

## BAB III METODE PENELITIAN

### 3.1 Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode penelitian eksperimen. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang bersifat menguji, serta bertujuan untuk mencari adanya perbedaan hasil dari suatu perlakuan terhadap sesuatu yang akan diteliti. Terdapat dua jenis variabel dalam penelitian ini yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini yaitu permainan *color rhythm card*. kemudian variabel terikat pada penelitian ini yaitu aktivitas ritmis siswa. Penelitian eksperimen dilakukan untuk memperoleh jawaban dari hipotesis yang diajukan oleh peneliti.

### 3.2 Desain Penelitian

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode penelitian *pre-eksperimental* dengan desain *one group pretest-posttest*. Desain penelitian ini melibatkan satu kelompok atau satu kelas yang dilakukan dengan cara memberikan tes sebelum perlakuan, pemberian perlakuan, dan pemberian tes setelah perlakuan. Disebut *pre experimental* karena penelitian ini belum sungguh-sungguh karena adanya variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen (Sugiyono, 2013).

Tabel 3. 1  
Desain *One Group Pretest-Posttest*

$$\boxed{O_1 \quad X \quad O_2}$$

Keterangan:

$O_1$  = Nilai *pre-test* sebelum diberi perlakuan

X = Pemberian perlakuan menggunakan *color rhythm card*

$O_2$  = Nilai *post-test* setelah diberi perlakuan

Berdasarkan pola dari desain penelitian tersebut, satu kelompok diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa mengenai ritmis, kemudian diberikan perlakuan yang sama pada kelompok tersebut setelahnya baru diberi *posttest* untuk mengetahui dan mengukur nilai akhir yang diperoleh setiap siswa yang hasil tersebut dibandingkan dan diuji perbedaannya.

### 3.3 Partisipan

Partisipan penelitian yang terlibat yaitu guru wali kelas IV, guru pengganti kelas IV dan siswa kelas IV yang berjumlah 30 siswa. Guru pengganti hadir dikarenakan menggantikan guru wali kelas IV yang sedang mengalami cuti melahirkan dari bulan Desember hingga akhir Februari.

### 3.4 Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: Obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Sementara sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2013).

Berdasarkan konsep populasi dan sampel Sugiyono (2013) maka subjek penelitian ini 30 siswa kelas IV SDN Cibabat 2 Cimahi merupakan populasi. Peneliti tidak menggunakan sampel.

### 3.5 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di SD Negeri Cibabat 2 yang bertempat di Jl. Daeng Muhammad Ardiwinata No. 169 Rt. 005 Rw. 018, Kelurahan Cibabat, Kecamatan Cimahi Utara, Kota Cimahi, Provinsi Jawa Barat, Tahun Ajaran 2023/2024. Di sekolah ini terdapat pembelajaran seni budaya sejak kelas I SD hingga kelas VI SD. Pada setiap jenjang kelas hanya terdapat satu kelas tanpa kelas paralel.



Gambar 3. 1 Dokumentasi SDN Cibabat 2 (Sumber: Peneliti)

Penelitian ini dilakukan melalui tiga tahapan yaitu, tahap awal, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir. Pada tahap awal peneliti telah melaksanakan berbagai bimbingan penyusunan proposal, instrumen penelitian, dan media pembelajaran yang akan digunakan. Pada tahap pelaksanaan peneliti melakukan wawancara dengan guru wali kelas, melakukan perlakuan *color rhythm card* dan memberi angket kepada siswa. Peneliti melakukan penelitian selama tiga hari, atas izin kepala sekolah. Kebijakan ini diberikan mengingat kegiatan dilaksanakan bulan ramadhan yang memiliki program pesantren kilat dan penilaian tengah semester. Penelitian dilakukan pada tanggal 15 Maret 2024 dan 17 Maret 2024. Dengan pengambilan data secara rinci dilakukan sebagai berikut:

Tabel 3. 2.  
Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Penelitian

No	Hari, tanggal	Waktu	Kegiatan
1	Jum'at, 15 Maret 2024	08.00-08.55	Pengamatan awal kelas dan izin penelitian, serta wawancara dan pemberian angket persepsi pembelajaran musik
2	Rabu, 17 Maret 2024	07.30-11.30	Pemberian <i>pretest</i> , perlakuan media <i>color rhythm card</i> , pemberian angket media dan pemahaman serta pengambilan data <i>posttest</i> siswa setelah perlakuan.

