

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

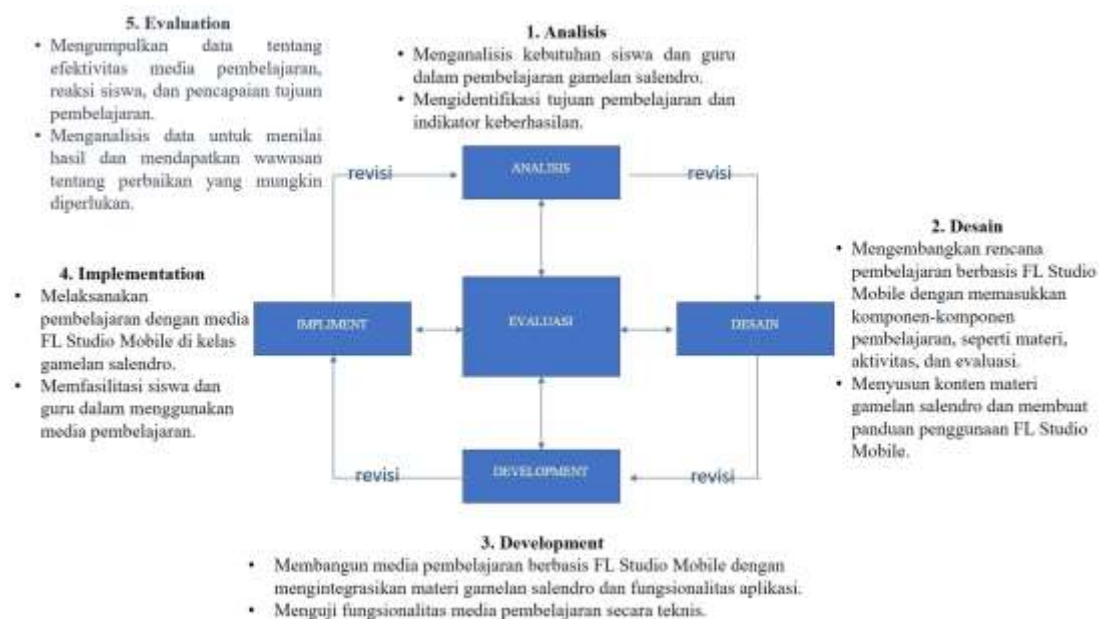
Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) (Mulyatiningsih, 2011) dalam (Indah Purnama Sari, 2018:85). Model ADDIE merupakan pendekatan terstruktur yang memberikan kerangka kerja komprehensif untuk merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan produk pembelajaran dengan efektif. Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis FL Studio Mobile untuk pembelajaran gamelan Saléndro, model ini memainkan peran penting dalam memastikan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan, responsif terhadap konteks pembelajaran, dan memberikan dampak yang positif pada proses pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh Dick dan Carey, dan telah diterapkan dalam berbagai konteks pengembangan produk, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media, dan bahan ajar.

Pemilihan model pendekatan ADDIE dalam penelitian ini sangat tepat, karena peneliti sedang mengembangkan sebuah produk pembelajaran, yaitu media pembelajaran berbasis FL Studio Mobile. Model ADDIE memberikan pedoman yang jelas dan terstruktur dalam setiap tahapan pengembangan produk pembelajaran. Pendekatan ini juga sesuai dengan fokus penelitian, di mana peneliti berupaya untuk menghasilkan media pembelajaran yang responsif terhadap kebutuhan siswa serta lingkungan pembelajaran gamelan Saléndro (Branch, 2009) dalam Kusuma Ardi Wijaya, Mujiyem Sapti, dan Rintis Rizkia Pangestika (2022:99).

Dalam konteks penelitian ini, pengembangan media pembelajaran bertujuan untuk mengintegrasikan sampel audio gamelan ke dalam FL Studio Mobile sehingga sampling tersebut dapat digunakan layaknya Virtual Studio Technology Instrument (VSTi). Model ADDIE akan membantu dalam merancang langkah-langkah sistematis

untuk mencapai tujuan tersebut. Tahap Analisis akan membantu memahami kebutuhan siswa dan lingkungan pembelajaran, Desain akan merinci bagaimana pengintegrasian sampel audio akan dilakukan, Pengembangan akan mewujudkan desain ke dalam bentuk nyata, Implementasi akan menguji dan menerapkan media, dan Evaluasi akan mengevaluasi efektivitas dan responsivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan. Dengan demikian, penggunaan model ADDIE dalam penelitian ini sangat bermanfaat dalam memastikan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis FL Studio Mobile sesuai dengan kebutuhan, efektif dalam pembelajaran gamelan Saléndro, serta mampu mengintegrasikan sampel audio gamelan secara optimal seperti VSTi.

