

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam riset pengembangan yakni metode penelitian yang diterapkan untuk menciptakan produk baru serta menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2014:407). Thiagarajan (1974) menyebutkan, model pengembangan 4-D adalah metode pengembangan perangkat belajar-pembelajaran. Menurutnya, model pengembangan 4D terdiri dari empat tahap utama dalam merancang desain penelitian pengembangan, yakni (1) definisi (*define*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*develop*), dan (4) penyebaran (*disseminate*). Dalam penelitian-penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya, model pengembangan 4-D dimodifikasi menjadil model pengembangan 3-D, yang meliputi 3 tahap, yaitu: (1) definisi (*define*), (2) desain (*design*), dan pengembangan (*development*), dalam bidang studi bidang studi biologi (Fakhriah, L., Pramadi, R. A., Listiawati, M. 2022), bidang studi matematika (Pakpahan, I. P., Selegi, S. F., Sylvia, L. Syaflin. 2015), dan sebagainya. Hal yang mendasari pemodifikasian metode model penelitian ini adalah karena produk yang telah dikembangkan belum untuk *disseminate*/disebarluaskan, melainkan pengembangan produk tahap awal yang hanya diujicobakan untuk lingkup terbatas. Pada penelitian selanjutnya, produk yang sudah lebih matang akan didiseminasikan dan disebarluaskan lebih luas

Peneliti memilih menggunakan metode model penelitian 3-D dalam pengembangan visual novel VINOVA karena keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya yang memadai. Hal ini dikarenakan, produk VINOVA ini hanya dikembangkan oleh peneliti seorang diri. Selbihnya, pengujian terkait aspek-aspek VINOVA dilakukan oleh para validasi yang dilibatkan oleh peneliti, dengan tujuan untuk mengetahui kualitas VINOVA yang peneliti kembangkan.

3.2. Praktisipan dan Lokasi Penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian pengembangan, uji coba, validasi, dan revisi VINOVA dilakukan di berbagai lokasi. Untuk uji coba, validasi, dan revisi oleh subjek penelitian atau partisipan, kegiatan dilaksanakan di SMP-SMA Nusantara Bandung, Jl. Cetaurip Barat No.69,

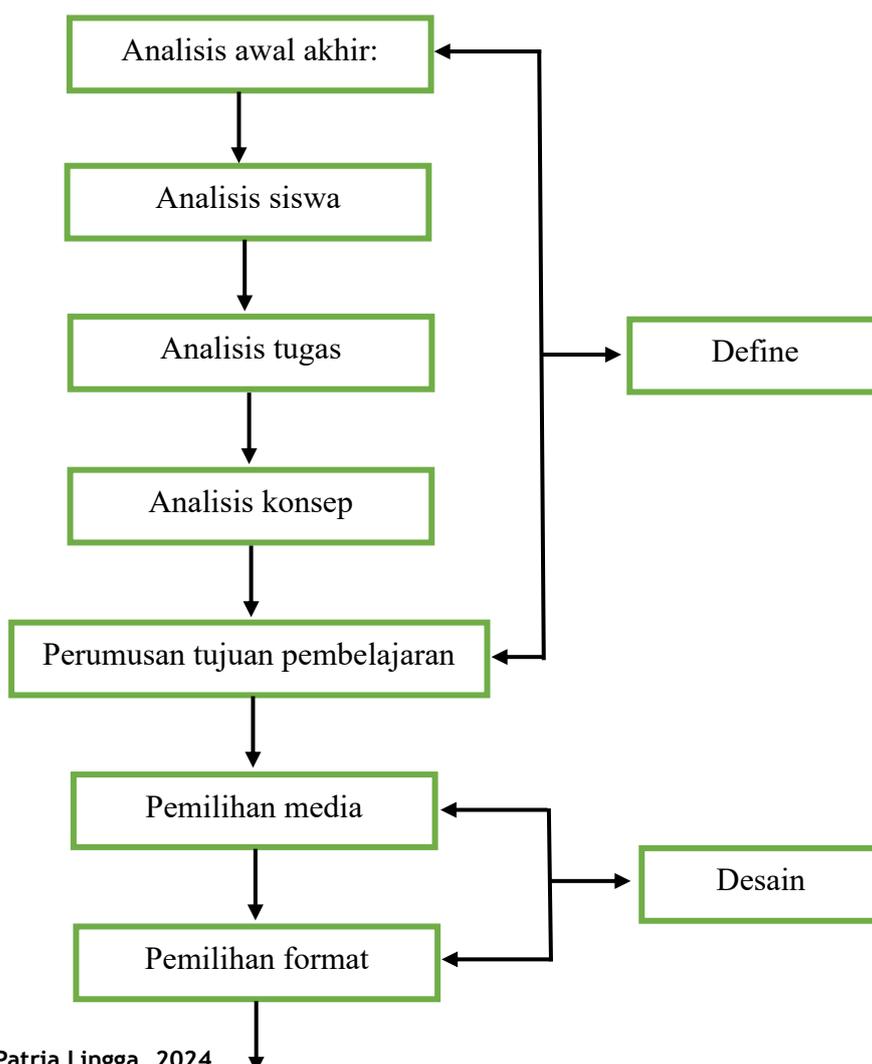
Kopo, Kecamatan Bojongloa Kaler, Kota Bandung, Jawa Barat 40233. Penelitian ini dilaksanakan dari bulan Februari hingga April pada tahun pelajaran 2024/2025.

