

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

Desain penelitian dibuat agar proses penelitian lebih terstruktur dan memiliki tahapan-tahapan serta prosedur yang jelas. Menurut Sukmadinata (2009, hal. 99) mengemukakan bahwa

Peneliti yang berparadigma kualitatif ini adalah sebagai kajian atau untuk menggali kasus dalam arti penelitian difokuskan pada satu fenomena saja yang dipilih dan ingin dipahami secara mendalam, dengan mengabaikan fenomena-fenomena lainnya.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yakni metode *research and development* (R&D) yang bersifat semu yang disesuaikan dalam batasan rasional rancangan penelitian. Menurut Sugiyono (2013, hal. 297), metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Model penelitian yang digunakan adalah *4D Model* yang disarankan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974). Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate* atau diadaptasikan menjadi model 4D, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Terdapat isi dari tahap-tahap prosedur penelitian yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut diperlihatkan pada Diagram 3.1. :

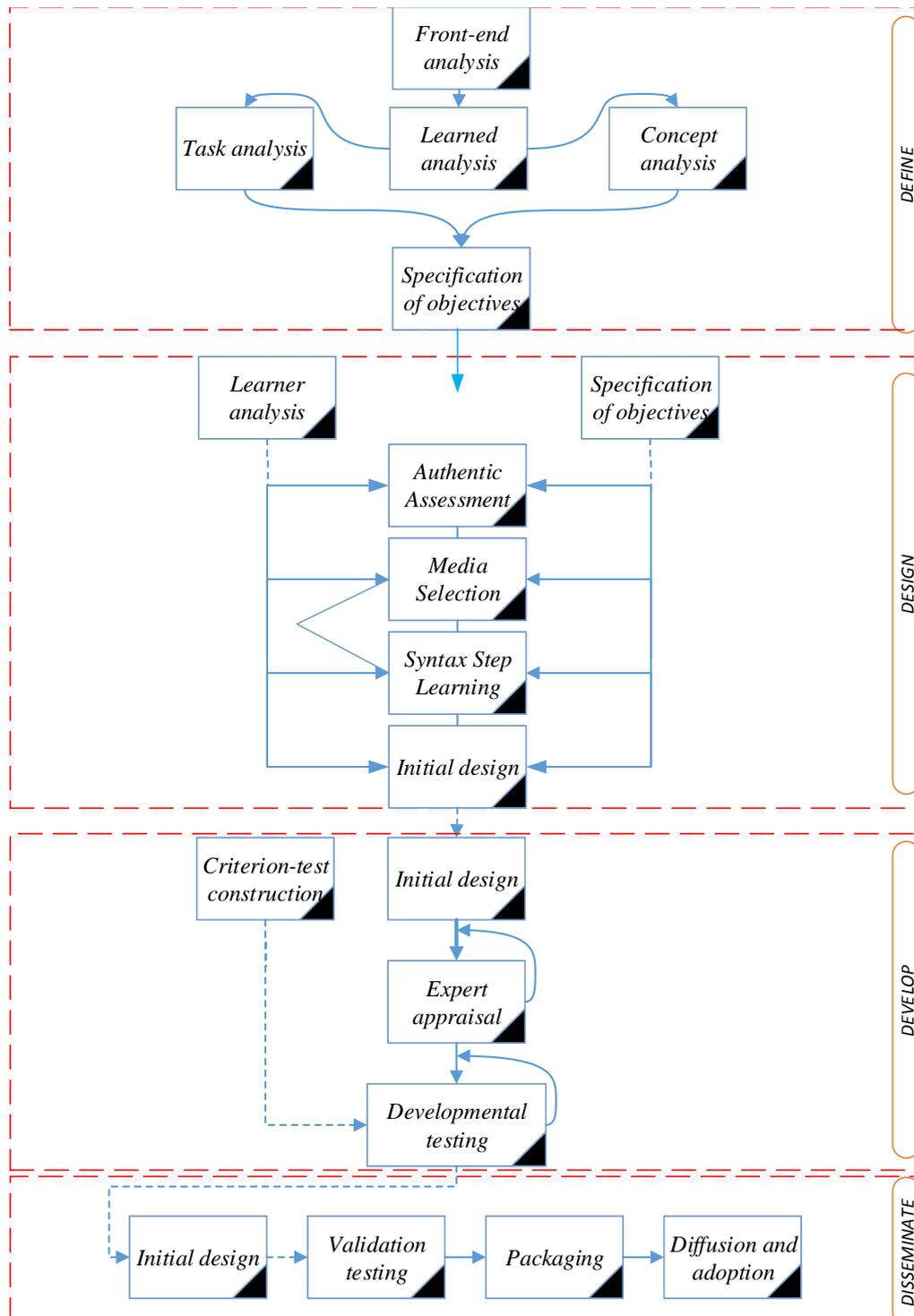


Diagram 1.1  
Langkah 4D: *Define, design, develop, dan disseminate*

Model 4D ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengetahui sejauh mana siswa mempelajari tentang pembelajaran aransemen combo menggunakan media *software sonar*. Pada penelitian tersebut akan dibatasi pengulangannya sesuai dengan kemampuan siswa dalam mempelajari aransemen combo menggunakan media *software sonar*, sehingga akan menghasilkan sebuah desain pembelajaran. Pembelajaran ini untuk memahami situasi dan kondisi siswa sampai menemukan model pembelajaran aransemen combo menggunakan media *software sonar* bagi siswa di SLB Negeri A Kota Bandung.

Hasil dari penelitian ini berupa paparan pelaksanaan kegiatan penelitian di lapangan serta berdasarkan kajian kepustakaan. Proses penelitian ini adalah desain pembelajaran aransemen *combo* menggunakan media *software sonar* bagi siswa kelas XI di SLB Negeri A Kota Bandung, yang diterapkan kepada siswa sebagai subjek sekaligus sampel penelitian yang dilaksanakan di jenjang kelas XI program studi seni musik pada pembelajaran aransemen combo.

