

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

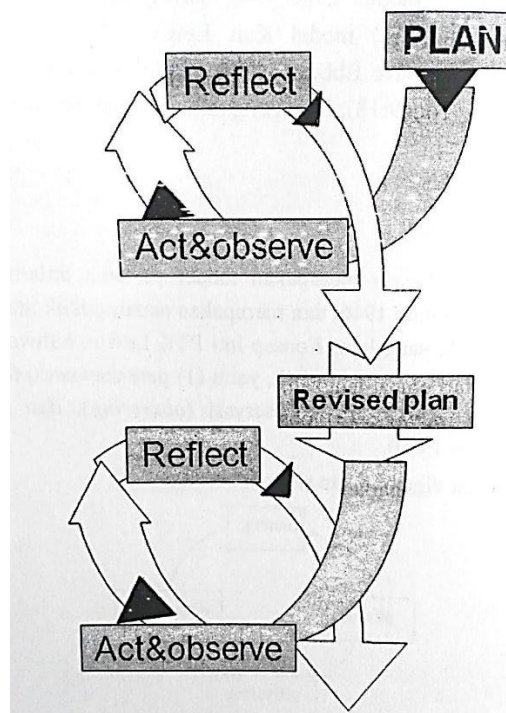
Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas atau disingkat PTK. Dalam bahasa Inggris PTK diartikan dengan *Classroom Action Research*, disingkat *CAR* (Aqib, 2009, hlm. 12). Menurut Wibawa (dalam Taniredja, Pujiati & Nyata, 2010, hlm. 15), penelitian tindakan kelas merupakan suatu penelitian yang mengangkat masalah-masalah aktual yang dihadapi oleh guru di lapangan. Arikunto (2007, hlm. 3) mengartikan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

Alasan peneliti menggunakan metode penelitian ini, karena peneliti sebagai guru pada kegiatan les keyboard privat menemukan permasalahan pada satu siswanya di dalam proses pembelajaran. Permasalahan tersebut yaitu siswa kesulitan dalam membaca notasi balok, sehingga diperlukan solusi yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan tersebut. Sehingga dapat menunjukkan adanya perubahan ke arah perbaikan dan peningkatan secara positif. Hasil perbaikan tersebut secara khusus dapat bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca notasi balok siswa les keyboard privat yang bersangkutan.

Pola yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pola dimana guru memiliki peran utama baik dalam perencanaan maupun dalam pelaksanaan PTK (Sanjaya, 2011, hlm. 58). Oleh karena yang merancang program penelitian termasuk menyusun tindakan untuk memecahkan masalah adalah guru, maka tanggung jawab keberhasilan penelitian adalah guru itu sendiri. Dengan cara ini pula, peneliti tidak hanya berperan sebagai guru yang mengajar dan menyajikan proses pembelajaran, namun juga sebagai pengamat yang melakukan kegiatan evaluasi.

## A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart. Model ini merupakan pengembangan dari model sebelumnya yaitu Kurt Lewin sehingga terlihat masih sangat dekat dengan model tersebut terbukti dari komponennya yang sama yaitu (1) perencanaan (*planning*); (2) aksi atau tindakan (*acting*); (3) pengamatan (*observing*); dan (4) refleksi (*reflecting*) yang keempatnya disebut sebagai satu siklus. Perbedaannya model Kemmis dan McTaggart menjadikan komponen aksi atau tindakan (*action*) dan pengamatan (*observing*) sebagai satu kesatuan (Taniredja, Pujiati & Nyata, 2010, hlm. 24). Desain Kemmis dan McTaggart dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1  
PTK Model Kemmis dan McTaggart  
Sumber: Taniredja, Pujiati & Nyata, 2010, hlm. 24

Permasalahan penelitian model ini difokuskan kepada upaya meningkatkan kemampuan membaca notasi balok siswa melalui media *flashcard* dalam kegiatan les keyboard privat. Secara umum pelaksanaan tahapan-tahapan tersebut dideskripsikan sebagai berikut.