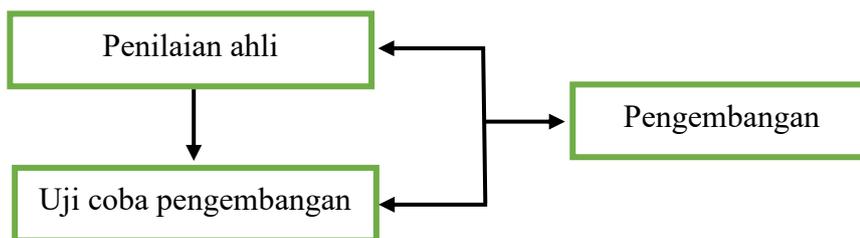
3.3. Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari tiga siswa kelas II MIPA dan dua siswa kelas 10 MIPA di SMA Nusantara Bandung, yang mengikuti ekstrakurikuler musik. konten materi, dan kenyamanan dalam bermain, sementara satu pembimbing mereka akan berperan sebagai ahli validasi dalam menguji aspek konsep, dan konten materi sistem tonalitas gitar, yang merupakan konten materi dalam VINOVA.

3.4. Prosedur Penelitian

Prosedur pengembangan yang dipakai model pengembangan 3-D, yang merupakan modifikasi model pengembangan 4-D Thiagarajan (1974). Adapun penjelasannya sebagai berikut:





Gambar 3 1 Tahapan prosedur pengembangan model 3-D

3.5. Pendefinisian (*Define*)

Thiagarajan (1974) dalam Muliatiningsih (2011) menyebutkan, tahap pendefinisian adalah untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Dalam model lain, tahap ini sering dinamakan analisis kebutuhan peserta didik. Terdapat beberapa tahap pendefinisian, diantaranya sebagai berikut:

3.5.1. Analisis Awal (*Front-End Analysis*)

Pada tahap ini, peneliti menganalisis dan mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi oleh siswa dalam memahami sistem tonalitas gitar, proses pembelajaran.

3.5.2. Analisis Siswa (*Learner Analysis*)

Langkah yang dilakukan peneliti untuk menganalisis guna mengetahui karakteristik siswa, dengan cara melakukan wawancara dan pemberian angket kepada siswa tentang pengetahuan awal siswa tentang sistem tonal, pengalaman bermain gitar, dan motivasi belajar, pengetahuan awal tentang VINOVA.