Pengembangan perangkat pembelajaran adalah suatu proses untuk menentukan atau menciptakan suatu kondisi tertentu yang menyebabkan siswa dapat berinteraksi sedemikian sehingga terjadi perubahan tingkah laku. Pengembangan perangkat pembelajaran diperlukan model pengembangan yang sesuai dengan sistem pendidikan. Salah satu model yang sesuai untuk mengembangkan perangkat pembelajaran dalam penelitian ini adalah model pembelajaran 4D. Prosedur penelitian yang dilakukan terdiri dari empat langkah, yaitu: Tahapan pendefinisian (*define*), tahapan perancangan (*design*), tahapan pengembangan (*develop*), dan tahapan penyebaran (*disseminate*). Penjelasan setiap tahapan akan dijelaskan sebagai berikut:

#### **1. Tahap I: Pendefinisian (*define*)**

Tahap *define* adalah tahap untuk menetapkan deskripsi pembelajaran yang dianggap ideal. Tahap *define* ini mencakup lima langkah pokok, yaitu sebagai berikut : a) Analisis awal-akhir (*front-end analysis*) bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran, analisis ini akan didapatkan gambaran fakta, harapan dan alternatif penyelesaian masalah dasar, yang memudahkan dalam penentuan atau pemilihan bahan ajar yang

dikembangkan; b) Analisis peserta didik (*learner analysis*) merupakan telaah tentang karakteristik peserta didik yang sesuai dengan desain pengembangan perangkat pembelajaran; c) Analisis konsep (*concept analysis*) dilakukan untuk mengidentifikasi konsep pokok yang akan diajarkan, menyusunnya dalam bentuk hirarki, dan merinci konsep-konsep individu ke dalam hal yang kritis dan yang tidak relevan; d) Analisis tugas (*task analysis*) bertujuan untuk mengidentifikasi keterampilan-keterampilan utama yang akan dikaji oleh peneliti dan menganalisisnya kedalam himpunan keterampilan tambahan yang mungkin diperlukan; e) Perumusan tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*) berguna untuk merangkum hasil dari analisis konsep dan analisis tugas untuk menentukan perilaku objek penelitian.