### 3.6 Teknik Pengumpulan Data

#### 3.6.1. Observasi

Observasi menurut Sutrisno (dalam Sugiyono, 2013) ialah suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting ialah proses pengamatan dan ingatan. Observasi diperlukan apabila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.

Pada penelitian ini, peneliti melakukan dua observasi dengan observasi pertama didasarkan pada indikator pemahaman guna untuk melihat pemahaman siswa pada saat implementasi penggunaan *color rhythm card* dan observasi yang kedua ialah observasi yang didasarkan pada indikator motivasi guna untuk melihat motivasi siswa pada saat implementasi penggunaan media *color rhythm card*.

### 3.6.2. Wawancara

Estenberg (dalam Sugiyono, 2020) mendefinisikan wawancara ialah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil. Peneliti melakukan wawancara dengan menggunakan inisial pada Guru Wali Kelas (NH), Guru Pengganti (FI), dan dua orang siswa yang memiliki penurunan nilai (S-1, S-2) yang terlibat pada penelitian untuk melihat tanggapan dan motivasi siswa pada penggunaan media *color rhythm card*.

### 3.6.3. Angket

Angket/kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada partisipan untuk dijawab. Angket/kuesioner sendiri merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari partisipan (Sugiyono, 2013). Angket disediakan untuk partisipan penelitian yaitu siswa kelas IV dalam memberikan tanggapan terhadap pembelajaran musik serta penilaian terhadap permainan dan media *color rhythm card*.

### 3.6.4. Tes

Tes berfungsi untuk mengukur kemampuan dan keberhasilan media pembelajaran dalam materi ritmis, tes dilaksanakan sebelum dan setelah proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *color rhythm card* untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran tersebut kepada siswa. Tes menurut Sudaryono (dalam Azzahra, 2022), tes ialah alat pengumpulan data yang berisi seperangkat soal atau pertanyaan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, kecerdasan, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok dan dapat diartikan sebagai alat untuk mengukur pengetahuan atau penguasaan objek ukur terhadap konten atau materi tertentu.

Peneliti memberikan media *color rhythm card* dengan isi kartu menggunakan notasi  $\frac{1}{4}$  dan  $\frac{1}{8}$ , hal ini dikarenakan siswa selalu memiliki kesalahan ketika memainkan lagu pada notasi tersebut. Peneliti melakukan *pre-test* yaitu sebelum proses pembelajaran menggunakan media *color rhythm card* dengan memanggil individu untuk melakukan tes. Peneliti kemudian memberikan lima kartu ritmis dengan tiga tahapan, tahapan pertama ialah peneliti memberikan satu jenis kartu ritmis dengan warna yang berbeda dengan isi yang sama seperti satuan not  $\frac{1}{4}$ , kemudian

meminta siswa untuk memainkan ritmis tersebut dengan *body percussion* bisa dengan tepuk dada, tepuk tangan, tepuk pundak, atau apapun selama itu ialah *body percussion* dengan mengarahkan kepada siswa tersebut bahwa tiap warna memiliki cara memainkan ritmis yang berbeda. Kemudian peneliti menilai permainan ritmis siswa pada lima kartu tersebut. Tahapan kedua, peneliti memberikan lima kartu yang memiliki satuan not  $1/8$  yang kemudian meminta siswa kembali memainkan ritmis kartu tersebut menggunakan *body percussion* kembali, kemudian peneliti menilai permainan ritmis siswa pada lima kartu tersebut. Tahapan ketiga, peneliti memberikan lima kartu yang memiliki campuran notasi, dengan memberikan tiga kartu not  $1/4$  dan dua kartu not  $1/8$ , lalu meminta siswa kembali memainkan ritmis tersebut menggunakan *body percussion* yang kemudian peneliti menilai siswa pada permainan ritmis tersebut.

