

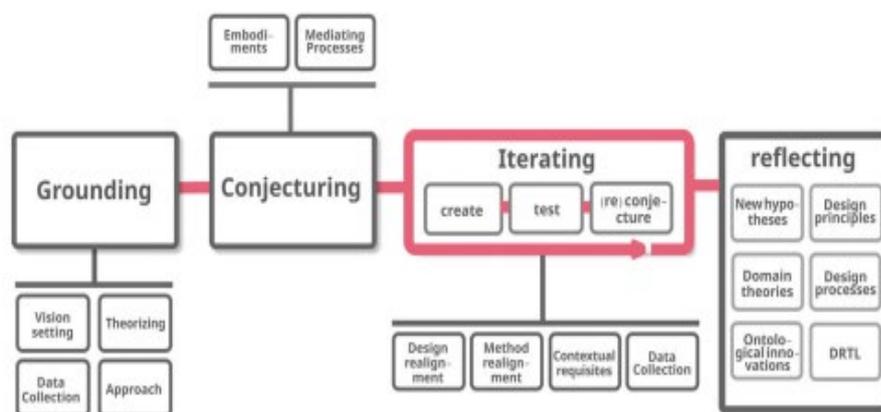
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *design-based research*. *Design-Based Research* atau DBR adalah pendekatan yang baik untuk mengembangkan pengetahuan dan teori yang terkait dengan hasil pembelajaran tertentu sebagai rute atau sarana untuk mendukung pembelajaran. (Reinking, 2021). Menurut Author dalam Štemberger, T., & Cencič, M. (2016) *design-based research* bersifat integratif, berdasarkan berbagai teori yang terkait dengan topik penelitian; dapat mencakup metode penelitian deskriptif dan eksplikatif atau kuantitatif dan kualitatif, tergantung pada kebutuhan penelitian. Penerapan metode pengumpulan data misalnya observasi, menulis buku catatan, tes, dan lain-lain dan berbagai metode pengolahan data misalnya kualitatif analisis, dan/atau pengolahan statistik, dengan tujuan menganalisis hasil-hasil yang diperkenalkan inovasi dan kemudian menyempurnakan inovasi (Author, 2014).

Secara khusus, model DBR mencakup empat kegiatan yang membantu peneliti menghasilkan pengetahuan tentang pembelajaran bahkan dalam menghadapi ketergantungannya pada interaksi antara konteks dan peragaan desain (Hoadley & Campos, 2022). Pada penelitian ini, pengembangan model pembelajaran berkarya musik menggunakan fitur *Song Maker* untuk siswa SMA menggunakan sebuah proses *design-based research* menggunakan teori dari Hoadly & Campos tahun 2022:



Gambar 3. 1. Proses Model *design-based research*

Sumber: Hoadley & Campos, 2022

1. *Grounding*

Grounding adalah langkah pertama yang melibatkan pengumpulan data tentang saat ini, situasi atau implementasi dari intervensi tertentu, menganalisisnya berdasarkan faktor kontekstual dan teori pada akhirnya mengatur ketegangan antara apa yang ada dan apa yang mungkin terjadi. Berdasarkan hasil kumpulan data kuesioner dari 12 guru SMA di Jakarta, Bogor dan Depok dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang terjadi pada pembelajaran berkarya musik adalah guru sulit untuk memonitor siswa secara maksimal, apalagi siswa dengan jumlah yang banyak dan untuk pelajaran praktek, sulit memberikan arahan melalui media, serta ketidakstabilan jaringan internet untuk pembelajaran berbasis teknologi. Sedangkan seniman sekaligus guru yaitu Bapak Irvandi melalui wawancara mengatakan bahwa permasalahan pada pembelajaran berkarya musik yang menggunakan Chrome Music Lab belum sampai pada *detailing* untuk membuat karya yang kompleks. Secara umum, para guru tersebut membimbing siswa yang senang dan suka musik lebih mudah daripada siswa yang kurang tertarik terhadap musik dan berkarya musik.