## **2. Tahap II: Perancangan (*design*)**

Tahap perancangan bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran. Empat langkah yang harus dilakukan pada tahap ini, yaitu sebagai berikut: a) Penyusunan penilaian autentik (*authentic assessment*) merupakan proses evaluasi untuk mengukur kinerja, prestasi, motivasi, dan sikap-sikap peserta didik pada aktivitas yang relevan dalam pembelajaran; b) Pemilihan media (*media selection*) dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi. Lebih dari itu, media dipilih untuk menyesuaikan dengan analisis konsep dan analisis tugas, karakteristik target pengguna, serta rencana penyebaran dengan atribut yang bervariasi dari media yang berbeda-beda; c) sintaksis langkah pembelajaran (*syntax step learning*) tujuan sintaksis PjBL meningkatkan motivasi belajar, *team work*, keterampilan kolaborasi dalam pencapaian kemampuan akademik level tinggi / taksonomi tingkat kreativitas yang dibutuhkan pada abad 21 (Cole & Wasburn Moses (dalam Bender, 2012, hal. 8)); d) Rancangan awal (*initial design*) adalah penyajian dari instruksi penting melalui media yang tepat dan dalam urutan yang sesuai. Rancangan awal yang dimaksud adalah rancangan seluruh perangkat pembelajaran yang harus dikerjakan sebelum ujicoba dilaksanakan.

### 3. Tahap III: Pengembangan (*develop*)

Tahap pengembangan adalah tahap untuk menghasilkan produk pengembangan yang dilakukan melalui dua langkah, yakni sebagai berikut: a) Validasi ahli/praktisi (*expert appraisal*) adalah teknik untuk mendapat saran untuk perbaikan materi. Penilaian para ahli/praktisi terhadap perangkat pembelajaran mencakup: format, bahasa, ilustrasi dan isi. Berdasarkan masukan dari para ahli, materi pembelajaran di revisi untuk membuatnya lebih tepat, efektif, mudah digunakan, dan memiliki kualitas teknik yang tinggi; b) Uji coba pengembangan (*developmental testing*) dilakukan untuk memperoleh masukan langsung berupa respons, reaksi, komentar peserta didik, dan para pengamat terhadap perangkat pembelajaran yang telah disusun. Menurut Thiagarajan, dkk (1974, hal. 8) ujicoba, revisi dan ujicoba kembali terus dilakukan hingga diperoleh perangkat yang konsisten dan efektif.

### 4. Tahap IV: Penyebaran (*disseminate*)

Proses diseminasi merupakan suatu tahap akhir pengembangan. Tahap diseminasi dilakukan untuk mempromosikan produk pengembangan agar bisa diterima pengguna, baik individu, suatu kelompok, atau sistem. Beberapa hal yang perlu mendapat perhatian dalam melakukan diseminasi adalah: a) Analisis Pengguna adalah langkah awal dalam tahapan diseminasi untuk mengetahui atau menentukan pengguna produk yang telah dikembangkan; b) Penentuan strategi dan tema penyebaran adalah rancangan untuk pencapaian penerimaan produk oleh calon pengguna produk pengembangan; c) Penentuan waktu ini sangat penting khususnya bagi pengguna produk dalam menentukan apakah produk akan digunakan atau tidak (menolaknyanya); dan d) Pemilihan media penyebaran dapat berbentuk jurnal pendidikan, majalah pendidikan, konferensi, pertemuan, dan perjanjian dalam berbagai jenis serta melalui pengiriman lewat e-mail.

Model pengembangan Thiagarajan, dkk (1974) yang ditetapkan ke empat tahap di atas perlu disesuaikan dengan rancangan penelitian dalam batasan rasional. Berikut tabel indikator yang difokuskan dalam setiap tahapan (lihat Tabel 1.1 Tabel Indikator dalam tahapan Model 4D).