### 3.1 Desain Penelitian



Gambar 3. 1 Bagan pengembangan model ADDIE

Pada gambar 3.1 dapat dilihat bagan dari desain penelitian ini, model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) digunakan sebagai kerangka kerja yang mengarahkan seluruh tahapan pengembangan media pembelajaran berbasis FL Studio Mobile. Tahapan-tahapan dalam model ADDIE tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Analysis (Analisis)

Tahap ini melibatkan pengumpulan informasi dan analisis kebutuhan pembelajaran. Peneliti melakukan analisis terhadap lingkungan pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta karakteristik peserta didik dan konten yang akan diajarkan. Dalam konteks penelitian ini, analisis dilakukan terkait pembelajaran gamelan Saléndro dan kebutuhan media pembelajaran yang sesuai.

2. Design (Desain)

Pada tahap ini, peneliti merancang konsep dan struktur media pembelajaran. Rancangan mencakup penyusunan materi, struktur pembelajaran, serta fitur-fitur yang akan diintegrasikan dalam media pembelajaran. Desain juga mencakup pemilihan metode pengajaran dan strategi pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik.

3. Development (Pengembangan)

Tahap ini melibatkan pembuatan media pembelajaran berbasis FL Studio Mobile sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Materi pembelajaran disusun, konten multimedia (seperti audio, video, dan gambar) diintegrasikan, serta interaktivitas yang relevan diimplementasikan dalam media pembelajaran.

4. Implementation (Implementasi)

Media pembelajaran yang telah dikembangkan diterapkan dalam konteks pembelajaran nyata. Peneliti mengimplementasikan media pembelajaran di lingkungan yang sesuai, dalam hal ini adalah pembelajaran gamelan Saléndro di SMKN 10 Bandung. Penggunaan media pembelajaran diuji terhadap kelompok peserta didik untuk melihat respons dan efektivitasnya dalam pembelajaran.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi bertujuan untuk menilai keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan. Evaluasi dilakukan melalui pengumpulan data terkait hasil belajar peserta didik, respons mereka terhadap media pembelajaran, serta efektivitas penggunaan media tersebut dalam mendukung pembelajaran gamelan Saléndro.

## **3.2 Partisipan**

Dalam bagian ini, dijelaskan mengenai partisipan dalam penelitian. Partisipan adalah siswa kelas XI jurusan karawitan di SMKN 10 yang sebelumnya telah mengikuti pembelajaran gamelan Saléndro. Tujuannya adalah untuk mencakup sejumlah siswa dengan berbagai latar belakang, termasuk yang memiliki pengalaman seni dan yang tidak. Partisipan ini memiliki peran penting dalam penelitian, terlibat dalam implementasi media, evaluasi, dan pengumpulan data terkait penggunaan media pembelajaran. Mereka akan memberikan tanggapan terhadap efektivitas media dalam membantu pemahaman konsep gamelan Saléndro. Data tentang pengalaman dan tanggapan partisipan akan diperoleh melalui wawancara, observasi, dan kuesioner. Partisipan akan memberikan pandangan langsung tentang keefektifan media pembelajaran berbasis FL Studio Mobile, yang akan membantu peneliti merumuskan rekomendasi yang berdasarkan pada pengalaman nyata mereka dalam menggunakan media pembelajaran tersebut.

## **3.3 Populasi dan Sampel**

### **3.3.1 Populasi**

Populasi merujuk pada seluruh individu, objek, atau elemen yang memiliki karakteristik yang relevan dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, populasi adalah semua siswa di SMKN 10 Bandung yang akan mengikuti pembelajaran gamelan Saléndro. Populasi ini mencakup siswa-siswa yang memiliki potensi untuk menggunakan media pembelajaran FL Studio Mobile dalam pembelajaran gamelan Saléndro.

### **3.3.2 Sampel**

Sampel adalah bagian atau subset yang diambil dari populasi yang digunakan untuk mewakili keseluruhan populasi. Dalam penelitian ini, sampel yang diambil adalah subset dari populasi siswa SMKN 10 Bandung. Pengambilan sampel dilakukan secara purposive, yang berarti dipilih dengan tujuan tertentu. Sampel terdiri dari 25 siswa kelas XI jurusan karawitan 2. Mereka dipilih karena memiliki minat dan ketertarikan dalam pembelajaran musik serta belum memiliki pengetahuan tentang Digital Audio Workstation (DAW) dan aplikasi musik digital.