3.6. Desain (Perancangan)

Tahap ini adalah tahap untuk memulai mendesain dan merancang media belajar-pembelajaran sistem tonalitas gitar yang akan dikembangkan. Terdapat beberapa tahapan yang harus dilakukan sebelum memulai perancangan. Berikut adalah penjelasannya:

3.6.1. Pemilihan Media (*Media Selection*)

Tahap ini adalah tahap pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa. Pada tahap ini, peneliti akan menentukan materi sistem tonal gitar yang akan dimuat ke dalam VINOVA yang akan dikembangkan berdasarkan yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, yakni materi sistem tonal gitar yang telah dipelajari selama

mengikuti ekstrakurikuler musik. Tujuannya, agar tidak merubah fokus belajar gitar siswa dalam mencapai hasil tujuan pembelajaran, yakni, siswa mampu mencari dan memainkan progresi akord dan melodi dari lagu yang didengarkan atau yang ingin digubahnya, karena siswa sudah memiliki pemahaman sistem tonal gitar. Materi sistem tonal gitar yang dimaksud, antara lain:

- 1) Letak posisi *fingerboard* gitar
- 2) Letak-letak nada di dawai pada *fingerboard* gitar.
- 3) Jarak antar nada pada *fingerboard* gitar.
- 4) Harmoni trinada akord
- 5) Tangga nada Mayor gitar.

3.6.2. Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Pada tahap ini, peneliti akan menganalisis dan mengidentifikasi hasil dari kajian pustaka tentang sistem tonal pada instrument gitar beserta langkah-langkah mempelajari sistem tonal gitar sesuai dengan hasil analisis siswa untuk VINOVA yang akan dikembangkan. Penetapan ini berdasarkan hasil wawancara kepada pembina dan siswa yang diperoleh dan sumber literatur yang digunakan.

a. Penetapan berdasarkan hasil wawancara kepada pembina dan siswa

Tujuan tahap ini adalah untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi oleh siswa berdasarkan pengamatan pembina, serta untuk memahami tujuan dan langkah-langkah yang digunakan dalam pembelajaran sistem tonal gitar yang diterapkan dalam pengajaran kepada siswa. Data yang diperoleh tersebut nantinya akan dikolerasikan dengan sumber referensi untuk dijadikan sebagai tolak ukur untuk menetapkan langkah-langkah belajar materi sistem tonal yang akan dimuat ke dalam VINOVA yang akan dikembangkan.

b. Penetapan berdasarkan kajian literatur

Tujuan tahap ini adalah untuk mendapatkan sumber yang akan dijadikan sebagai referensi, serta memverifikasi data terkait masalah yang dihadapi siswa dalam mempelajari sistem tonal gitar dan langkah-langkah yang digunakan oleh pembina dalam pembelajaran sistem tonal gitar yang diterapkan dalam pengajaran kepada siswa. Hal ini dilakukan untuk menentukan apakah ada kolerasi antara langkah-langkah belajar gitar, sistem tonal gitar yang dijelaskan dalam sumber referensi yang digunakan oleh peneliti.

3.6.3. Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Pada tahap ini, peneliti menganalisis dan mengidentifikasi konsep dan materi sistem tonalitas gitar yang akan diberikan kepada partisipan penelitian (siswa) yang disampaikan melalui VINOV yang akan dikembangkan. Materi tentang sistem tonal yang dimasukkan ke dalam VINOV disesuaikan dengan penjelasan yang telah disampaikan oleh pembina yang dikolerasikan dengan sumber literatur gitar yang peneliti pakai, agar tidak merubah pola dan fokus belajar sistem gitar yang diikuti siswa selama ini.