Tabel 1.1  
Tabel Indikator dalam tahapan Model 4D

Tahap	No.	Langkah	Indikator
I. PENDEFINISIAN	1	Analisis awal-akhir dan konsep	<ul style="list-style-type: none"> <li>Keadaan pembelajaran tingkat SMALB kelas XI di SLB Negeri A Kota Bandung, selama ini pembelajaran mengaransemen musik combo masih menggunakan metode konvensional, guru memberikan contoh permainan dari masing-masing alat musik yang digunakan dan diimitasi oleh siswa, sehingga dianggap tidak mampu menumbuhkan kreativitas siswa dalam mengaransemen musik.</li> <li>Dibutuhkan sebuah inovasi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi saat ini. Ketertarikan peneliti mengembangkan pembelajaran aransemen combo dengan media <i>software sonar</i> bagi siswa penyandang tunanetra, diharapkan menghasilkan sebuah model pembelajaran.</li> <li>Peneliti mengidentifikasi penggunaan <i>software sonar</i> yang relevan.</li> <li>Analisis konsep aransemen combo menggunakan <i>software sonar</i>.</li> </ul>
	2	Analisis Peserta didik.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi dan menganalisis latar belakang siswa dilihat dari pengalaman kemampuan memainkan alat musik combo yang digunakan masing-masing siswa.</li> <li>Mengidentifikasi dan menganalisis latar belakang siswa dilihat dari pengalaman kemampuan mengaransemen.</li> <li>Mengidentifikasi dan menganalisis latar belakang siswa dilihat dari pengalaman kemampuan menggunakan komputer.</li> <li>Mengidentifikasi dan menganalisis latar belakang siswa dilihat dari pengalaman kemampuan menggunakan <i>software sonar</i>.</li> </ul>
	3	Perumusan Tujuan Pembelajaran.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Merangkum hasil dari analisis tugas untuk menentukan perilaku objek penelitian, yang menjadi dasar untuk menyusun tes dan merancang perangkat pembelajaran aransemen combo.</li> </ul>

<b>II. PERANCANGAN</b>	1	Penilaian Autentik.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes autentik disusun berdasarkan spesifikasi tujuan pembelajaran dan analisis siswa, kemudian selanjutnya disusun kisi-kisi hasil belajar. Tes yang dikembangkan disesuaikan dengan jenjang kemampuan kognitif.</li> <li>• Wawancara: Peneliti mewawancarai guru dan siswa tentang latar belakang kepribadian, aktivitas, pengalaman, dan kepentingan tentang pembelajaran aransemen combo, pembelajaran komputer dan tentang <i>software sonar</i>.</li> <li>• Menceritakan kembali: siswa menceritakan kembali tentang gagasan utama pembelajaran aransemen combo menggunakan <i>software sonar</i>.</li> <li>• Pembuatan Grup: Siswa mempelajari pembelajaran sebuah grup combo, dan siswa menggunakan alat musik masing-masing .</li> <li>• Eksperimen: Siswa mendokumentasikan hasil dari serangkaian percobaan menggambarkan prosedur, tampil diperlukan langkah-langkah menyelesaikan pembelajaran aransemen combo menggunakan <i>software sonar</i>.</li> <li>• Dibangun-respons produk. Siswa merespon secara wawancara untuk awal-akhir pertanyaan mengenai model pembelajaran aransemen combo menggunakan <i>software sonar</i>.</li> <li>• Guru mengamati: Guru mengamati dan mendokumentasikan perhatian siswa dan interaksi suasana di kelas, menanggapi bahan ajar dan bekerja kooperatif dengan yang lainnya.</li> <li>• Portofolio: Siswa fokus dari pekerjaan untuk proses dari waktu ke-waktu.</li> </ul>
	2	Pemilihan media.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemilihan media pembelajaran yang relevan yang berguna untuk membantu siswa dalam pencapaian kompetensi dasar.</li> <li>• Pemilihan media tersebut berupa alat musik yang masing-masing akan digunakan siswa dalam combo dan media komputer berisi <i>software sonar</i>.</li> </ul>
	3	Sintaksis Langkah Pembelajaran.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendesain isi pembelajaran</li> <li>• Siswa secara berkelompok mampu memainkan karya asli secara aransemen</li> </ul>