Sampel ini spesifik karena target pengguna media pembelajaran terbatas pada mereka yang telah memiliki dasar bermain gamelan. Meskipun sampel lebih kecil dari populasi keseluruhan, analisis dari sampel ini akan memberikan wawasan yang dapat diaplikasikan pada seluruh siswa dengan karakteristik serupa di SMKN 10 Bandung yang memiliki potensi serupa untuk menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

### **3.4 Instrumen Penelitian**

Dalam penelitian ini, berbagai instrumen akan digunakan untuk mengumpulkan data, antara lain:

1. Wawancara: Untuk mengumpulkan data tentang kebutuhan dan tantangan pembelajaran gamelan dari perspektif pengajar gamelan.
2. Survei/Angket: Untuk mengumpulkan data tentang kebutuhan, minat, dan motivasi peserta didik terhadap pembelajaran gamelan.
3. Observasi: Untuk mengamati proses pembelajaran dan interaksi antara peserta didik dan media pembelajaran gamelan.
4. Tes Hasil Belajar: Untuk mengukur efektivitas media pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran gamelan.

Untuk mengukur suatu variable diperlukan alat ukur yang biasa disebut instrument. Djaali (2000;9) dalam Matondang (2009, hlm.87) menyatakan bahwa “secara umum yang dimaksud dengan instrument adalah suatu alat yang karena memenuhi persyaratan akademis maka dapat diperhunakan sebagai alat untuk mengukur suatu obyek ukur atau mengumpulkan data mengenai suatu variable”. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, kuisisioner, dan wawancara untuk mengumpulkan informasi data mengenai bagaimana proses dan hasil yang terjadi pada proses pembelajaran musik digital berbasis android dalam pembelajaran gamelan di SMKN 10 Bandung ini, maka digunakan beberapa instrument penelitian, antara lain:

Tabel 3. 1 Variabel dan Indikator Media Pembelajaran FL studio Mobile

NO	Tahapan	Indikator	
		Aspek Kognitif	Aspek Psikomotor
1	<p><b>PENDAHULUAN MUSIK DIGITAL</b></p> <p>Langkah 1: Mempertunjukkan karya-karya musik gamelan yang dibuat secara digital untuk memberikan gambaran secara umum. (Video 1)</p> <p>Langkah 2: Instalasi FI Studio Mobile pada perangkat peserta didik.</p> <p>Pengenalan Fitur dasar FL Studio Mobile sebagai aplikasi musik production. (Video 2)</p> <p>Langkah 3: Penayangan video cara memasukan sampling nada gamelan kedalam FL Studio Mobile. (Video 3)</p> <p>Catatan: Video akan diberikan dalam bentuk link agar siswa dapat menonton dan mengulang kembali diluar pertemuan ini.</p>	<p>Siswa mengetahui cara mengoperasikan aplikasi FL Studio Mobile</p>	<p>Siswa mampu mengoperasikan fitur-fitur dasar aplikasi FL Studio Mobile.</p>
2	<p><b>APERSEPSI</b></p> <p>Mengulas Pertemuan 1.</p> <p><b>PENERAPAN GAMELAN SALÉNDRO KEDALAM FL STUDIO MOBILE</b></p>	<p>Siswa mengetahui penerapan gamelan Saléndro kedalam FL Studio Mobile</p>	<p>Siswa mampu menerapkan gamelan Saléndro kedalam FL Studio Mobile</p>