2. *Conjecturing*

Conjecturing memberikan konkret untuk masalah diidentifikasi dalam fase *grounding* dengan menelusuri teori tindakan. Untuk mengatasi masalah yang dijelaskan pada fase *grounding*, peneliti menelusuri hasil

penelitian yang dapat dijadikan solusi atas kekurangan dalam pembelajaran berkarya musik. Dalam hal ini, model pembelajaran berkarya musik yang sudah ada sebelumnya akan dikembangkan oleh peneliti. Dalam penelitian Menard, Webster menerapkan Model Kelas Kreasi Musik pada siswa sekolah menengah, sebagian siswa sudah memiliki pengalaman musik, sebagiannya lagi tidak memiliki pengalaman atau latar belakang musik. Hasilnya, model ini sukses besar dan komentar siswa menunjukkan dampak positif yang dimiliki kelas terhadap pembelajaran musik mereka. Kelas musik umum sekolah menengah ini jelas merupakan tempat dimana pemikiran kreatif dalam musik meningkatkan kurikulum dan memberikan kesempatan untuk pembelajaran mendalam saat siswa memasuki peran komposer di kehidupan nyata (Menard, 2013).

Kemudian, ada beberapa teori yang digunakan sebagai penguatan untuk mengembangkan model pembelajaran berkarya musik. Teori Cassiano Lima da Silveira (2020) yang mengatakan Chrome Music Lab menciptakan lingkungan virtual, dimana siswa memiliki kesempatan untuk meninjau, berlatih, meningkatkan, dan berinteraksi dengan konten sambil mengembangkan keterampilan digital mereka untuk merekam, membuat, dan mengekspresikan sendiri secara artistik. Senada dengan Hernandez (2021) yang mengatakan aplikasi komposisi yang paling sering digunakan adalah Chrome Music Lab yang menunjukkan peningkatan popularitas sebagai aplikasi untuk menyampaikan konten instruksional secara efektif dalam pengaturan virtual pada siswa SMP (Hernandez, 2021). Olehnya itu, melalui penelitian ini akan dikembangkan model pembelajaran berkarya musik dengan menggunakan Chrome Music Lab fitur *Song Maker* untuk siswa SMA dan mendeskripsikan karya musik yang dihasilkan siswa sesuai dengan pertanyaan penelitian.

3. *Iterating*

Dalam setiap siklus iterasi, peneliti mengumpulkan data tentang bagaimana partisipan menggunakan, membicarakan, membuat struktur sosial atau bahkan menandakan ulang desain dalam konteks aktual mereka. Peneliti mengumpulkan data dengan kuesioner, wawancara dan mengkaji

studi riset terdahulu secara berulang-ulang serta informasi dari partisipan. Data yang dikumpulkan peneliti adalah para guru banyak menggunakan model pembelajaran partisipatif-kolaboratif, *Discovery Learning*, *Problem Solving Learning*, *Metode Diskusi*, *Contextual Learning*, *Project-based Learning*. Guru menggunakan berbagai aplikasi sebagai media pembelajaran mulai dari audio, visual dan audiovisual seperti Zoom Meeting, Google Classroom, Sibelius 7, E-angklung, Bandlab, MuseScore dan Chrome Music Lab. Namun, berdasarkan hasil kuesioner untuk pemanfaatan Chrome Music Lab untuk pembelajaran berkarya musik, ternyata sebagian guru tidak mengetahui, sebagian hanya tahu tetapi tidak diterapkan pada pembelajaran dan ada dua guru yang telah menerapkannya dan mengatakan Chrome Music Lab digunakan untuk mengaransemen lagu sederhana, mengeksplorasi bunyi dengan membuat *scoring* musik dari media dan alat sederhana. Oleh sebab itu, peneliti mengembangkan model pembelajaran berkarya musik untuk siswa SMA dengan memanfaatkan teknologi melalui penggabungan model pembelajaran *web-based learning* dan *problem-based learning*, yaitu pemanfaatan situs Chrome Music Lab fitur *Song Maker*.

4. *Reflecting*

Tindakan membangun dan menguji sesuatu di dunia nyata konteks adalah praktik refleksi melalui desain yang intens yaitu merefleksikan, melibatkan, menganalisis semua data yang dikumpulkan melalui proses, termasuk evaluasi formatif dan peta dugaan berurutan (di antara banyak lainnya) mengingat hipotesis awal dan teori belajar. Dalam penelitian ini, dugaan awal adalah peneliti mengembangkan model pembelajaran berkarya musik melalui *project-based learning* dan pembelajaran *web-based learning* dengan teknik SCAMPER berbantuan Chrome Music Lab fitur *Song Maker* yang diterapkan kepada siswa SMA.