### 3.7 Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2013), instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Sesuai dengan teknik pengumpulan data yang digunakan, maka instrumen yang digunakan penelitian ini ialah lembar observasi, pedoman wawancara, lembar angket, dan kriteria penilaian

#### 3.7.1. Lembar Observasi

Observasi yang peneliti gunakan untuk mengambil data proses siswa pada saat pemberian perlakuan dengan hal yang diamati ialah motivasi dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran musik menggunakan media *color rhythm card*. Penggunaan indikator pemahaman diambil dari tiga dasar indikator pemahaman diantaranya penerjemahan, penafsiran dan ekstrapolasi menurut Benyamin S. Bloom (dalam Jarmita et al., 2019) sebagai berikut:

Tabel 3. 3  
Indikator Pemahaman

No.	Indikator	Aktivitas Siswa	Skor			
			1	2	3	4
1.	Menerjemahkan ( <i>Translation</i> )	Siswa dapat membedakan notasi $1/4$ dan $1/8$ dengan baik				
2.	Interpretasi ( <i>Interpretation</i> )	Siswa dapat menjelaskan kembali perbedaan notasi $1/4$ dan $1/8$ pada rekan kelompok				
3.	Ekstrapolasi ( <i>Extrapolation</i> )	Siswa dapat memberikan kesimpulan dari apa yang telah dipelajari menggunakan media <i>color rhythm card</i>				

Sumber: Benyamin S. Bloom (dalam Jarmita et al., 2019)

Sementara indikator motivasi digunakan untuk melihat motivasi siswa pada pembelajaran ritmis menggunakan *color rhythm card* dengan indikator sebagai berikut

Adhe Noer Sholehah, 2024

IMPLEMENTASI PERMAINAN COLOR RHYTHM CARD TERHADAP AKTIVITAS RITMIS DI SEKOLAH DASAR

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

Tabel 3. 4  
Indikator Motivasi

No	Aktivitas Siswa	Skor			
		1	2	3	4
1.	Siswa memiliki rasa penasaran ketika pendidik membawa media pembelajaran				
2.	Siswa memiliki respon yang semangat dan aktif ketika pendidik menyampaikan pembelajaran sambil bermain				
3.	Siswa memperhatikan dan menyimak pendidik ketika pendidik menyampaikan penggunaan dan aturan permainan				
4.	Siswa bertanya apabila terdapat hal yang belum dipahami terhadap penggunaan dan aturan permainan				
5.	Siswa dapat mengikuti permainan sesuai penggunaan dan aturan permainan dengan semangat dan aktif.				

Sumber: Peneliti

### 3.7.2. Pedoman Wawancara

Pedoman yang peneliti gunakan untuk mengambil data wawancara ialah menggunakan wawancara semi-struktur dengan guru kelas dan siswa. Wawancara dengan guru kelas dilakukan dengan maksud untuk mendapatkan informasi dan data tentang proses pembelajaran serta kemampuan siswa dalam pembelajaran musik khususnya pada pembelajaran ritmis dengan pedoman sebagai berikut.

Tabel 3. 5  
Pedoman Wawancara Guru

No.	Pertanyaan
1.	Bagaimana kondisi belajar siswa ketika pembelajaran musik?
2.	Bagaimana kemampuan pemahaman siswa dalam notasi? Khususnya pada ritmis?

Sumber: Peneliti

### 3.7.3. Lembar Angket

Lembar angket ini menggunakan skala Likert. Skala Likert menurut Sugiyono (2013) merupakan alat yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang mengenai fenomena sosial ini disebut variabel penelitian. Angket diisi oleh siswa, siswa diberikan dua angket, yang pertama ialah angket persepsi pembelajaran musik dan angket media pembelajaran. Angket ini diberikan untuk mengetahui latar belakang siswa mengenai pembelajaran musik, serta tanggapan dan penilaian dari Siswa kelas IV terhadap pembelajaran *color rhythm card* dengan memilih opsi sangat baik, baik, kurang, sangat kurang. Masing-masing opsi memiliki skor secara berurutan 4-3-2-1.

Yang pertama ialah, angket respon siswa mengenai pembelajaran musik. Angket ini diberikan sebelum penelitian dilakukan, hal ini bertujuan agar melihat latar

belakang siswa mengenai pembelajaran musik, dengan kisi-kisi angket respons sebagai berikut:

Tabel 3. 6  
Kisi-Kisi Angket Persepsi Pembelajaran Musik

No	Pernyataan	Tidak Setuju (1)	Kurang Setuju (2)	Setuju (3)	Sangat Setuju (4)
1	Pembelajaran musik menyenangkan				
2	Pembelajaran musik memiliki manfaat				
3	Aku jadi bersemangat ketika belajar tentang musik				
4	Aku menyukai pembelajaran musik				

Sumber: Peneliti

Yang kedua ialah angket siswa terhadap penggunaan media pembelajaran, hal ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai media yang digunakan dalam pembelajaran ritmis, dengan kisi-kisi angket respons siswa sebagai berikut:

