

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Nasution, 2011, hlm, 36). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Palembang yang berjumlah 223 siswa. Dengan rincian dapat dilihat pada tabel 3.1 dibawah ini:

Tabel 3.1 Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	VIII.1	29
2.	VIII.2	29
3.	VIII.3	28
4.	VIII.4	27
5.	VIII.5	27
6.	VIII.6	27
7.	VIII.7	28
8.	VIII.8	28
Jumlah		223 Siswa

(Sumber : tata usaha SMP Negeri 1 Palembang)

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2010, hlm, 174) Penentuan sampel dilakukan dengan *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2011, hlm, 124). Pertimbangan yang diambil untuk menentukan sampel ialah nilai rata-rata kelas yang mencapai KKM belajar yaitu 70. Berdasarkan pertimbangan subjek kelas yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah kelas VIII.5

3. Tempat Penelitian

Lokasi yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah SMP Negeri 1 Palembang di Jl. P.A.K Abdulrohim Kel. Talang Semut Kec Bukit Kecil Palembang, Sumatera Selatan

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (*Development Research*) yaitu suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Akker, 1999, hlm, 34). Penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan (*development research*) dengan menggunakan model Borg and Gall.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian pengembangan akan memaparkan prosedur yang ditempuh oleh peneliti atau pengembangan dalam membuat produk. Prosedur memaparkan komponen rancangan produk yang dikembangkan. Dalam prosedur peneliti menyebutkan sifat-sifat komponen pada setiap langkah dalam pengembangan.

Prosedur penelitian pengembangan Borg and Gall (2003, hlm, 571), meliputi sepuluh langkah, yaitu:

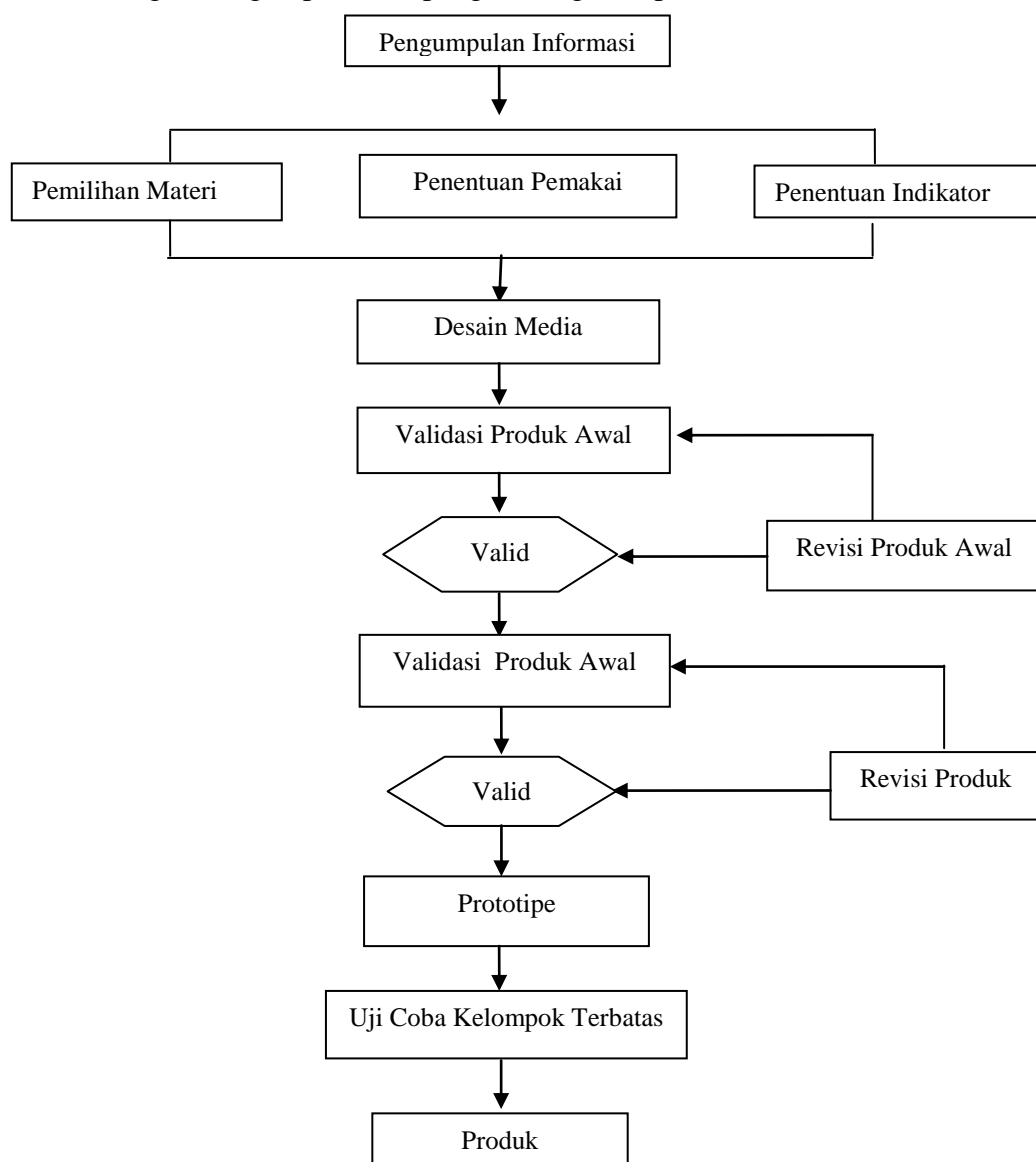
1. Studi pendahuluan (*Research and Information Collecting*) yang meliputi analisis kebutuhan, studi pustaka, studi literature, penelitian skala kecil dan standar laporan yang dibutuhkan;
2. Merencanakan penelitian (*planning*) yang meliputi merumuskan tujuan penelitian, memperkirakan dana, tenaga dan waktu
3. Pengembangan desain (*develop preliminary of product*) yang meliputi : menentukan desain produk yang akan dikembangkan
4. Preliminary field testing. Langkah ini merupakan uji produk secara terbatas;