			<p>secara sederhana dan membuat ide aransemen baru.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Strategi pembelajaran dalam penelitian ini, guru memberi petunjuk, arahan, motivasi, dan bimbingan untuk membantu para siswa memecahkan masalah-masalah belajar.</li> <li>• Penelitian ini menggunakan model 4D dengan pendekatan kualitatif karena digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah</li> <li>• Metode pembelajaran ini menggunakan metode pembelajaran berbantuan media <i>software sonar</i>.</li> <li>• Sumber belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebuah karya sederhana yang terpilih untuk diaransemen combo</li> </ul>
	4	Rancangan awal.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mampu memainkan karya asli yang sudah dipilih dengan mengaransemen secara dasar yang belum dikembangkan.</li> <li>• Siswa mampu menguasai materi tentang <i>pre-production</i> dan awal <i>production</i> dalam <i>software sonar</i>.</li> <li>• Siswa mampu membuat/merekam <i>guide</i> musik menggunakan <i>software sonar</i>, dengan memainkan karya yang sudah diaransemen secara dasar.</li> </ul>
III. PENGEMBANGAN	1	Validasi ahli/praktisi.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peneliti sebagai guru menilai untuk perbaikan materi dari aransemen secara sederhana untuk dikembangkan secara luas sesuai kemampuan siswa.</li> <li>• Penilaian terhadap perangkat pembelajaran mencakup: format, bahasa, ilustrasi dan isi.</li> </ul>
	2	Uji coba pengembangan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mampu menguasai teknik mengubah data <i>track</i> per <i>track</i> yang sudah direkam seperti menghapusnya, mengubahnya, dan menambahkannya yang sesuai pada bagian yang dituju dalam <i>software sonar</i>.</li> <li>• Siswa secara berkelompok mampu membuat ide aransemen yang akan dikembangkan.</li> <li>• Siswa mampu menguasai materi instrumennya masing-masing untuk diaransemen menjadi combo</li> <li>• Siswa mampu menguasai materi dari aransemen secara sederhana menjadi aransemen combo baru yang lebih</li> </ul>

			<p>dikembangkan, dari pembuatan ide aransemen secara berkelompok.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mampu menguasai teknik ekspor audio berformat data “.wav”</li> </ul>
IV. PENYEBARAN	1	Analisis Pengguna.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peneliti menganalisis untuk mengetahui calon pengguna model pembelajaran aransemen combo menggunakan <i>software sonar</i> sesuai dalam penelitian.</li> </ul>
	2	Penentuan strategi dan tema penyebaran.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peneliti mendeskripsikan untuk mengetahui calon pengguna yang sesuai dalam penelitian.</li> </ul>
	3	Waktu.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peneliti menyebarkan desain model yang sudah di analisis dan ditentukan strategi dan tema penyebaran setelah penelitian di kelas.</li> </ul>
	4	Pemilihan media penyebaran.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peneliti memilih media untuk penyebaran model pembelajaran aransemen combo menggunakan <i>software sonar</i> bagi siswa penyandang tunanetra yang di teliti di SLB Negeri A Kota Bandung. Media yang digunakan adalah berupa Flashdisk (FD).</li> </ul>

Desain pada tahap pendefinisian (*devine*) dalam penelitian ini, pada tahap pra pelaksanaan kegiatan penelitian di lapangan dilakukan penentuan konsep penelitian dan judul penelitian yaitu “Model Pembelajaran Aransemen Combo Menggunakan Media *Software Sonar* bagi Siswa di SLB Negeri A Kota Bandung”. Pada tahap pendefinisian dilakukan pengkajian judul lebih dalam serta pembuatan latar belakang masalah mencakup permasalahan-permasalahan yang faktual dan baru sehingga hasil penelitian bisa lebih bermanfaat untuk masa yang akan datang.

Pada tahap pendefinisian yang dilakukan terdiri dari empat langkah, yaitu: studi pendahuluan, perancangan model pembelajaran dan instrumen penelitian, implementasi, dan diakhiri dengan penyebaran. Tahapan perancangan untuk merancang perangkat pembelajaran aransemen combo menggunakan *software sonar (Learner analysis)*. Proses penelitian telah dilaksanakan pada April hingga Mei. Pada tahap ini, proses pengumpulan data penelitian yang dilakukan dengan cara menerapkan penggunaan *software sonar* untuk pembelajaran aransemen combo. Pada proses pelaksanaan ini mempunyai beberapa langkah-langkah yaitu,

proses pelaksanaan pembelajaran, wawancara, dan kajian kepustakaan. Pengumpulan data penelitian dari langkah tersebut adalah sebagai berikut:

Pertama, peneliti melaksanakan pengajaran dibagi menjadi delapan pertemuan. Kedelapan pertemuan ini terkait dengan desain model, implementasi model, dan keunggulan dan kelemahan hasil dari pembelajaran aransemen combo menggunakan media *software sonar* bagi siswa di SLB Negeri A Kota Bandung.