Tabel 3. 7  
Kisi-Kisi Angket Siswa tentang Media Pembelajaran

No	Pernyataan	Tidak Setuju (1)	Kurang Setuju (2)	Setuju (3)	Sangat Setuju (4)
1	Saya menyukai tampilan kartu yang sangat berwarna				
2	Pembelajaran musik menggunakan kartu sangat menyenangkan				
3	Permainan kartu musik sangat mudah dimainkan				
4	Permainan kartu mempermudah saya dalam memahami ritmis/irama				
5	Saya menjadi lebih senang jika belajar musik sambil bermain				

Sumber: Peneliti

#### 3.7.4. Tes

Tes dilakukan untuk mengetahui hasil dari penggunaan media pembelajaran *color rhythm card* sebelum dan sesudah perlakuan. Tes ini dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran tersebut berpengaruh terhadap aktivitas ritmis

Adhe Noer Sholehah, 2024

IMPLEMENTASI PERMAINAN COLOR RHYTHM CARD TERHADAP AKTIVITAS RITMIS DI SEKOLAH DASAR

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

siswa. Data tes diperoleh dari kemampuan aktivitas ritmis siswa, hasil tes akan dibandingkan dengan nilai *pretest* yang telah dilakukan sebelum melakukan perlakuan.

Tes didasarkan pada indikator kemampuan ritmis yang dikemukakan oleh Djohan (2020) yang menyebutkan salah satu indikator kemampuan ritmis ialah durasi, oleh karena itu, peneliti membuat instrumen lembar tes menggunakan skala Likert 1-5 dengan kriteria yang dinilai menyesuaikan dengan buku guru Kurikulum Merdeka Kelas IV dan kriteria penilaian.

Tabel 3. 8  
Rubrik Penilaian Tes

No	Kriteria	Deskripsi	Skor
1	Siswa dapat memainkan notasi satuan ritmis $\frac{1}{4}$ dan $\frac{1}{8}$	Siswa memainkan ritmis tanpa kesalahan	Sangat Baik (5)
		Siswa memainkan ritmis dengan rentang kesalahan 1-2 kali	Baik (4)
		Siswa memainkan ritmis dengan kesalahan 3 kali	Cukup (3)
		Siswa memainkan ritmis dengan kesalahan 4 kali	Kurang (2)
		Siswa memainkan ritmis dengan kesalahan 5 kali	Sangat Kurang (1)
2	Mampu memainkan variasi bunyi satuan not $\frac{1}{4}$ dan $\frac{1}{8}$	Siswa memainkan variasi bunyi tanpa kesalahan	Sangat Baik (5)
		Siswa memainkan variasi bunyi dengan rentang kesalahan 1-2 kali	Baik (4)
		Siswa memainkan variasi bunyi dengan kesalahan 3 kali	Cukup (3)
		Siswa memainkan variasi bunyi dengan kesalahan 4 kali	Kurang (2)
		Siswa memainkan variasi bunyi dengan kesalahan 5 kali	Sangat Kurang (1)
3	Siswa mampu memainkan variasi ritmis not $\frac{1}{4}$ dan $\frac{1}{8}$	Siswa memainkan variasi ritmis tanpa kesalahan	Sangat Baik (5)
		Siswa memainkan variasi ritmis dengan kesalahan 1-2 kali	Baik (4)
		Siswa memainkan variasi ritmis dengan kesalahan 3 kali	Cukup (3)
		Siswa memainkan variasi ritmis dengan kesalahan 4 kali	Kurang (2)



		Siswa memainkan variasi ritmis dengan kesalahan 5	Sangat Kurang (1)
4	Mampu memainkan variasi ritmis dengan variasi bunyi not $\frac{1}{4}$ dan $\frac{1}{8}$	Siswa memainkan variasi ritmis dan bunyi tanpa kesalahan	Sangat Baik (5)
		Siswa memainkan variasi ritmis dan bunyi dengan kesalahan 1-2 kali	Baik (4)
		Siswa memainkan variasi ritmis dan bunyi dengan kesalahan 3 kali	Cukup (3)
		Siswa memainkan variasi ritmis dan bunyi dengan kesalahan 4 kali	Kurang (2)
		Siswa memainkan variasi ritmis dan bunyi dengan kesalahan 5 kali	Sangat Kurang (1)