5. Revisi hasil uji lapangan terbatas. Langkah ini merupakan perbaikan model atau desain berdasarkan uji lapangan terbatas;

Prosedur penelitian pengembangan menurut Borg dan Gall (2003, hlm, 570) , dapat dilakukan dengan lebih sederhana melibatkan 5 langkah utama:

1. Melakukan analisis produk yang dikembangkan
2. Mengembangkan produk awal
3. Validasi ahli dan revisi
4. Uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk
5. Uji coba lapangan skala besar dan produk akhir

Sedangkan bagan prosedur pengembangan dapat dilihat di bawah ini;



Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran (Modifikasi Borg And Goal dan Emilia)

Emilia Yesi Giyok, 2016

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN NOTASI MUSIK BERBASIS SIBELIUS 6 DI SMP NEGERI 1 PALEMBANG

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

D. Uji Coba Media Pembelajaran Atau Produk

Uji coba media pembelajaran atau produk merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian pengembangan, yang dilakukan setelah rancangan produk selesai. Uji coba media atau produk bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat layak digunakan atau tidak. Uji coba media atau produk juga melihat sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran dan tujuan. Media atau produk yang memenuhi 2 kriteria yaitu: kriteria pembelajaran dan kriteria penampilan.

Uji coba dilakukan 2 kali: (1) uji ahli, (2) uji terbatas. Dengan uji coba, kualitas media atau produk yang dikembangkan benar-benar teruji secara empiris. Penjelasan dari kedua tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Uji ahli atau validasi dilakukan dengan responden para ahli perancangan model atau produk. Kegiatan ini dilakukan untuk mereview produk awal, memberikan masukan untuk perbaikan. Proses validasi ini dilakukan oleh *expert judgement*. Dalam peneliti ini uji ahli dilakukan oleh ahli media, materi.
2. Uji terbatas dilakukan terhadap kelompok kecil. Dalam penelitian ini uji terbatas dilakukan kepada 15 orang siswa.

E. Teknik Pengumpulan Data

Berdasarkan metode dan prosedur yang digunakan dalam penelitian ini, maka teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah :

1. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu cara untuk mengumpulkan data adalah dengan jalan mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara lisan kepada subjek penelitian (Paizaludin & Ermalinda, 2014, hlm, 130)

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari data berjumlah sedikit.

Wawancara pada penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data dari guru-guru seni musik kelas VIII SMP Negeri 1 Palembang sebagai studi pendahuluan untuk memperkuat latar belakang penelitian ini dan digunakan untuk uji coba kelompok terbatas terhadap siswa dan guru. Tujuan dari wawancara ini untuk mengetahui informasi mengenai proses belajar siswa sebelum menggunakan Media Sibelius 6, data hasil belajar siswa, wawancara ini dilakukan pada saat studi pendahuluan dan uji coba terbatas. Pada saat uji coba terbatas wawancara berisi mengenai bahasa yang digunakan dalam media Sibelius 6, materi yang digunakan di Sibelius 6, keefektifan penggunaan Sibelius 6 serta mengenai tanggapan siswa di dalam penggunaan Sibelius 6.

Wawancara dilakukan secara *face to face* dilakukan antara peneliti dan subjek penelitian. Pedoman wawancara untuk penelitian ini ialah *semi structured*. Menurut Arikunto (2014, hlm. 34) merupakan pedoman wawancara yang sudah terstruktur, kemudian satu persatu diperdalam dalam mengorek keterangan lebih

lanjut. Dengan demikian jawaban bisa lebih lengkap dan mendalam. Adapun yang menjadi subjek dalam wawancara ini ialah guru seni musik SMP Negeri 1 Palembang dan siswa kelas VIII.5 SMP Negeri 1 Palembang.