Kedua, Setelah proses pelaksanaan pembelajaran aransemen combo menggunakan *software sonar* untuk selesai dilakukan, peneliti mewawancarai kepada siswa yang mengikuti proses penelitian. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui sejauhmana manfaat yang didapat siswa setelah mengikuti proses penelitian ini. Peneliti ingin mengetahui penggunaan *software sonar* yang dapat menumbuhkan kemandirian dan kreativitas untuk pembelajaran aransemen combo. Selain itu peneliti melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran *combo* agar peneliti mengetahui keunggulan dan kelemahan dari pembelajaran aransemen combo secara konvensional dengan pembelajaran aransemen combo menggunakan *software sonar*.

Ketiga, pada langkah ini, peneliti dilakukan kajian kepustakaan dengan mencari data-data yang sesuai dengan topik permasalahan. Semua data yang diperoleh dari lapangan diolah melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan data.

## B. Partisipan dan Tempat Penelitian

Penelitian model pembelajaran aransemen combo menggunakan *software sonar*, peneliti akan merencanakan penelitian pada jam mata pelajaran instrumen dimulai pada bulan Maret Semester genap tahun ajaran 2016-2017. Tempat penelitian ini dilaksanakan di SLB Negeri A Kota Bandung. Sebuah sekolah khusus yang berdiri sejak tahun 1901, yang beralamat di Jalan Pajajaran No. 50-52 Kota Bandung.



Gambar 1.1  
Peta lokasi SLB Negeri A Kota Bandung  
(Sumber dokumentasi Google Inc., 2017)

Subjek penelitian adalah siswa kelas XI tingkat SMA LB terutama siswa yang menempuh mata pelajaran combo di SLB Negeri A Kota Bandung. SLB Negeri Kota Bandung dipilih sebagai lokasi penelitian terdapat mata pelajaran Instrumen, Combo, dan Komputer, serta memiliki fasilitas yang terkait dengan penelitian termasuk dalam mata pelajaran intrakurikuler. Staf kurikulum memberikan jadwal penelitian pada dua mata pelajaran yakni pelajaran Instrumen dan pelajaran Combo, alasan terjadwalnya penelitian di dua mata pelajaran ini

karena tujuan pembelajaran terkait dengan penelitian model pembelajaran aransemen combo menggunakan media *software sonar*.

Pada semester genap tahun ajaran 2016-2017 ini, jadwal pelajaran telah berubah. Jadwal sekolah yang seharusnya dimulai hari senin sampai sabtu, karena perubahan kurikulum dan peraturan dari Dinas Pendidikan, sekolah pun dilaksanakan mulai hari senin sampai jum'at. (Wawancara dengan guru Instrumen, Noviardi, 21-3-2017 pukul 10.53). Mata pelajaran ini dipegang oleh Bapak Noviardi M.Pd seorang guru mata pelajaran instrumen, dan mata pelajaran combo dipegang oleh Bapak Edi Ali S, S.Pd.

Sarana dan prasarana ketersediaan fasilitas di SLB Negeri A Kota Bandung yang digunakan untuk mata pelajaran combo menggunakan satu ruangan, yaitu ruang combo. Peralatan yang terdapat di ruang musik combo A memiliki alat musik combo seperti *microphone*, gitar elektrik, gitar bass elektrik, *keyboard*, piano, drum, angklung, *soundcard* perangkat untuk menghubungkan alat musik dengan komputer dan hanya memiliki satu unit seperangkat komputer. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan ruang combo yang memiliki fasilitas *soundcard* dan seperangkat komputer. Penelitian ini dilakukan dalam mata pelajaran instrumen yang dilaksanakan setiap hari Senin pukul 08.10-09.30 setelah kegiatan upacara, dan mata pelajaran combo dilaksanakan setiap hari Selasa pukul 13.50-15.10 pada semester genap tahun ajaran 2016/2017. Berikut jadwal kegiatan penelitian yang akan dilaksanakan dituliskan dalam tabel berikut:

No.	Jenis Kegiatan	2016		2017					
		Bulan							
		Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul
1.	Penyusunan Proposal	■	■						
2.	Seminar Proposal			■					
3.	Penyusunan Instrumen dan Bahan Ajar			■	■	■	■		
4.	Mengurus Perizinan			■	■				
5.	Pelaksanaan Penelitian					■	■		
6.	Pengumpulan Data					■	■	■	■
7.	Pengolahan Data					■	■	■	■
8.	Penulisan					■	■	■	■

Pelaksanaan pembelajaran di mata pelajaran combo ini, dilaksanakan selama dua bulan, dimulai sejak 3 April 2017 hingga 2 Mei 2017. Pembelajaran mata pelajaran combo dilaksanakan pada tahun akademik 2016/2017. Jadwal penelitian dilaksanakan pada dua mata pelajaran yakni jadwal pelajaran combo dan jadwal mata pelajaran instrumen. Untuk pengisian jadwal penelitian di mata pelajaran combo dilaksanakan setiap hari Selasa pukul 13.50-15.10, dan pengisian jadwal penelitian di mata pelajaran instrumen dilaksanakan setiap hari Senin pukul 08.10-09.30. Penelitian dilaksanakan terbagi menjadi enam bagian pertemuan tatap muka. Keenam pertemuan tatap muka tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 1.2  
Jadwal penelitian pembelajaran

No.	Pertemuan tatap muka	Hari	Pukul	Tanggal	Tempat
1.	Pertemuan pertama	Senin	08.10-09.30	3 April 2017	R. Combo
2.	Pertemuan kedua	Selasa	13.50-15.10	4 April 2017	R. Combo
3.	Pertemuan ketiga	Senin	08.10-09.30	17 April 2017	R. Combo
4.	Pertemuan keempat	Selasa	13.50-15.10	18 April 2017	R. Combo
5.	Pertemuan kelima	Selasa	13.50-15.10	25 April 2017	R. Combo
6.	Pertemuan keenam	Selasa	13.50-15.10	2 Mei 2017	R. Combo

Pada tanggal 3, 4, 17, 18, 25 April, dan 2 Mei dalam (**Tabel 1.3 Pelaksanaan Kegiatan Penelitian**) kolom yang ditandai ‘V’ telah dilaksanakan kegiatan penelitian pembelajaran. Tidak dilaksanakannya penelitian pada kolom ‘X’ terdapat jadwal ujian sekolah dan hari libur Nasional. Pelaksanaan penelitian jadwal pembelajaran ini disarankan oleh guru mata pelajaran combo dan guru mata pelajaran instrumen, karena mata pelajaran instrumen tersebut berkaitan dengan pelajaran combo yang keduanya berkaitan dengan peningkatan pembelajaran bagi peserta didik.

**Tabel 1.3**  
**Pelaksanaan Kegiatan Penelitian**

Tahun 2017									
Bulan									
Arpil							Mei		
Tanggal									
3	4	10	11	17	18	24	25	1	2
Hari									
Senin	Selasa	Senin	Selasa	Senin	Selasa	Senin	Selasa	Senin	Selasa
V	V	X	X	V	V	X	V	X	V

Keterangan:

V = Melaksanakan penelitian

X = Tidak melaksanakan penelitian

Implementasi pembelajaran dalam pembelajaran aransemen combo menggunakan media *software sonar* akan dijelaskan secara terperinci pada setiap pertemuan. Berikut dijelaskan aplikasi tindakan yang dilakukan dalam proses pembelajaran, serta proses refleksi dalam upaya memperbaiki permasalahan yang terjadi pada saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung.

### C. Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini, membutuhkan alat bantu berupa pengumpulan data, dalam penelitian ini peneliti menggunakan pengumpulan data diantaranya sebagai berikut :

#### 1. Interview (wawancara)

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit (Sugiyono, 2013).

Wawancara dilakukan baik secara terstruktur, dengan tatap muka, dan dengan bantuan alat perekam sebagai dokumentasi dan bukti wawancara. Wawancara terstruktur dilakukan dalam pencarian data awal dan sebagai evaluasi dalam bentuk wawancara pada saat pelaksanaan program. Wawancara terstruktur dengan pedoman wawancara dilakukan untuk memperoleh data yang homogen dari narasumber, untuk memudahkan pada tahap analisis data. Sebagai bukti pendahuluan, wawancara terstruktur dilakukan dengan melibatkan beberapa

narasumber, yang dibagi dalam kategori responden dan informan yaitu: Responden, siswa yang terkait dengan mata pelajaran instrumen dan combo di SLB Negeri A Kota Bandung yang dijadikan data penelitian kegiatan pembelajaran aransemen combo menggunakan media *software sonar*, dan Informan, Bapak Noviard, M.Pd selaku guru mata pelajaran instrumen, dan Bapak Edi Ali S, S.Pd selaku guru mata pelajaran combo.