Sebelum uji coba, peneliti melakukan wawancara dan membagikan angket kepada validator untuk memvalidasi layaknya desain pengembangan model pembelajaran berkarya musik menggunakan Chrome Music Lab fitur

Song Maker yang dapat digunakan di sekolah, khususnya SMA. Kemudian, pengembangan model pembelajaran diujicobakan kepada siswa SMA dan menghasilkan produk atau karya musiknya sendiri yang selanjutnya dipublikasikan di Youtube. Siswa juga saling memberikan *review* terhadap produk karya musik yang dihasilkan dan kemudian peneliti simpulkan secara garis besar.

Metode penelitian yang digunakan adalah *Mixed Methods Research*. Menurut Creswell, *Mixed Methods Research* adalah pendekatan penyelidikan yang mengumpulkan data kuantitatif dan data kualitatif, mengintegrasikan dua bentuk data tersebut dan menggunakan desain berbeda yang mungkin melibatkan asumsi filosofis dan kerangka teoritis. Asumsi inti dari bentuk penyelidikan ini adalah bahwa kombinasi pendekatan kualitatif dan kuantitatif memberikan pemahaman yang lebih lengkap tentang masalah penelitian daripada salah satu pendekatan saja (Creswell, 2018). Sedangkan menurut Leavy, integrasi data kuantitatif dan kualitatif melalui MMR dapat menghasilkan pemahaman yang komprehensif tentang fenomena yang diselidiki. MMR bertujuan untuk menggambarkan, menjelaskan dan mengevaluasi (Blanchflower, 2018).

Tipe *Mixed Methods Research* yang digunakan adalah *Exploratory*. Dalam pendekatan sekuensial eksploratori, peneliti pertama-tama memulai dengan fase penelitian kualitatif dan mengeksplorasi pandangan partisipan. Data dan informasi tersebut kemudian dianalisis dan digunakan untuk membangun fase kuantitatif. Fase kualitatif dapat digunakan untuk membangun instrumen yang paling cocok dengan sampel yang diteliti, mengidentifikasi instrumen yang tepat, digunakan dalam tindak lanjut fase kuantitatif atau menentukan variabel yang perlu masuk ke studi kuantitatif sebagai tindak lanjut. Tantangan khusus untuk desain ini terletak pada fokus pada temuan kualitatif yang tepat untuk digunakan dan pemilihan sampel untuk kedua tahap penelitian. Dalam desain ini, peneliti mengimplementasikan metode kualitatif dan kuantitatif secara bersamaan/simultan (mengumpulkan dan menganalisis data secara bersamaan). Dalam setiap tahap dalam penelitian, peneliti mengaplikasikan teknik yang cocok untuk digunakan, kemudian menggabungkan hasilnya secara bersamaan untuk memfasilitasi interpretasi tunggal.

Pada penelitian ini, langkah-langkah pendekatan *Mixed Methods Research* yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Peneliti memulai dengan mengumpulkan data kualitatif berupa angket untuk guru SMA di Jakarta, Bogor dan Depok dan wawancara langsung dengan Bapak Irvandi Yusup selaku seniman dan guru musik tentang model pembelajaran berkarya musik, kreativitas musik siswa dan pengetahuan tentang Chrome Music Lab sebagai data awal penelitian.
2. Pengumpulan data kualitatif lainnya dengan melakukan wawancara dengan Muhammad Pasha Yuseno Putra selaku siswa SMA Plus PGRI Cibinong yang diajar oleh Bapak Rizky dan Alita Afifah Putri selaku siswa SMAN 62 Jakarta yang diajar oleh Bapak Aris sebagai partisipan pendukung. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui tentang bagaimana perspektif siswa dalam merespon pembelajaran berkarya musik menggunakan fitur *Song Maker* pada Chrome Music Lab.
3. Peneliti mengumpulkan data kuantitatif dengan menghitung kembali data hasil angket bagaimana menggunakan *Song Maker* pada chrome music lab pada mini riset sebelumnya pada 11 siswa yang masih bersekolah SMA Negeri 3 Palopo, sebab 19 siswa lainnya sudah lulus. Hasilnya adalah sebesar 86,8% yang tergolong sangat puas dengan menggunakan fitur *Song Maker* pada Chrome Music Lab dan video pembelajaran yang disajikan untuk membuat lagu atau komposisi musik. Tampilan fitur *Song Maker* yang menarik dan sederhana ini membuat sebagian besar siswa yang memberikan nilai tinggi merasa nyaman, mendapatkan kemudahan, dan sangat terbantu untuk dapat berkarya musik. Akan tetapi, terjadi pengelompokan siswa dalam memberikan penilaian. Kelompok pertama, sebanyak 7 siswa yang memberikan nilai 4 dan 5 untuk setiap pertanyaan. Kelompok kedua, 2 siswa yang memberikan nilai secara acak artinya rentang 2-5 terdapat di setiap pertanyaan. Yang terakhir, kelompok ketiga, 2 siswa yang memberikan nilai 2 dan 3 terdapat di setiap pertanyaan. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan di antara para siswa yang memberikan penilaian, artinya sekali mereka puas akan