2. Observasi

Observasi adalah proses pengambilan data dalam penelitian di mana peneliti atau pengamat melihat situasi penelitian. Teknik ini digunakan untuk mengamati dari dekat dalam upaya mencari dan menggali data melalui pengamatan secara langsung dan mendalam terhadap subjek dan objek yang diteliti (Tampubolon, 2014, hlm. 161). Observasi disini dilakukan secara terbuka. Observasi secara terbuka merupakan observasi yang diketahui oleh subjek, sedangkan para subjek sukarela memberikan kesempatan kepada pengamat untuk mengamati peristiwa yang terjadi, dan mereka menyadari bahwa ada orang yang mengamati hal yang dilakukan oleh mereka. Adapun yang dimaksud subjek disini ialah siswa yang menjadi kelompok uji terbatas yaitu siswa kelas VIII.5 SMP Negeri 1 Palembang. Tujuan dilakukan observasi ini ialah agar peneliti dapat mendeskripsikan implementasi media Sibelius 6 di dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dan guru.

3. Tes Hasil Belajar

Menurut Margono (2007, hlm. 36) tes adalah seperangkat rangsangan (stimuli) yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapat jawaban yang tepat, dijadikan dasar penentuan skor angka. Tes diberikan pada awal pertemuan dan akhir pertemuan pembelajaran dengan menggunakan media

Sibelius 6 dengan mengacu pada indikator kompetensi membaca notasi musik. Tes yang diberikan dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 20 soal. Adapun indikator kompetensi membaca notasi musik dapat dilihat pada tabel 3.2 di bawah ini:

Tabel 3.2 Indikator Kompetensi Membaca Notasi Musik

NO.	MATERI POKOK	INDIKATOR
1.	<p>Materi pembelajaran berkenaan dengan penjelasan tentang:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cara-cara mengeksplorasi (<i>Observasi, bertanya Tentang Teknik dan gaya bermain musik tradisional</i>) - Cara-cara merencanakan (eksperimenting atau mencoba) <i>tentang teknik dan gaya bermain musik ansamble tradisional</i> - Cara –cara membaca notasi balok dari musik ansambel tradisional - Cara-cara membuat (<i>asosiasi</i>) <i>karya musik ansamble tradisional</i> - Cara-cara mempublikasikan (<i>networking/membuat jejaring</i>) <i>karya musik tradisional</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendefinisikan musik ansambel 2. Mengklasifikasikan jenis – jenis musik ansambel 3. Mendeskrikan syarat- syarat bermain musik ansambel 4. Mempraktikkan bermain musik ansambel dalam bentuk pembuatan notasi balok

Skor tes yang telah diperoleh masing-masing peserta didik dikonversikan menjadi rentang 0-100. Skor nilai akhir hasil belajar siswa akan dikelompokkan sesuai dengan tabel 3.3 berikut:

Tabel. 3.3 Kategori Hasil Belajar

Skor	Kesimpulan dan tindak lanjut
86 -100	Sangat tinggi
71-85	Tinggi
56-70	Sedang
40-55	Rendah
0-39	Sangat Rendah

(Djaali dan Mulyono, 2008, hlm. 78)

Emilia Yesi Giyok, 2016

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN NOTASI MUSIK BERBASIS SIBELIUS 6 DI SMP NEGERI 1 PALEMBANG

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

F. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Kevalidan

Uji validitas digunakan untuk mengetahui apakah media Sibelius 6 yang dirancang valid atau tidak. Validasi yang dilakukan adalah validasi materi/*content* dan media. Format lembar validasi dibuat secara sederhana dalam lembar wawancara. Untuk mengetahui kevalidan media Sibelius 6 sebagai media kemampuan membaca notasi musik yang dikembangkan, maka dilakukan validasi para ahli. Validasi yang dilakukan disini ialah validasi materi dan validasi media. Validasi materi ialah validasi yang melihat kesesuai materi di dalam media Sibelius 6 sedang validasi media ialah validasi yang melihat komponen-komponen media yang ada di dalam media Sibelius 6. Setelah mempelajari desain pembelajaran tersebut, para ahli akan memberikan komentar dan masukan mengenai desain pembelajaran yang dikembangkan. Data yang diperoleh berupa saran dari para ahli tersebut dijadikan acuan untuk revisi produk sehingga menghasilkan produk yang valid. Di dalam mengukur validasi ini peneliti menggunakan skala likert,. Lembar validasi tersebut dapat dilihat pada tabel 3.4 dibawah ini :

Tabel 3.4 Kategori Nilai Validasi

PERNYATAAN	SV	V	CV	KV	TV
Skor	5	4	3	2	1

Keterangan :