VINOV yang akan dikembangkan memuat 4 karakter tokoh atau figur, diantaranya 2 karakter tokoh siswa dan guru laki-laki dan 2 karakter tokoh siswi dan guru perempuan. Namun, yang dijadikan karakter tokoh utama atau *MC* adalah karakter tokoh siswa laki-laki, sedangkan karakter tokoh siswi yang menjadi tokoh sampingan utama. Selama alur cerita, figur siswi lebih ditekankan, tujuannya untuk menarik perhatian siswa agar semakin tertarik memainkannya. Mengingat kelima siswa yang menjadi partisipan penelitian ini berusia 17 tahun, usia bagi remaja laki-laki sudah memiliki ketertarikan terhadap lawan jenis (perempuan). Kisah kedua karakter tokoh tersebut akan membahas tentang materi sistem tonal gitar yang disampaikan melalui cerita dialog yang disesuaikan dengan gaya bahasa anak remaja laki-laki, yakni gaya bahasa dengan pembahasan yang cukup ringan. Pembahasan materi sistem tonal tersebut disistematiskan dengan *butterfly effect*, agar siswa dapat memilih materi sistem tonal gitar yang mau dipelajari sesuai dengan kebutuhannya. Dan juga diberikan beberapa pilihan, contohnya seperti, melanjutkan atau memulai belajar materi sebelum masuk ke permainan pada halaman/*slide* berikutnya? Pada bagian akhir berdasarkan materi sistem tonalitas gitar yang dipilih, yang nantinya akan menentukan hasil akhir permainan berdasarkan pilihan jawaban kuis yang dipilih yang ditentukan dari pemahaman sistem tonal gitar siswa.

Untuk meningkatkan pengalaman emosional siswa/pemain, selama bermain game akan terjadi perubahan sudut pandang yang disebut juga *point of view (POV)* yang terjadi sebanyak dua kali. Pertama, akan menggunakan sudut pandang orang ketiga *indirect* (pembelajaran secara tidak langsung), yakni siswa/pemain akan menjadi pengamat yang mendapatkan pembelajaran sistem tonal gitar secara tidak langsung. Yang kedua akan beralih ke sudut pandang orang kedua *direct* (pembelajaran langsung), di mana siswa/pengguna akan menjadi pihak yang berada dalam posisi pihak kedua dalam situasi tertentu yang mendapatkan pembelajaran sistem tonal gitar secara langsung. Kata “Anda” ditunjukkan kepada siswa/pemain untuk memungkinkan membuat siswa/pemain turut merasakan dan bertanggung jawab atas figur yang diperankannya.

3.6.4. Perumusan Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*)

Pada tahap ini, peneliti merangkum hasil dari analisis konsep dan tugas dengan tujuan menganalisis dan mengidentifikasi perilaku subjek penelitian atau partisipan. Dalam penelitian dan pengembangan ini, hal yang dianalisis dan identifikasi adalah perubahan akan pemahaman dan keterampilan sistem tonal gitar yang diinginkan, yakni, siswa mampu memainkan dan mencari progresi akord dan melodi dari musik-lagu yang didengarkannya.

a. Definisi visual

Definisi visual adalah tahap ini adalah tahap menentukan visual gambar pada VINOVA yang akan dikembangkan. Penentuan ini disesuaikan dengan selera visual gambar yang diminati oleh subjek penelitian atau partisipan.

b. Definisi konsep dan materi

Definisi konsep dan materi merupakan tahap di mana konsep dan materi yang akan dimuat ke dalam VINOVA ditetapkan berdasarkan karakteristik dan standar kompetensi yang dimiliki oleh subjek atau partisipan penelitian.

c. Definisi *software*

Definisi *software* adalah tahap mendefinisikan perangkat lunak atau *software* yang dibutuhkan dalam pengembangan dan perancangan VINOVA. *Software-software* yang dipakai diantaranya:

- Cubase 13 Pro
- Microsoft PowerPoint
- Microsoft Word
- Clip Studio

d. Definisi *hardware*

Definisi *hardware* adalah tahap mendefinisikan perangkat keras atau *hardware* yang dibutuhkan dalam pengembangan dan perancangan VINOVA. Perangkat keras yang dipakai diantaranya:

- Laptop Acer Aspire 5
- Huion Kamvas 13 Pen Tablet display
- Hardisk Eksternal Samsung.