Sumber: Peneliti

Format penilaian yang digunakan dalam penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

Tabel 3. 9  
Format Penilaian *Pretest-Posttest*

No	Nama Siswa	Kriteria Penilaian				TOTAL SKOR
		Memainkan notasi satuan ritmis $\frac{1}{4}$ dan $\frac{1}{8}$	Memainkan variasi bunyi satuan not $\frac{1}{4}$ dan $\frac{1}{8}$	Memainkan variasi ritmis not $\frac{1}{4}$ dan $\frac{1}{8}$	Memainkan variasi ritmis dengan variasi bunyi not $\frac{1}{4}$ dan $\frac{1}{8}$	
1						
2						
3						
dst						

### 3.8 Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen yang dilakukan melalui tiga tahapan diantaranya pra penelitian, pelaksanaan dan pasca penelitian

#### 3.8.1. Pra Penelitian

Tahap pra penelitian diawali dengan mengkaji permasalahan yang hendak dipecahkan, peneliti melakukan wawancara terlebih dahulu dengan guru wali kelas IV untuk mendapatkan data dan informasi terkait siswa dan pembelajaran musik serta terkait kemampuan siswa dalam memainkan ritmis dengan mengidentifikasi permasalahan dan menentukan metode penelitian yang dilakukan. peneliti kemudian

melaksanakan bimbingan penyusunan proposal, instrumen penelitian, dan media pembelajaran yang digunakan.

### 3.8.2. Pelaksanaan

Pada pelaksanaan, siswa diberikan terlebih dahulu *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi ritmis, kemudian diberikan perlakuan menggunakan media *color rhythm card* dan pemberian angket, lalu peneliti memberikan *post-test* guna untuk mengetahui kemampuan akhir siswa pada materi ritmis.

Langkah-langkah yang direncanakan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan *color rhythm card*, sebagai berikut:

- 1) Siswa memperhatikan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik
- 2) Siswa diberi pertanyaan pemantik yang berhubungan dengan musik dan notasi angka serta notasi balok
- 3) Siswa diberikan *pretest* terlebih dahulu secara individu dengan diberikan 5 kartu *color rhythm card* secara acak
- 4) Setelah diberikan *pretest*, siswa memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh pendidik mengenai nilai ketuk dan notasi
- 5) Pendidik menyiapkan kartu
- 6) Siswa terbagi menjadi 4 kelompok, dengan satu kelompok berisikan 7-8 orang. Untuk bermain kartu *color rhythm card*. Memiliki sistem yang mirip dengan kartu *UNO*. Kelompok siswa yang memiliki pegangan kartu lebih sedikit, kelompok tersebut yang mendapatkan poin tambahan.
- 7) Siswa melakukan *posttest* secara individu dengan diberikan 5 kartu secara acak



Gambar 3. 2 Satu Pack Kartu Color Rhythm Card

Permainan *color rhythm card* dimainkan oleh tujuh hingga delapan orang. Satu pack kartu berisikan 48 kartu yang terdiri dari 12 kartu dengan jumlah isi kartu satu, dua, tiga, hingga empat yang memiliki warna merah, hijau, kuning dan biru. Pada kartu warna biru dan merah disajikan not  $\frac{1}{4}$ , kartu warna kuning dan warna hijau disajikan not  $\frac{1}{8}$ . Seperti namanya *color rhythm card*, permainan ini mengandung permainan ritmis dalam permainan kartu. Panduan penggunaan media *color rhythm card* sebagai berikut:

- 1) Dimainkan dengan jumlah 7-8 pemain
- 2) Kocok kartu dan keluarkan 4 kartu pada setiap pemain
- 3) Simpan sisa kartu di tengah meja dengan posisi menghadap ke bawah
- 4) Keluarkan satu kartu yang berada di tengah meja untuk memulai permainan
- 5) Keluarkan kartu sesuai warna atau simbol pada kartu yang dibuka. Contoh, jika kartu yang keluar lebih dulu merupakan kartu warna merah dengan isi kartu menunjukkan jumlah isi kartu satu not  $\frac{1}{4}$ , pemain bisa mengeluarkan kartu apapun yang berwarna merah atau kartu apapun dengan isi kartu dengan jumlah yang sama. Maka pemain bisa mengeluarkan kartu merah (tanpa melihat isi kartu) atau kartu lain yang memiliki jumlah isi kartu satu not  $\frac{1}{4}$  atau  $\frac{1}{8}$  (tanpa melihat warna kartu)