Tahap pertama yaitu tahap perencanaan tindakan (*planning*). Pada tahap ini peneliti menyusun rancangan sebelum peneliti melaksanakan penelitian yaitu membuat segala sesuatu yang berkaitan dengan permasalahan yang akan diteliti. Rancangan tersebut dibuat berdasarkan hasil dari pra-siklus yang menunjukkan permasalahan yang sebenarnya terjadi pada siswa. Permasalahan ini tidak muncul pertama kali pada saat kegiatan pra-siklus, namun memang telah dirasakan oleh peneliti pada pertemuan-pertemuan belajar sebelumnya. Permasalahan yang terjadi pada siswa yang bersangkutan yaitu kesulitan dalam membaca notasi balok. Tujuan dari tahap perencanaan tindakan ini adalah agar peneliti memiliki pedoman pada saat melaksanakan penelitian.

Rancangan tindakan untuk proses pembelajaran yang peneliti susun yaitu berupa penerapan dan bermain *flashcard*, terdiri dari tiga tahapan, yaitu: (1) tahapan penerapan dan bermain *flashcard* yang dibagi lagi ke dalam lima jenis *flashcard*, yaitu *flashcard notation 1*, *flashcard keyboard*, *flashcard notation 2*, *flashcard notation 3*, dan *flashcard notation 4*, (2) tahapan pemecahan masalah, (3) tahapan bermain karya. Merujuk pada rancangan tindakan tersebut, *flashcard* yang digunakan adalah *flashcard* yang dirancang dan dibuat sendiri oleh peneliti.

Tahapan kedua yaitu tahap tindakan dan pengamatan (*acting and observing*). Pada tahap ini peneliti mengimplementasikan rancangan tindakan yang telah dibuat sebelumnya. Dengan kata lain, pada tahap ini peneliti mengimplementasikan rancangan tindakan yang memanfaatkan penggunaan *flashcard* sambil mengamati dan mencatat segala aktivitas belajar siswa untuk memahami apa yang sedang terjadi.

Tahapan ketiga yaitu tahap refleksi (*reflecting*). Pada tahap ini dilakukan kajian yang menyeluruh terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan sesuai dengan data yang telah dikumpulkan. Hal ini dilakukan untuk mengevaluasi dan memperbaiki kekurangan yang ada pada setiap siklus untuk perbaikan di siklus berikutnya. Tahap refleksi ini dilakukan oleh siswa, peneliti, dan observer lain.

## **B. Partisipan dan Tempat Penelitian**

### **1. Partisipan**

Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa les keyboard privat dimana peneliti merupakan gurunya. Subjek berjumlah satu orang yang berinisial RA, berumur 16 tahun dan berjenis kelamin perempuan. Peneliti memilih RA sebagai subjek penelitian karena peneliti menemukan masalah dalam kemampuan membaca notasi balok.

### **2. Tempat dan Waktu Penelitian**

Lokasi penelitian yaitu di rumah subjek di Jalan Kapten Abdul Hamid Gang Panorama 02 Bandung, karena proses belajar les keyboard privat dilakukan di rumah yang bersangkutan dengan peneliti yang datang kesana.

## **C. Pengumpulan Data**

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi, yaitu peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dari yang berbeda-beda dari sumber yang sama hingga data jenuh, yaitu:

### **1. Observasi**

Observasi digunakan untuk mengamati dan mencatat seluruh data yang diperoleh dari hasil penelitian. Dalam hal ini tentunya data tentang pembelajaran membaca notasi balok melalui media *flashcard*. Seperti yang telah dipaparkan sebelumnya, peneliti memiliki peran utama dalam perencanaan maupun proses belajar. Maka dari itu, observasi yang dilakukan oleh peneliti adalah observasi aktif, karena peneliti memiliki keterlibatan dengan kegiatan pembelajaran yaitu sebagai guru yang mengajar.

**Tabel 3.1**  
**Pedoman Observasi Kemampuan Membaca Notasi Balok Siswa**  
**Penerapan Media *Flashcard* pada Pembelajaran Keyboard**

Kegiatan	Aspek yang Diamati	Jawaban	
		Benar	Salah
Penerapan dan bermain <i>flashcard notation 1</i>	Menyebutkan pergerakan nada		
	Membayangkan pergerakan nada pada jari		
	Menganalisis pergerakan nada		
Penerapan dan bermain <i>flashcard keyboard</i>	Menyebutkan nama not pada keyboard		
Penerapan dan bermain <i>flashcard notation 2</i>	Menyebutkan nama not di <i>treble clef</i>		
	Menyebutkan nama not di <i>bass clef</i>		
	Menekan tuts pada keyboard sesuai letak not di <i>treble clef</i>		
	Menekan tuts pada keyboard sesuai letak not di <i>bass clef</i>		
Penerapan dan bermain <i>flashcard notation 3</i>	Memainkan not di <i>treble clef</i> pada keyboard		
	Memainkan not di <i>bass clef</i> pada keyboard		
	Memainkan not di <i>treble</i> dan <i>bass clef</i> pada keyboard		
Penerapan dan bermain <i>flashcard notation 4</i>	Merespon tanda dinamika		
	Merespon petunjuk –petunjuk musik		
<b>Total</b>			