	<p>Langkah 1: Siswa diarahkan memasukan sampling audio yang telah diberikan kedalam FL Studio Mobile.</p> <p>Langkah 2: Siswa diarahkan menyusun tataletak nada sesuai layout gamelan Saléndro. (Mapping)</p> <p>Langkah 3: Siswa diarahkan untuk menyimpan layout yang telah dibuat menjadi preset agar dapat digunakan kembali dalam project-project berikutnya.</p> <p>Langkah 4: Pengenalan unsur Karawitan yang terintegrasi dengan FL Studi Mobile diantaranya:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Notasi</li> <li>• Tempo</li> <li>• <i>Laras</i></li> <li>• Dinamika</li> </ul> <p>Langkah 5: Membuat melodi sederhana sebanyak 4 Bar menggunakan sampling gamelan yang telah dibuat.</p>		
3	<p>APERSEPSI: Mengulas pertemuan 2 PRODUKSI MUSIK GAMELAN Langkah 1:</p>	<p>Siswa mengetahui Produksi musik gamelan pada FL Studio Mobile</p>	<p>Siswa mampu Produksi musik gamelan pada FL Studio Mobile</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa membuat file project baru</li> <li>• Menentukan birama yang akan digunakan</li> <li>• Siswa menginput instrument gamelan yang telah dibuat dalam bentuk preset pada pertemuan sebelumnya</li> <li>• Siswa membuat iringan gamelan satu wilet.</li> </ul> <p>Langkah 2: Siswa membuat melodi gamelan dalam konteks kreasi.</p>		
4	<p><b>APERSEPSI:</b></p> <p>Mengulas pertemuan 3</p> <p><b>Pengenalan Fungsi dan Teknik Dasar dalam Mixing Audio beserta Penerapan Efek Audio</b></p> <p>Langkah 1: Mengenalkan fitur mixer audio (Volume dan Panning)</p> <p>Langkah 2: Pengenalan Efek:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Equalizer</li> <li>• Riverb</li> </ul> <p>Langkah 3: Extract file menjadi bentuk audio WAV atau MP3.</p>	<p>Siswa mengetahui pengenalan fungsi dan teknik dasar dalam mixing audio beserta penerapan efek audio.</p>	<p>Siswa mampu menggunakan fungsi dan teknik dasar dalam mixing audio beserta penerapan efek audio.</p>

### 3.5 Teknik Analisis Data

#### 1. Analisis Data Kualitatif



Analisis data kualitatif adalah bagian penting dari penelitian ini untuk memahami pengalaman siswa dan guru dalam penggunaan media pembelajaran FL Studio dalam pembelajaran gamelan salendro. Langkah-langkah teknik analisis data kualitatif yang digunakan mencakup:

a. Transkripsi Data

b. Setelah wawancara dengan siswa dan guru selesai, rekaman audio dari wawancara tersebut ditranskripsi secara rinci dan teliti. Transkripsi ini akan menghasilkan teks yang dapat dianalisis.

c. Pengkodean Data

Data yang telah ditranskripsi akan dikodekan dengan memberikan label atau kode pada bagian-bagian teks yang relevan. Koding ini membantu dalam mengidentifikasi tema-tema, konsep, dan pola dalam tanggapan siswa dan guru.

d. Kategorisasi dan Pengelompokan

Data yang telah dikodekan kemudian dikelompokkan dan dikategorikan berdasarkan tema-tema yang muncul. Pengelompokan ini membantu dalam mengidentifikasi pola-pola umum, perbedaan, dan persamaan dalam tanggapan.

e. Analisis Tematik

Analisis tematik digunakan untuk mengidentifikasi dan mengeksplorasi tema-tema sentral dalam data kualitatif. Tema-tema ini akan membantu dalam memahami bagaimana siswa dan guru merasakan, menghadapi, dan merespons penggunaan media pembelajaran FL Studio dalam pembelajaran gamelan salendro.

f. Triangulasi

Untuk memastikan validitas dan keandalan hasil, teknik triangulasi digunakan. Ini melibatkan perbandingan antara data kualitatif dari wawancara, observasi, dan data kuantitatif dari angket dan tes pemahaman. Triangulasi membantu mengonfirmasi temuan dan memberikan gambaran yang lebih lengkap.

## 2. Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh dari angket persepsi siswa dan tes pemahaman siswa. Teknik analisis data kuantitatif yang digunakan mencakup:

a. Pengolahan Data Angket

Data dari angket akan diolah menggunakan perangkat lunak statistik. Ini termasuk perhitungan skor rata-rata, deviasi standar, serta analisis frekuensi untuk melihat distribusi tanggapan siswa terhadap setiap pertanyaan.

b. Analisis Skor Tes Pemahaman

Skor dari tes pemahaman siswa akan dianalisis secara statistik deskriptif, termasuk perhitungan nilai rata-rata, median, modus, dan deviasi standar. Analisis ini membantu mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap konsep gamelan salendro sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran.

c. Analisis Perbandingan

Hasil analisis data kuantitatif akan dibandingkan dengan temuan dari analisis data kualitatif. Ini memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang dampak media pembelajaran FL Studio terhadap pemahaman siswa dan efektivitas penggunaannya.

Melalui kombinasi teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif ini, penelitian ini dapat mendapatkan wawasan yang mendalam tentang efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap gamelan salendro.