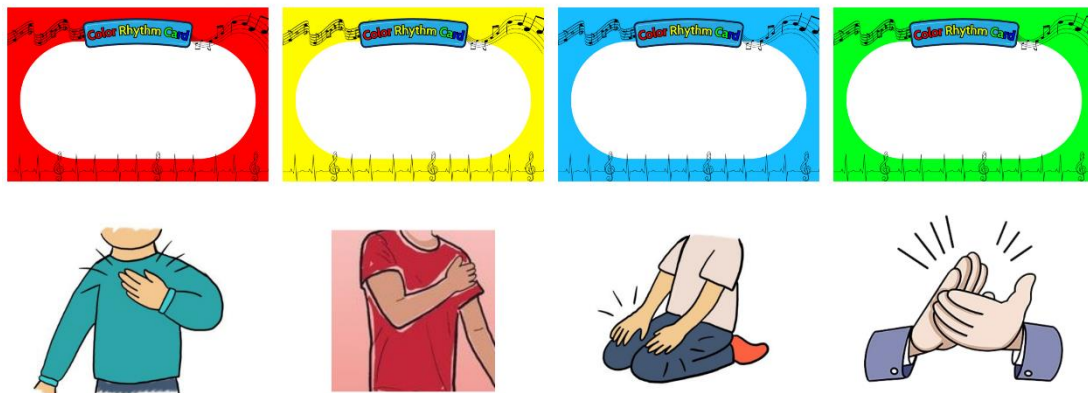
Gambar 3. 3 Contoh kartu yang dikeluarkan ialah satu not  $\frac{1}{4}$  berwarna merah, maka pemain dapat mengeluarkan kartu dengan warna yang berbeda dengan jumlah isi yang sama



Gambar 3. 4 Contoh kartu yang dikeluarkan ialah satu not  $\frac{1}{4}$  warna biru, maka yang bisa dikeluarkan ialah kartu berwarna biru (memiliki warna yang sama) dan kartu warna kuning (memiliki jumlah isi kartu yang sama)

- 6) Dalam memainkan ritmisnya, setiap pemain dalam kelompok memainkan ritmis yang dikeluarkan oleh setiap pemain, kecuali yang telah mengeluarkan kartu. Setiap warna memiliki cara memainkan ritmis yang berbeda menyesuaikan dengan warnanya.
- a. Perlu diingat bahwa simbol notasi  $\frac{1}{4}$  memiliki ritmis hanya diperlukan satu tepukan. Apabila terdapat satu simbol notasi  $\frac{1}{4}$  maka pemain perlu memainkan ritmis  $\frac{1}{4}$  sebanyak satu kali, dan seterusnya. Hal yang sama berlaku simbol notasi  $\frac{1}{8}$  sehingga perlu dua tepukan untuk memainkan ritmis tersebut, apabila terdapat dua simbol notasi  $\frac{1}{8}$  dengan satu bendera  $\frac{1}{8}$  maka pemain perlu memainkan ritmis sebanyak 2 kali.
  - b. Dalam memainkan ritmis tersebut menggunakan *body percussion*, perlu dilihat dari segi warna kartu yang keluar, apabila kartu yang keluar berwarna merah, maka pemain perlu melakukan ritmis dengan menepuk pundak; apabila kartu yang keluar berwarna hijau, maka pemain perlu melakukan ritmis dengan menepuk tangan; apabila kartu yang keluar berwarna kuning maka pemain melakukan ritmis dengan menepuk dada; dan kartu yang berwarna biru pemain melakukan ritmis dengan menepuk paha.

CARA MEMAINKAN RITMIS BERDASARKAN WARNA KARTU



Gambar 3. 5 Cara memainkan ritmis berdasarkan warna kartu

- 7) Ambil kartu dari tumpukan kartu jika pemain tidak memiliki kartu yang bisa dikeluarkan.
- 8) Apabila kartu yang berada di tumpukan habis maka permainan terus berlanjut hingga tidak dapat mengeluarkan kartu yang memiliki warna yang sama atau dengan isi kartu yang sama atau hanya tersisa satu orang yang memiliki pegangan kartu.