**Tabel 3.2**  
**Pedoman Observasi Penilaian Media *Flashcard***

No.	Aspek yang Diamati	Hasil Pengamatan
1.	Kesesuaian ukuran dan kejelasan secara visual	
2.	Relevansi dengan materi belajar	
3.	Cara penggunaan dan penyajian dalam proses belajar	
4.	Jumlah yang dipakai dalam proses belajar	
5.	Kemenarikan secara visual	
6.	Kesesuaian isi dan konten dengan maksud pembuatan	

## 2. Tes

Tes merupakan instrumen pengumpulan data untuk mengukur kemampuan siswa. Dalam hal ini, kemampuan yang diukur adalah kemampuan siswa dalam bermain karya yang dilakukan sebelum dan sesudah tindakan. Hal ini dimaksudkan untuk menjadi data pendukung sebagai hasil dari peningkatan kemampuan membaca notasi balok yang merupakan salah satu aspek dalam bermain karya. Karya yang digunakan untuk tes adalah “The Old Woman In The Shoe”, “Skating and Gliding”, dan “My 1<sup>st</sup> Recital Piece” yang ketiganya

merupakan karya-karya dari buku *Step by Step The Fun Way Piano Course Book*

2. Pengukuran hasil tes ini menggunakan tabel 3.3 yaitu tabel hasil kemampuan bermain karya siswa sebelum dan sesudah penerapan media *flashcard* pada pembelajaran keyboard.

**Tabel 3.3**  
**Hasil Kemampuan Bermain Karya Siswa**  
**Sebelum dan Sesudah Penerapan Media *Flashcard* pada Pembelajaran Keyboard**

No.	Aspek yang Diamati	Deskriptor			Skor
		3	2	1	
1.	Ketepatan nada	Sudah tepat	Sebagian kecil belum tepat	Sebagian besar belum tepat	
2.	Ketepatan ritmik	Sudah tepat	Sebagian kecil belum tepat	Sebagian besar belum tepat	
3.	Keterampilan dalam mengolah dinamika	Sudah sesuai	Sebagian kecil belum sesuai	Sebagian besar belum sesuai	
4.	Respon terhadap pertunjuk yang ada pada partitur	Sudah sesuai	Sebagian kecil belum sesuai	Sebagian besar belum sesuai	
<b>Total Skor</b>					

### 3. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi merupakan salah satu langkah yang tepat dalam teknik pengumpulan data, karena dapat melengkapi data-data yang tidak didapatkan ketika observasi secara langsung. Studi dokumentasi yang dilakukan pada penelitian ini yaitu menghimpun dan menganalisis dokumen tertulis, foto, dan video.

### 4. Angket dan Jurnal

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket refleksi diri yang diisi oleh siswa untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran keyboard khususnya membaca notasi balok dengan menggunakan media *flashcard*. Selain angket, siswa pun diminta untuk mengisi jurnal untuk mengetahui tanggapan atau perasaannya terhadap proses belajar secara keseluruhan.

## 5. Wawancara

Wawancara bertujuan untuk mengetahui dan menggali berbagai informasi yang dibutuhkan. Pada penelitian ini, wawancara dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui hal-hal dari siswa seperti tanggapan, perasaan, dan pendapatnya mengenai hal-hal yang terkait dengan proses belajar secara umum, membaca notasi balok, dan penggunaan media *flashcard* dalam proses belajar secara lebih mendalam. Wawancara dalam penelitian ini lebih menitikberatkan pada percakapan tidak terstruktur.