- Speaker
- Gitar

e. Definisi cerita

Definisi cerita adalah tahap mendefinisikan konsep dan gaya bahasa cerita yang digunakan untuk menyampaikan materi-materi sistem tonalitas gitar pada VINOV. Tema cerita yang dipakai adalah bergenre *shounen*, yakni *genre* cerita yang dikhususkan untuk remaja laki-laki.

d. Definisi strategi belajar

Definisi belajar yang akan dipakai pada VINOV yang akan dikembangkan adalah strategi belajar langsung (*direct strategy*) dan strategi belajar tidak langsung (*indirect strategy*). Tujuan menggunakan kedua strategi belajar tersebut adalah, agar siswa atau pengguna dapat merasakan pihak penonton dan pihak yang terlibat agar pengguna turut merasakan.

3.6.5. Pemilihan Format (*Format Selection*)

Thiagarajan dalam Mulyatiningsih (2011:181) menyebutkan, pemilihan format penyajian pembelajaran harus sesuai dengan materi pembelajaran yang digunakan, sehingga ketika guru menggunakan materi audio visual, siswa akan diajak menonton dan menikmati penyajiannya. Versi VINOV yang dipakai menyesuaikan dengan perangkat (*hardware*) yang dipakai siswa dan validasi, yakni versi android untuk perangkat *handphone* android dan *PC (personal computer)* untuk perangkat *laptop* dan komputer.

. VINOV yang akan dikembangkan memiliki beberapa tahap perancangan, yang meliputi: 1) menentukan konsep cerita, 2) menuliskan *storyline*, 3) membuat *storyboard*, 4) sto cerita, 5) membuat *flowcart*, 6) membuat *use case diagram*, 7) menggambar visual gambar karakter tokoh, 8) menggambar visual gambar latar, 9) menggambar aset dan fitur, dan 10) menggubah musik.

3.7. Pengembangan (*Development*)

Setelah produk selesai dikembangkan, kemudian produk memasuki tahap *development*. Tahap ini adalah tahap uji coba produk yang ditujukan kepada pengguna dan validator ahli untuk divalidasi dan dinilai kelayakannya. Tahap ini terdiri dari dua tahap, sebagai berikut:

3.7.1. Penilaian Ahli (*Expert Appraisal*)

Penilaian ahli (*expert appraisal*) adalah memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk yang dikembangkan. Pada tahap ini, peneliti akan mengujicobakan produk VINOV kepada para validasi ahli sesuai dengan bidangnya melalui angket kuesioner. Hal ini dilakukan untuk mengetahui standar dan keefisiensi aspek-aspek dalam VINOV. Berikut adalah para validasi yang terlibat:

a. Validasi ahli naskah cerita

Partisipan yang menjadi validasi ahli untuk naskah cerita VINOV adalah seorang novelis. Hal yang menjadi penilaian adalah kaidah bahasa dan aspek cerita yang digunakan. Adapun pertanyaan-pertanyaan yang diajukan untuk penilaian sebagai berikut:

- 1) Apakah alur cerita dalam visual novel VINOV menarik?
- 2) Apakah gaya penulisan naskah cerita dalam visual novel VINOV sudah sesuai dengan kaidah penulisan cerita novel atau fiksi/fiktif?
- 3) Bagaimana penilaian Anda terhadap gaya bahasa kepenulisan naskah cerita dalam visual novel VINOV ini, apakah sudah sesuai dengan harapan?
- 4) Apakah Anda merasa naskah cerita dalam visual novel VINOV konsisten?
- 5) Apakah kohesi yang disajikan dalam naskah cerita visual novel VINOV sudah baik?
- 6) Apakah alur cerita yang disajikan dalam visual novel VINOV memberikan kesan yang positif?
- 7) Apakah Anda merasa terhubung dengan cerita yang disampaikan oleh karakter-karakter dalam cerita visual novel VINOV?
- 8) Apakah penyampaian materi sistem tonal gitar yang disampaikan oleh antar karakter tokoh melalui alur cerita dalam visual novel VINOV bersifat naratif cerita?
- 9) Apakah Anda merasa cerita dalam visual novel VINOV memberikan emosional?
- 10) Apakah Anda merasa puas dengan topik dan alur cerita yang disajikan dalam visual novel VINOV?

