbangan bunyi.

3.7.3.5 Pengolahan Data

Pengolahan data bertujuan untuk menyederhanakan data yang sudah dikumpulkan. Pengolahan data menggunakan angket validasi dan rubrik diukur menggunakan skala *Likert*. Skala *Likert* disajikan dengan beberapa alternatif jawaban yakni Sangat Baik (SB) bernilai lima, Baik (B) bernilai empat, Cukup baik (CB) bernilai Tiga, Tidak Baik (TB) bernilai dua, Sangat Tidak Baik (STB) bernilai satu. Adapun pemberian skor dengan skala *Likert* pada penelitian ini ditunjukkan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 3.9

Pemberian skor dengan skala *Likert*

Kriteria	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup baik	3
Tidak baik	2
Sangat tidak baik	1

Hasil yang diperoleh kemudian akan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan:

P = Presentasi skor

$\sum R$ = Jumlah skor

N = Jumlah skor ideal

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

Tabel 3.10

Keterangan Presentase Skor

Kriteria	Presentase (%)
Sangat baik	81-100
Baik	61-80
Cukup baik	41-60

Tidak baik	21-40
Sangat tidak baik	< 20

Sumber: Diadaptasi dari perhitungan skala *Likert* (Sugiyono, 2013)

3.7.3.6 Penyajian Data

Penyajian data pada penelitian ini menyajikan data yang sudah diolah dan disederhanakan menggunakan sajian tabel berupa *cross section data* dan grafik seperti grafik garis, grafik batang, grafik lingkaran, grafik gambar, ataupun grafik peta.

3.7.3.7 Analisis Karakteristik Populasi

Setelah data disajikan, selanjutnya data dianalisis untuk menunjukkan karakteristik populasi sehingga dapat ditarik kesimpulan atau keputusan dalam penelitian.