memberikan nilai yang tinggi, tetapi sekali mereka tidak puas akan memberikan nilai yang rendah untuk setiap pertanyaan.

4. Peneliti melanjutkan dengan pengumpulan data kuantitatif dengan memvalidasi desain pengembangan model pembelajaran berkarya musik menggunakan fitur *Song Maker* pada Chrome Music Lab untuk menilai keefektifan oleh validator yang selanjutnya diujicobakan ke partisipan inti.
5. Setelah uji coba, pengumpulan data kuantitatif dilakukan lagi dengan menyebarkan angket *self assessment* kepada partisipan inti untuk mengukur keefektifan desain pengembangan model pembelajaran berkarya musik fitur *Song Maker* pada Chrome Music Lab.
6. Dengan menggunakan tipe eksplorasi, peneliti menggambarkan, menjelaskan dan mengevaluasi hasil dari data-data tersebut. Hasil penelitian diperoleh dari penggabungan dan penafsiran data kualitatif dan kuantitatif.

3.2. Partisipan dan Lokasi Penelitian

3.2.1. Partisipan Penelitian

Pada penelitian ada beberapa partisipan dipilih berdasarkan kebutuhan data dan informasi penulis. Pengumpulan data partisipan ini adalah tahap *iterating* dari *design-based research*. Secara keseluruhan jumlah partisipan dibagi menjadi dua kelompok yaitu partisipan pendukung penelitian dan partisipan inti (informan) dan validator.

- 1) Partisipan pendukung: guru SMA di Jakarta, Bogor dan Depok sebanyak 12 orang, Irvandi Yusup selaku seniman dan guru musik, Muhammad Pasha Yuseno Putra selaku siswa SMA Plus PGRI Cibinong dan Alita Afifah Putri selaku siswa SMAN 62 Jakarta.
- 2) Partisipan inti: siswa SMA Negeri 3 Palopo sebanyak 11 orang.
- 3) Validator: Aris Priambodo selaku guru seni musik SMAN 62 Jakarta dan Helena Evelin Limbong selaku Dosen Pendidikan Musik UNJ.

3.2.2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 3 Palopo. Pemilihan SMA Negeri 3 Palopo karena sekolah ini adalah salah satu sekolah unggulan di Sulawesi Selatan yang memperoleh banyak prestasi di bidang seni khususnya musik,

menjunjung tinggi IPTEK ditinjau dari visi misi sekolah, rata-rata siswanya sudah memiliki gawai. Sekolah ini juga sebagai tempat peneliti untuk melatih vokal grup dan siswa-siswanya banyak digunakan di berbagai penelitian lainnya sebab kemampuan berpikir dan menangkapnya sangat tinggi. Peneliti juga meneliti di sekolah tempat narasumber mengajar sebagai data pendukung penelitian.

3.3. Populasi dan Sampel Penelitian

Dalam penelitian ini, populasinya adalah siswa SMA Negeri 3 Palopo dan yang menjadi sampel penelitian adalah 11 siswa kelas XII. Siswa-siswa tersebut termasuk dalam 30 siswa yang sebagai partisipan pada mini riset yang dilakukan peneliti sebelumnya. Hanya 11 siswa yang berpartisipasi, sebab 19 siswa lainnya sudah lulus.