b. Validasi ahli materi gitar

Partisipan yang menjadi validasi ahli untuk materi sistem tonal dalam VINOV adalah seorang pemain gitar dan pembina ekstrakurikuler musik di SMA Nusantara Bandung. Adapun pertanyaan-pertanyaan yang diajukan untuk penilaian sebagai berikut:

- 1) Apakah visual novel VINOV bisa dijadikan sebagai media belajar materi sistem tonal gitar yang inovatif?
- 2) Apakah materi sistem tonal gitar dalam media visual novel VINOV disampaikan secara jelas dan mendalam?
- 3) Apakah media belajar visual novel VINOV dapat memberikan solusi atau strategi yang memadai untuk mengatasi kesulitan siswa saat mempelajari materi sistem tonal gitar?
- 4) Apakah media belajar visual novel VINOV dapat memberikan penjelasan materi sistem tonal gitar yang jelas dan mudah dipahami?
- 5) Apakah media belajar visual novel VINOV memberikan informasi yang memadai tentang penggunaan materi sistem tonal gitar?
- 6) Apakah materi sistem tonal gitar yang disajikan dalam visual novel VINOV sudah mencakup hal-hal penting tentang sistem tonal gitar?
- 7) Apakah media pembelajaran visual novel VINOV memberikan panduan yang jelas untuk memahami materi tentang materi sistem tonal gitar?
- 8) Apakah visual novel VINOV memiliki kekurangan dalam membahas materi sistem tonal gitar?
- 9) Apakah Anda merasa materi sistem tonal gitar dalam visual novel VINOV telah memenuhi harapan Anda sebagai seorang pemain dan pengajar gitar?
- 10) Apakah Anda akan menyarankan media visual novel VINOV kepada siswa atau rekan Anda sebagai media belajar tentang materi sistem tonal gitar?

c. Validasi ahli gambar

Partisipan yang menjadi validasi ahli untuk menilai objek gambar dalam VINOV adalah seorang dosen dari prodi Pendidikan Seni Rupa UPI. Adapaun pertanyaan-pertanyaan yang diajukan untuk penilaian sebagai berikut:

- 1) Apakah penggambaran anatomi pada karakter tokoh dalam visual novel (VINOV) sudah sesuai dengan gaya penggambaran *anime*?
- 2) Apakah gaya rambut pada karakter tokoh dalam Visual Novel (VINOV) memberikan kesan yang menarik?
- 3) Apakah warna rambut pada gambarkarakter tokoh dalam VINOV memberikan kesan yang menarik?
- 4) Apakah kostum pada karakter tokoh visual novel (VINOV) memberikan kesan menarik?

- 5) Apakah teknik *shading & shining* pada karakter tokoh visual novel (VINOV) sudah sesuai dengan unsur gelap terang?
- 6) Apakah gestur tubuh pada karakter tokoh dalam visual novel (VINOV) sudah terlihat ekspresif?
- 7) Apakah ekspresi pada karakter tokoh dalam visual novel (VINOV) sudah terlihat ekspresif?
- 8) Apakah karakter tokoh dengan gambar latar dalam visual novel (VINOV) sudah terlihat selaras?
- 9) Apakah penggambaran latar dalam visual novel (VINOV) sudah sesuai teori perspektif?
- 10) Apakah gambar dalam visual novel VINOV memberikan kesan emosional yang positif?