Dengan gambaran prosedur penggunaan permainan *color rhythm card* dapat dilihat pada gambar berikut



Gambar 3. 6 Prosedur penggunaan *Color Rhythm Card*

### 3.8.3. Pasca Penelitian

Setelah melakukan penelitian, peneliti melakukan analisis data dengan perhitungan data statistika yang relevan. Analisis data ini dilakukan untuk menguji perbedaan setelah diterapkannya media *color rhythm card*.

### 3.9 Teknik Analisis Data

Trianto (dalam Rahman, 2015) mengungkapkan bahwa teknik analisis data digunakan untuk mendeskripsikan kegiatan siswa selama proses belajar mengajar. Peneliti menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan analisis data sebagai berikut:

Pada analisis data, peneliti menggunakan data dari tes dan angket. Hasil tes yang telah diperoleh kemudian dihitung dan diolah menggunakan perhitungan persentase. Dengan menggunakan rumus Ngalim Purwanto (dalam Silviah. S, 2015), sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Sementara hasil angket yang telah diperoleh dianalisis dengan mengambil persentase dari tiap jawaban/aspek yang diberikan oleh siswa hasil persentase akan dijelaskan secara deskriptif.

Setelah itu, hasil angka persentase yang diperoleh dari perhitungan tersebut diubah menjadi bentuk kualitatif deskriptif dengan menggunakan penafsiran menurut Sugiyono (2011) yang termuat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3. 10  
Kriteria Indikator Angket

No.	Persentase	Kategori
1.	0% - 20%	Sangat Lemah
2.	21% - 40%	Lemah
3.	41% - 60%	Cukup
4.	61% - 80 %	Kuat
5.	81% - 100%	Sangat Kuat

Sumber: Sugiyono (2011)

Selanjutnya, terdapat beberapa pengujian yang harus dilakukan diantaranya, analisis deskriptif, uji normalitas yang digunakan untuk melihat kenormalan data, uji perbedaan (uji hipotesis) digunakan untuk melihat adanya perbedaan antara sebelum penggunaan media *color rhythm card* dengan sesudah menggunakan media *color rhythm card*, dan uji N-Gain yang digunakan untuk melihat sejauh mana peningkatan yang dialami oleh siswa setelah diberikan *pre-test* dan *post-test*

### 3.9.1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif ialah analisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi (Sugiyono, 2017).

Tabel 3. 11  
Hasil Analisis Deskriptif

		Statistics	
		Pretest	Posttest
N	Valid	30	30
	Missing	0	0
Mean		41.6667	66.1667
Median		40.0000	67.5000
Mode		30.00 <sup>a</sup>	65.00 <sup>a</sup>
Std. Deviation		8.84087	9.25532
Variance		78.161	85.661
Range		30.00	35.00
Minimum		30.00	45.00
Maximum		60.00	80.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa rata-rata nilai *pre-test* ialah 41.6667, median 40 dan nilai yang sering muncul ialah 30, nilai terendah pada *pre-test* ialah 30 dan nilai tertinggi ialah 60 sehingga perbedaan nilai tertinggi dengan nilai terendah ialah 30. Dengan demikian, dapat dikatakan jarak antara nilai tertinggi dan terendah berada di taraf sedang atau setengahnya dengan standar deviasi ialah 8.84087 lebih rendah dari nilai tertinggi yang diperoleh. Sementara pada rata-rata nilai *post-test* ialah 66.1667, dengan nilai median ialah 67.5000 dan nilai yang sering muncul ialah 65, nilai terendah pada data *post-test* ialah 45 sementara nilai tertinggi ialah 80 sehingga perbedaan nilai tertinggi dengan nilai terendah atau biasa disebut *range* ialah 35. Standar deviasi pada *post-test* ialah 9.25532 lebih rendah dari nilai tertinggi dan nilai rata-rata yang diperoleh. Standar deviasi yang lebih kecil dari *mean* menunjukkan sebaran dari variabel yang kecil atau tidak adanya kesenjangan yang cukup besar dari jarak nilai terendah dan tertinggi sehingga nilai *mean* dapat dijadikan representasi dari keseluruhan data.