SV = sangat valid

V = valid

- CV = cukup valid
 KV = kurang valid
 TV = tidak valid

Untuk instrumen validasi pengembangan Media Sibelius 6 dapat dilihat pada tabel 3.5 berikut ini :

Tabel 3.5 Instrumen Validasi Pengembangan Modul Sibelius 6

JENIS PENILAIAN	ASPEK PENILAIAN
Materi	1. Mengandung Informasi 2. Kesesuaian materi dengan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik. 3. Ketepatan / keakuratan materi. 4. Kelengkapan materi. 5. Kejelasan penyampaian materi.
Media	1. Kesesuai media terhadap tujuan pembelajaran. 2. Format tampilan (<i>Layout</i>) media pembelajaran menumbuhkan motivasi peserta didik pada materi yang diajarkan. 3. Kesesuaian tampilan video dengan materi ajar 4. Kesesuaian tampilan animasi gambar dengan materi ajar. 5. Keefektifan pemakai musik dalam media pembelajaran 6. Program menyediakan umpan balik untuk melakukan perbaikan 7. Aspek yang digunakan berdasarkan pendapat para ahli di dalam penilaian validasi media Sibelius 6

Skor yang diperoleh dari para ahli tersebut dicari rata-ratanya dengan menggunakan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum xf}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} = nilai rata-rata

$\sum xi$ = jumlah data

n = banyak data (Djaali dan Muljono,2008)

Selanjutnya rata-rata yang didapat, dapat dilihat pada tabel 3.6 kategori skor validasi dibawah ini:

Tabel 3.6 Kategori Skor Validasi

SKOR	KATEGORI
4,1-5	Sangat Valid
3,1-4	Valid
2,1-3	Cukup Valid

Emilia Yesi Giyok, 2016

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN NOTASI MUSIK BERBASIS SIBELIUS 6 DI SMP NEGERI 1 PALEMBANG

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

1,1-2	Kurang Valid
0-1	Tidak Valid

(Djaali dan Mulyono, 2008, hlm. 89)

2. Analisis Hasil Belajar Siswa

Untuk mengetahui hasil belajar penggunaan media Sibelius 6 dilakukan tes hasil belajar. Tes dilakukan bersifat psikomotorik. Data hasil belajar yang diperoleh dari hasil penelitian ini dianalisis secara Deskriptif Kuantitatif. Adapun langkah-langkah menganalisis data tes adalah:

- Memberikan skor dari hasil jawaban dengan skor patokan yang telah ditentukan.
- Skor yang diperoleh dikonversikan dalam bentuk nilai dengan rentang 0 – 100 dengan aturan sebagai berikut

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100$$

- Menentukan rata-rata kelas hasil belajar siswa dengan aturan sebagai berikut:

$$\text{Rata-rata kelas} = \frac{\text{Jumlah Seluruh Nilai Siswa}}{\text{Jumlah Siswa}}$$

- Nilai yang diperoleh dikonversikan dalam data kuantitatif seperti pada tabel 3.7 berikut ini:

Tabel 3.7 Kategori Penilaian

Skor	Kesimpulan dan tindak lanjut
86 -100	Sangat tinggi
71-85	Tinggi
56-70	Sedang
40-55	Rendah
0-39	Sangat Rendah

Emilia Yesi Giyok, 2016

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN NOTASI MUSIK BERBASIS SIBELIUS 6 DI SMP NEGERI 1 PALEMBANG

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

(Djaali dan Mulyono, 2008, hlm. 67)

- e) Untuk mempermudah guru melihat keberhasilan siswa maka nilai juga dikonversikan ke kriteria ketuntasan minimal (KKM), dimana KKM pada tempat penelitian sebesar 70. Jika nilai siswa ≥ 70 siswa dinyatakan tuntas dan jika nilai siswa < 70 siswa dinyatakan tidak tuntas.
- f) Untuk melihat perbedaan hasil yang didapatkan siswa pada saat *pre-test* dan saat *post-test* digunakan skor gain. Untuk memperoleh skor N-gain digunakan rumus:

$$N_{gain} = \frac{S_{postest} - S_{pretest}}{S_{Maximum} - S_{pretes}}$$

Dari rumus diatas, N adalah gain yang dinormalisasi dari *pretest* dan *postest*, S maksimum adalah skor maksimum (ideal) dari tes awal dan tes akhir, S post adalah skor tes akhir, sedangkan S pre adalah skor tes awal. Untuk kriteria tinggi rendahnya gain yang dinormalisasi (N-gain) dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

Jika $N_{gain} \geq 0,7$ = Tinggi

Jika $0,7 > N_{gain} \geq 0,3$ = Sedang

Jika $N_{x ;,} < 0,3$ = Rendah Sumber: (Hake, 2009)