d. Validasi ahli aspek *game*

Partisipan yang menjadi validasi ahli untuk menilai aspek *game* yang meliputi: *balance testing, compatibility testing, compliance testing, localization testing, playtesting, & usability testing* pada VINOV adalah *developer Indie game* Indonesia yang bernama *Something 2*. Adapun pertanyaan-pertanyaan yang diajukan untuk penilaian sebagai berikut:

- 1) Apakah *balance testing & playtesting* visual novel VINOV mudah dimainkan?
- 2) Apakah fitur-fitur dalam visual novel VINOV sudah memadai?
- 3) Apakah sistem-sistem dalam visual novel VINOV sudah memadai layaknya *video game* visual novel pada umumnya?
- 4) Apakah visual novel VINOV sudah menggunakan pemrograman yang memadai?
- 5) Apakah visual novel VINOV menggunakan sistem pemrograman yang sudah dapat dikatakan rapih?
- 6) Apakah visual novel VINOV sudah sesuai dengan panduan *video game* visual novel pada umumnya?
- 7) Apakah masih terdapat hal-hal dalam visual novel VINOV yang masih perlu diperbaiki?
- 8) Dengan sistem pemrograman yang sedemikian rupa, apakah visual novel VINOV memiliki hal-hal inovatif dari *video game* visual novel lainnya?
- 9) Dengan sistem pemrograman yang sedemikian rupa, apakah visual novel VINOV memiliki keunikan tersendiri dari *video game* visual novel lainnya?
- 10) Apakah visual novel VINOV layak dimainkan sebagai *video game* visual novel?

3.7.2. Uji Coba Pengembangan (*Developmental Testing*)

Tahap ini adalah tahap uji coba terbatas dengan mengujicobakan produk VINOV kepada partisipan penelitian, yakni siswa SMA Nusantara Bandung dengan spesialis gitar yang mengikuti ekstrakurikuler musik dengan jumlah lima orang. Hal yang diujicobakan meliputi tidak hanya aspek materi, visual, dan konten yang tersedia, tetapi juga aspek kenyamanan (*balance testing & playtesting*) dan seberapa mudah siswa dapat memahami materi tentang sistem tonalitas gitar yang disajikan melalui VINOV. Tahap uji coba dilakukan untuk melakukan perbandingan terkait pemahaman siswa tentang materi sistem tonal gitar sebelum memainkan VINOV (*pretest*) dan sesudah memainkan VINOV (*post-test*).

3.8. Teknik Pengumpulan Data

Tujuan utama dari pengumpulan data adalah untuk memperoleh data sesuai dengan standar yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2014:62). Teknik pengumpulan data yang peneliti pakai adalah observasi tidak terstruktur dan wawancara.

3.8.1 Observasi tidak terstruktur

Bungin (2007: 115-117) menyebutkan, observasi tidak terstruktur adalah pengamatan yang dilakukan tanpa menggunakan pedoman observasi, sehingga peneliti mengembangkan pengamatannya berdasarkan perkembangan yang terjadi di lapangan. Saat observasi berlangsung, peneliti mengikuti pola dan alur kegiatan pembelajaran sistem tonal gitar dalam kegiatan ekstrakurikuler musik. Hal yang menjadi aspek-aspek penilaian antara lain: 1) cara pembina mengajarkan, 2) materi sistem tonalitas gitar yang diajarkan oleh pembina, 3) antusias selama kegiatan pembelajaran, dan 4) respon siswa dalam memahami materi sistem tonalitas gitar yang diajarkan oleh pembina.

3.8.2. Wawancara

Wawancara adalah situasi tatap muka antara pewawancara dan responden yang bertujuan untuk memperoleh informasi yang diinginkan dan bertujuan untuk memperoleh data tentang responden dengan bias minimal dan efisiensi maksimal (Singh, 2002). Pedoman wawancara yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan ini berdasarkan serangkaian pertanyaan yang telah dibuat sebelum ditujukan kepada narasumber, yakni siswa dan pembina, guna dapat mendefinisikan dan memperoleh data untuk VINOV yang akan dikembangkan. Pertanyaan-pertanyaan yang ditujukan kepada siswa mengenai latar belakang belajar gitar serta