### 3.9.2. Uji Normalitas

Uji normalitas menurut Lestari & Yudha (dalam Fatimah, 2018) ialah salah satu uji prasyarat untuk memenuhi kenormalan dalam analisis data statistik parametrik. Peneliti menggunakan *Shapiro Wilk* untuk menguji normalitas dengan dibantu *Software SPSS* untuk penghitungan normalitas. Apabila nilai signifikansi lebih dari

0.05 maka  $H_a$  dapat diterima sehingga dapat dinyatakan bahwa data berdistribusi normal. Adapun hipotesis statistik yang akan diuji normalitasnya adalah sebagai berikut:

$H_0$ : Jika nilai Sig < 0.05, maka data tidak berdistribusi normal

$H_a$ : Jika nilai Sig > 0.05, maka data berdistribusi normal

Tabel 3. 12  
Output Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.141	30	.131	.931	30	.051
Posttest	.183	30	.012	.921	30	.029

a. Lilliefors Significance Correction

Uji normalitas diambil dari data hasil belajar siswa pada *pretest* dan *posttest* siswa. Untuk membuktikan kenormalan dalam analisis data. Uji normalitas juga digunakan sebagai prasyarat untuk melakukan uji hipotesis, dengan hasil nilai signifikan normalitas *pretest* sebesar 0.51 yang memiliki nilai signifikan lebih besar dari 0.05, dan nilai signifikan normalitas *posttest* sebesar 0.29 yang memiliki nilai signifikan lebih besar dari 0.05. Hal ini dapat disimpulkan bahwa data hasil *pretest* dan *posttest* siswa memiliki data yang berdistribusi normal.

### 3.9.3. Uji N-Gain

N-Gain digunakan untuk mengetahui keefektifan perlakuan terhadap pemahaman dan aktivitas ritmis siswa, dengan rumus N-Gain menurut Metzler dalam Oktavia et al. (2019) sebagai berikut:

$$N - GAIN = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{100 - Skor\ Pretest}$$

Tinggi atau rendahnya nilai N-Gain ditentukan berdasarkan kriteria berikut:

Tabel 3. 13  
Kriteria nilai N-Gain

Nilai N-Gain	Kriteria
N-Gain > 0.70	Tinggi
$0.30 \leq N-Gain \leq 0.70$	Sedang
N-Gain < 0.30	Rendah

Peneliti melakukan uji N-Gain setelah mendapatkan data hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Hal ini dilakukan untuk melihat peningkatan dan keefektifan media



pembelajaran terhadap pemahaman siswa kelas IV yang berjumlah 30 siswa. Hasil uji N-Gain diperoleh nilai rata-rata sebesar 0.4101, melihat pada kriteria nilai N-Gain, nilai tersebut masuk pada kategori sedang dengan nilai minimum ialah -0.10 dan maximum ialah 0.67 dengan standar deviation ialah 0.17930. Hasil uji N-Gain dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. 14  
Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain	30	-.10	.67	.4101	.17930
Valid N (listwise)	30				

#### 3.9.4. Uji Perbedaan (Uji Hipotesis)

Uji Statistik dilakukan untuk melihat adanya perubahan atau perbedaan dari sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan, dalam kondisi ini, hasil setelah diberi perlakuan lebih baik dari sebelum diberi perlakuan. Peneliti menggunakan Uji *Paired Samples T Test* yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan rata-rata dari sampel yang diambil dan saling berpasangan. Dengan dasar pengambilan keputusan hipotesis statistik untuk uji *Paired Sampel T-Test* ialah sebagai berikut:

$H_0$ : Jika nilai Sig (2-tailed) > 0.05, maka tidak terdapat perbedaan antara hasil *pretest* dengan *posttest*, yang artinya tidak terdapat pengaruh penggunaan *Color rhythm card* terhadap aktivitas ritmis siswa

$H_a$ : Jika nilai Sig (2-tailed) < 0.05, maka terdapat perbedaan antara hasil *pretest* dengan *posttest*, yang artinya terdapat pengaruh penggunaan *color rhythm card* terhadap aktivitas ritmis siswa.

Tabel 3. 15  
Output Uji Hipotesis

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Posttest - Pretest	24.50000	12.05948	2.20175	19.99692	29.00308	11.128	29	.000

Setelah memiliki data pretest dan posttest, peneliti menguji kedua hasil data tersebut yang kemudian mendapatkan data nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) ialah 0,000 yang memiliki nilai lebih kecil dari 0,05 dengan nilai t hitung (11.128) lebih besar dari

t tabel (2,042). Sehingga dapat diambil kesimpulan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, dengan kata lain terdapat perbedaan antara hasil ritmis siswa terhadap aktivitas ritmis sebelum penggunaan media *color rhythm card* dan sesudah penggunaan media *color rhythm card*.