### D. Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data yang komponennya terdiri dari empat tahap. Tahap pertama yaitu deksripsi data yang kegiatannya berupa mendeskripsikan seluruh hasil penelitian dari berbagai sumber. Tahap kedua yaitu reduksi data yang kegiatannya meliputi memilah data penting, relevan, dan bermakna dari data yang tidak berguna dari hasil penelitian di lapangan yang telah dideskripsikan pada tahap sebelumnya. Kemudian tahap ketiga yaitu penyajian data yang kegiatannya berupa menyajikan data yang telah direduksi ke dalam bentuk seperti narasi, visual gambar, grafik, atau tabel dengan alur sajian yang sistematis dan logis. Tahap terakhir yaitu penarikan kesimpulan yang kegiatannya berupa menyimpulkan tentang peningkatan atau perubahan yang terjadi. Hal ini terjadi secara bertahap mulai dari kesimpulan sementara yang ditarik pada akhir siklus I dan seterusnya hingga kesimpulan akhir pada siklus akhir.

### E. Prosedur Penelitian

#### 1. Penelitian Tindakan Siklus I

##### a. Tahap Perencanaan (*planning*)

Tahap ini meliputi: (1) melakukan analisis mengenai konten dan penggunaan *flashcard* yang akan digunakan dalam proses belajar keyboard, (2) membuat *flashcard*, (3) menyusun rancangan tindakan yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran keyboard, dan (4) membuat instrumen pengumpulan data yaitu pedoman observasi, tes, angket refleksi diri, jurnal, dan pedoman wawancara.

b. Tahap Tindakan dan Pengamatan (*acting and observing*)

Pelaksanaan tindakan penelitian dan pengamatan siklus I dilaksanakan selama dua kali pertemuan yang masing-masing berdurasi 30 menit. Dalam pelaksanaannya peneliti menggunakan pedoman yang telah dibuat pada tahap perencanaan sebelumnya, yaitu berupa rancangan tindakan pembelajaran keyboard.

Pada pertemuan 1, tahapan pertama yaitu penerapan dan bermain *flashcard notation 1*, *flashcard keyboard*, dan *flashcard notation 2* secara berturut-turut. Masing-masing *flashcard* diterapkan oleh peneliti pada siswa dengan cara pengenalan terlebih dahulu kemudian masuk ke aplikasi.

Pertemuan 2 merupakan lanjutan dari implementasi rancangan tindakan yang belum selesai pada pertemuan 1, yaitu penerapan dan bermain *flashcard notation 3* dan *flashcard notation 4*. Seperti pada pertemuan 1, pada tahap ini masing-masing *flashcard* dilakukan pengenalan terlebih dahulu kemudian masuk ke aplikasi. Setelah itu dilanjutkan ke tahapan pemecahan masalah dan tahapan bermain karya. Pada kedua tahapan ini, peneliti menggunakan karya “The Old Woman In The Shoe”, “Skating and Gliding”, dan “My 1<sup>st</sup> Recital Piece” dari buku *Step by Step Piano Course The Fun Way Book 2* yang pernah dipelajari sebelumnya oleh siswa namun memiliki banyak masalah.

c. Tahap Refleksi (*reflecting*)

Tahap ini meliputi: (1) peneliti melakukan refleksi terhadap siswa dengan memberikan dan meminta siswa mengisi lembar jurnal setelah proses pembelajaran selesai, (2) peneliti melakukan wawancara secara tidak terstruktur pada siswa terkait membaca notasi balok, (3) peneliti dan observer merefleksikan serta menganalisis seluruh data, (4) peneliti menarik kesimpulan sementara, (5) peneliti mengumpulkan kemudian menindaklanjuti hasil pembelajaran pada siklus I dengan merencanakan perbaikan pada siklus II.



## 2. Penelitian Tindakan Siklus II

### a. Tahap Perencanaan (*planning*)

Perencanaan tindakan siklus II merupakan hasil dari refleksi tindakan pada siklus I. Pada tahap ini meliputi: (1) mengumpulkan data-data hasil dari penelitian di siklus I, (2) melakukan analisis dan penilaian terhadap siklus I, (3) membuat *flashcard* baru dan kotak Leitner-nya, (4) menyusun rencana perbaikan belajar dalam rancangan tindakan.

### b. Tahap Tindakan dan Pengamatan (*acting and observing*)

Pelaksanaan tindakan penelitian dan pengamatan siklus II dilaksanakan selama satu kali pertemuan yang berdurasi 30 menit. Dalam pelaksanaannya peneliti menggunakan pedoman yang telah dibuat pada tahap perencanaan sebelumnya, yaitu berupa rancangan tindakan pembelajaran keyboard yang telah diperbaiki sebagai hasil refleksi dari siklus I.