3.4. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah instrumen atau alat pengumpulan data terkait dengan indikator-indikator yang dikaji. Indikator-indikator yang dikaji pada penelitian ini adalah:

- 1) Kisi-kisi angket untuk guru SMA di Jakarta, Bogor dan Depok selaku seniman dan guru musik sebagai data awal penelitian.

Tabel 3. 1. Kuesioner Untuk Data Awal Penelitian

No.	Indikator Penelitian
1	Kelebihan dan kelemahan pembelajaran berkarya musik
2	Model pembelajaran yang digunakan
3	Proses pembelajaran berkarya musik dapat mengembangkan kreativitas siswa atau berpikir kreatif siswa
4	Pengetahuan tentang Chrome Music Lab fitur <i>Song Maker</i>

Sumber: Dwi U. N., 2023

- 2) Kisi-kisi wawancara dengan Bapak Irvandi sebagai data awal penelitian.

Tabel 3. 2. Kisi-kisi Wawancara Untuk Data Awal Penelitian

No.	Indikator Penelitian
1.	Pengetahuan tentang Chrome Music Lab

2	Kekurangan dan Kelebihan Chrome Music Lab
3.	Model Pembelajaran dengan menggunakan Chrome Music Lab fitur <i>Song Maker</i>
4.	Proses pembelajaran berkarya musik menggunakan fitur <i>Song Maker</i>

Sumber: Dwi U. N., 2023

- 3) Kisi-kisi angket untuk menguji validitas desain pengembangan model pembelajaran berkarya musik menggunakan fitur *Song Maker* untuk siswa SMA. Setiap item angket diberi skor 1 sampai 4 yaitu 1 = Tidak Setuju (TS), 2 = Kurang Setuju (KS), 3 = Setuju (S), dan 4 = Sangat Setuju (SS).

Tabel 3. 3. Kisi-kisi Wawancara Untuk Data Awal Penelitian

Variabel	Indikator	Butir	Skor			
			TS	R	S	SS
Desain pengembangan model pembelajaran berkarya musik	Desain pengembangan model	1,2				
	Sintaksis pembelajaran berkarya musik	3,4,5				
	Kesesuaian <i>web-based learning</i> dan <i>problem-based learning</i> dengan teknik SCAMPER	6,7,8				
Penggunaan fitur <i>Song Maker</i> pada Chrome Music Lab	Fitur <i>Song Maker</i> sebagai alat bantu untuk siswa berkarya musik	9,10				
	Siswa berpikir kritis dan kreatif dalam berkarya musik	11,12				

Sumber: Dwi U. N., 2023

3.5. Teknik Pengumpulan Data

3.5.1. Wawancara

Pengumpulan data dengan wawancara oleh partisipan pendukung yaitu Bapak Irvandi Yusup selaku guru musik sekaligus seniman dilakukan untuk

mengumpulkan data berupa pengetahuan tentang Chrome Music Lab, model pembelajaran berkarya musik yang digunakan dan proses kreativitas siswa menggunakan fitur *Song Maker*. Wawancara dilakukan secara daring melalui Zoom Meeting. Wawancara ini dilakukan sebagai data awal penelitian untuk menggali informasi lebih lanjut, sebab Bapak Irvandi telah memiliki pengalaman mengajarkan Chrome Music Lab sebagai alat bantu dalam pembelajaran dan melakukan pembelajaran berkarya musik menggunakan fitur *Song Maker*. Pengumpulan data wawancara lainnya sebagai partisipan pendukung yaitu Muhammad Pasha Yuseno Putra selaku siswa SMA Plus PGRI Cibinong yang diajar oleh Bapak Rizky dan Alita Afifah Putri selaku siswa SMAN 62 Jakarta yang diajar oleh Bapak Aris untuk mengetahui tentang bagaimana perspektif siswa dalam merespon pembelajaran berkarya musik menggunakan fitur *Song Maker* pada Chrome Music Lab. Wawancara dilakukan secara daring melalui Google Meet.