pemahaman siswa terhadap materi sistem tonal gitar. Sementara, pertanyaan-pertanyaan untuk pembina ekstrakurikuler musik mengenai antusias dan motivasi siswa dalam belajar materi sistem tonal gitar. Adapun serangkaian pertanyaannya sebagai berikut:

a. Pertanyaan wawancara umum untuk siswa

- 1) Mengapa memilih untuk mempelajari alat musik gitar?
- 2) Apakah motivasi mengikuti ekstrakurikuler musik?
- 3) Bagaimana pengalaman belajar dan bermain gitar selama ini, sebelum dan sesudah mengikuti ekstrakurikuler musik?
- 4) Apa yang menjadi permasalahan dalam belajar gitar selama ini?
- 5) Apakah memiliki minat terhadap budaya populer Jepang seperti gambar dan *anime* Jepang?

b. Pertanyaan wawancara pertanyaan khusus untuk siswa

- 1) Hal apa yang ingin didapatkan dalam belajar bermain gitar?
- 2) Lagu apa yang ingin dikuasai permainan gitarnya, Dan apa alasannya?
- 3) Kesulitan mencari melodi dan akord terhadap lagu yang didengarkan yang menjadi kesulitan dalam bermain gitar selama ini, benarkah? Kalau benar, coba jelaskan?
- 4) Apa yang terpikirkan tentang sistem tonal, tangga nada, dan skala gitar?
- 5) Apakah VINOVA ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu terhadap pemahaman keterampilan dalam proses belajar gitar? (Untuk siswa).

c. Pertanyaan wawancara untuk pembina

- 1) Apa yang menjadi permasalahan dalam belajar gitar siswa selama ini?
- 2) Sebagai pembina, adakah kebutuhan untuk menangani permasalahan selama membina ekstrakurikuler musik, khususnya terhadap siswa yang memegang alat musik gitar?
- 3) Apakah dengan diadikannya VINOVA ini sekiranya dapat dijadikan sebagai media belajar siswa gitaris yang mengikuti ekstrakurikuler musik?

3.9. Instrument Penelitian

Sugiono (2016) menyebutkan, instrumen penelitian sebagai suatu perangkat atau alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam atau sosial yang tengah diamati. Instrumen penelitian yang dipakai dalam penelitian dan pengembangan ini adalah angket pertanyaan

tertutup dengan pilihan jawaban dalam bentuk *checklist* dan angket pertanyaan terbuka dengan memberikan jawaban dalam bentuk saran dan masukan terhadap VINOV yang akan diujicobakan. Adapun validasi yang terlibat diantaranya: 1) validasi ahli naskah cerita, 2) validasi ahli materi gitar, 3) validasi ahli visual, 4) validasi aspek *game*, dan validasi pengguna (siswa). Untuk keterangannya dapat dilihat pada bagian halaman lampiran.

3. 10. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dipakai dalam peneliti dan pengembangan ini meliputi kualitatif deskriptif dan kuantitatif, yang mengukur pemahaman siswa tentang materi sistem tonal gitar. Analisis data kualitatif dijelaskan melalui simbol dan deskriptif yang dilakukan pada tahap siswa sebelum memainkan VINOV (*pretest*). Sementara, analisis data kuantitatif dijelaskan dalam bentuk presentase dan angka yang dilakukan pada tahap siswa setelah memainkan VINOV. Data analisis tersebut, kemudian akan diolah diolah dengan menggunakan skala *likert*, untuk menilai pandangan, pendapat, dan persepsi partisipan penelitian (siswa) (Sugiyono, 2014:93).

No	Kategori	Nilai	Presentase
1.	Sangat tidak baik	1	20%
2.	Kurang baik	2	40%
3.	Cukup baik	3	60%
4.	Baik	4	80%
5.	Sangat baik	5	100%

Tabel 3 1 Skala likert

(Sumber: Sugiyono, 2014:94-95)