Pada tindakan siklus II digunakan sistem Leitner dalam penggunaan *flashcard* dengan memasukkan semua *flashcard* ke dalam wadah yang telah dipersiapkan oleh peneliti. Tahapan penerapan dan bermain *flashcard* secara berturut-turut adalah *flashcard notation 1*, *flashcard keyboard*, *flashcard notation 3*, *flashcard notation 4*, dan *flashcard notation 2*. Setelah itu dilanjutkan pada tahapan pemecahan masalah dan tahapan bermain karya dengan masih menggunakan tiga karya yang sama, yaitu “The Old Woman In The Shoe”, “Skating and Gliding”, dan “My 1<sup>st</sup> Recital Piece” dari buku *Step by Step Piano Course The Fun Way Book 2*.

### c. Tahap Refleksi (*reflecting*)

Tahap ini meliputi: (1) peneliti melakukan refleksi terhadap siswa dengan memberikan dan meminta siswa mengisi lembar jurnal setelah proses pembelajaran selesai, (2) peneliti melakukan wawancara secara tidak terstruktur dengan pertanyaan terkait respon siswa dalam membaca notasi balok setelah menggunakan media *flashcard*, (3) peneliti dan observer merefleksi serta menganalisis seluruh data, (4) peneliti menarik kesimpulan sementara, (5) peneliti mengumpulkan kemudian menindaklanjuti hasil pembelajaran pada siklus II dengan merencanakan perbaikan pada siklus III.

### 3. Penelitian Tindakan Siklus III

#### a. Tahap Perencanaan (*planning*)

Perencanaan tindakan siklus III merupakan hasil dari refleksi tindakan pada siklus II. Pada tahap ini meliputi: (1) mengumpulkan data-data hasil dari penelitian di siklus II, (2) melakukan analisis dan penilaian terhadap siklus II, (3) menyusun rencana perbaikan belajar dalam rancangan tindakan.

#### b. Tahap Tindakan dan Pengamatan (*acting and observing*)

Pelaksanaan tindakan penelitian dan pengamatan siklus III dilaksanakan selama satu kali pertemuan yang berdurasi 30 menit. Dalam pelaksanaannya peneliti menggunakan pedoman yang telah dibuat pada tahap perencanaan sebelumnya, yaitu berupa rancangan tindakan pembelajaran keyboard yang telah diperbaiki sebagai hasil refleksi dari siklus II.

Pada tindakan siklus II sistem Leitner dalam penggunaan *flashcard* masih digunakan namun lebih fokus pada *flashcard notation 1* dan *flashcard notation 3*. Maka tahapan penerapan dan bermain *flashcard* secara berturut-turut adalah *flashcard notation 1* kemudian *flashcard notation 3*. Setelah itu dilanjutkan pada tahapan pemecahan masalah dan tahapan bermain karya dengan masih menggunakan tiga karya yang sama yaitu “The Old Woman In The Shoe”, “Skating and Gliding”, dan “My 1<sup>st</sup> Recital Piece” dari buku *Step by Step Piano Course The Fun Way Book 2*.

#### c. Tahap Refleksi (*reflecting*)

Tahap ini meliputi: (1) peneliti melakukan refleksi terhadap siswa dengan memberikan dan meminta siswa mengisi lembar angket refleksi diri setelah proses pembelajaran selesai, (2) peneliti melakukan wawancara secara tidak terstruktur dengan pertanyaan terkait respon siswa dalam membaca notasi balok setelah menggunakan media *flashcard*, (3) peneliti mengevaluasi hasil kemampuan siswa dalam membaca notasi balok, (4) peneliti menarik kesimpulan akhir, (5) peneliti menyusun laporan dari hasil siklus I, II, dan III.

## F. Kisi-kisi Pengembangan Instrumen

Instrumen penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian (Sanjaya, 2011, hlm. 84). Instrumen penelitian dibuat dan dikembangkan oleh peneliti berupa indikator yang diturunkan berdasarkan variabel.

**Tabel 3.4**  
**Kisi-kisi Instrumen Penelitian**

<b>Variabel</b>	<b>Indikator</b>
Membaca Notasi Balok	Siswa mampu menerjemahkan informasi visual dengan tepat
	Siswa mampu mengubah informasi visual ke dalam respon motorik dengan tepat
	Siswa mampu menggunakan auditori sebagai alat kontrol yang baik