3.5.2. Angket

- 1) Angket untuk partisipan pendukung yaitu guru SMA di Jakarta, Bogor dan Depok sebanyak 12 orang tentang model pembelajaran berkarya musik menggunakan fitur *Song Maker* untuk siswa SMA.
- 2) Angket untuk uji ahli yakni menyebarkan angket untuk mengetahui nilai dan validasi dari produk yang dihasilkan berupa pengembangan model pembelajaran berkarya musik menggunakan fitur *Song Maker* untuk siswa SMA. Masing-masing para ahli mengevaluasi dan memvalidasi dari segi desain pengembangan model pembelajaran yang dihasilkan serta komentar tertulis berupa format penilaian uji kelayakan terhadap desain pengembangan model pembelajaran berkarya musik menggunakan fitur *Song Maker* untuk siswa SMA.
- 3) Angket untuk siswa yaitu *self assessment* untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran berkarya musik yang dikembangkan menggunakan fitur *Song Maker* setelah diujicobakan.

3.5.3. Studi Kepustakaan

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan berbagai sumber literatur yang berkaitan dengan objek penelitian, seperti buku, jurnal, artikel, artikel jurnal, tesis, Google dan Youtube mengenai Chrome Music Lab, fitur *Song Maker* pada Chrome

Music Lab, Model Pembelajaran, Berkarya Musik, Kreativitas Siswa SMA, Kreativitas Musik, Karakteristik Siswa SMA, *design-based research*, Metodologi Penelitian, dan sebagainya.

3.5.4. Studi Dokumentasi

Peran dokumentasi sangat besar, dalam hal membantu menampilkan kembali beberapa data yang dicatat atau digambarkan. Beberapa catatan diperlukan untuk menganalisis data penelitian. Dokumentasi ini kemudian menjadi pelengkap hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti. Dokumentasi yang diambil oleh peneliti adalah video pembelajaran penggunaan Chrome Music Lab fitur *Song Maker* sebagai media pembelajaran musik, foto saat uji coba, *screenshot* wawancara partisipan pendukung via Zoom Meeting, *draft* wawancara partisipan pendukung, *draft* kuesioner, *screenshot* percakapan dengan validator, *screenshot* mencari informasi tentang Chrome Music Lab di Google dan Youtube, dan sebagainya.

3.6. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dalam pengembangan program ini adalah dengan menggunakan analisis isi dan analisis deskriptif.

3.6.1. Analisis data kualitatif

Analisis data kualitatif dilakukan dengan menggunakan analisis isi, yaitu dengan mengelompokkan informasi-informasi data kualitatif berupa tanggapan, masukan, serta kritikan dan saran yang didapat dari para partisipan dan ahli, ini digunakan untuk merevisi desain pengembangan model pembelajaran berkarya musik menggunakan fitur *Song Maker* untuk siswa SMA.

3.6.2. Analisis data kuantitatif

Analisis data kuantitatif dilakukan dengan analisis deskriptif kuantitatif yaitu untuk menganalisis data kuantitatif diperoleh dari angket lembar validasi oleh para ahli dan *self assessment* untuk siswa tentang desain pengembangan model pembelajaran berkarya musik menggunakan fitur *Song Maker* untuk siswa SMA.

Jawaban yang diperoleh melalui angket atau checklist dijumlahkan atau dikelompokkan sesuai dengan bentuk instrumen yang digunakan. Angket yang diberikan kepada para ahli dan siswa telah dilengkapi dengan empat pilihan jawaban yaitu Tidak Setuju (TS), 2 = Kurang Setuju (KS), 3 = Setuju (S), dan 4 = Sangat Setuju (SS). Setelah diberikan angket untuk menilai model pembelajaran berkarya musik menggunakan fitur *Song Maker* untuk siswa SMA, maka dengan kepentingan tersebut dilakukan perhitungan rata-rata skor variabel dengan rumus:

$$V = \frac{\text{TSEV}}{S - \text{max}} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Nilai persentase review

TSEV = Total skor empirik review

S-max = Skor maksimal yang diharapkan

Setelah diperoleh persentase dengan rumus tersebut di atas, kemudian peneliti menafsirkan hasil persentase tersebut ke dalam lima kriteria efektivitas, yaitu: sangat efektif, efektif, cukup efektif, kurang efektif dan tidak efektif. Maka ditentukan kriteria dari persentase tersebut. Berikut disajikan interval dari kategori penilaian data persentase:

Tabel 3. 4. Kriteria Penilaian Data Persentase Efektivitas

Presentase	Kategori
81-100%	Sangat Efektif
61-80%	Efektif
41-60%	Cukup Efektif
21-40%	Kurang Efektif
0-20%	Tidak Efektif

Sumber: (Akbar, 2013)