Pedoman wawancara digunakan agar wawancara yang dilakukan tidak menyimpang dari tujuan penelitian. Pedoman ini disusun tidak hanya berdasarkan tujuan penelitian, tetapi juga berdasarkan teori yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Adapun pedoman wawancara dalam penelitian ini terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan kebutuhan data penelitian, seperti yang berkaitan dengan mata pelajaran instrumen, combo, dan komputer.

## **2. Observasi**

Observasi adalah metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung atau peninjauan secara cermat dan langsung dilapangan atau lokasi penelitian sampai memperoleh data dan sebuah kesimpulan, pada bagian ini peneliti mengobservasi berlangsungnya penelitian tersebut. Pernyataan observasi menurut Marshall (dalam Sugiyono, 2013) bahwa melalui observasi, peneliti belajar tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut. Observasi ini menggunakan observasi tidak terstruktur. Observasi tidak terstruktur menurut (Sugiyono, 2013) adalah observasi yang tidak dipersiapkan secara sistematis tentang apa yang akan di observasi. Fokus observasi akan berkembang selama kegiatan observasi berlangsung.

Langkah studi pendahuluan dilakukan untuk mengetahui bagaimana menyusun rancangan awal perkembangan pembelajaran topik pembelajaran aransemen combo menggunakan media *software sonar* melalui studi literatur (studi literatur bahan kajian, studi literatur berpikir kritis, studi literatur penguasaan konsep, dan studi literatur tentang pembelajaran berbasis masalah) dan analisis topik, serta analisis hubungan model 4D pendekatan kualitatif dan keterampilan berpikir kritis. Selain melakukan pengkajian judul dan latar belakang masalah yang telah dikaji. Langkah studi pendahuluan merupakan langkah pertama dalam suatu

penelitian, sehingga dipersiapkan segala sesuatu hal yang akan berkaitan ketika berada di lapangan. Studi pendahuluan ini merancang dengan cara wawancara terhadap guru combo dan siswa tentang pembelajaran aransemen combo di kelas.

Studi literatur juga dilakukan untuk mengkaji temuan-temuan penelitian sebelumnya yakni penggunaan model pembelajaran berbasis komputer dalam kaitannya dengan penguasaan konsep dan keterampilan berpikir kritis. Studi ini juga dilakukan untuk mencari teori-teori yang berkaitan dengan indikator penguasaan topik pembelajaran aransemen combo menggunakan media *software sonar* dan keterampilan berpikir kritis siswa serta hal-hal yang berhubungan dengan teori pengembangan penelitian. Keterampilan berpikir kritis siswa dalam proses pembelajaran juga dijabarkan dalam kriteria-kriteria penilaian. Hasil studi literatur digunakan untuk merancang model pembelajaran berbasis komputer untuk pembelajaran dikelas.

Terdapat pengurusan perizinan, yang disusun dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 1.4  
Jadwal Pengurusan Perizinan

No.	Pengurusan Perizinan	Tanggal
1.	Akademik Pascasarjana UPI untuk SLB Negeri A Kota Bandung	20 Februari 2017
2.	Akademik Pascasarjana UPI untuk Badan Kesatuan Bangsa dan Politik	20 Februari 2017
3.	Badan Kesatuan Bangsa dan Politik	6 Maret 2017
4.	Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat	13 Maret 2017

Peneliti survei ke lapangan untuk mengetahui ketersediaan kelas mana yang dapat mengikuti menjadi peserta dalam penelitian pembelajaran aransemen combo menggunakan media *software sonar*. Dari ke tiga kelas yaitu kelas X, kelas XI, dan kelas XII, terpilihlah kelas XI dengan rekomendasi guru yang terkait untuk mengikuti penelitian pembelajaran aransemen combo menggunakan *software sonar*. Selain itu mengetahui bagaimana pembelajaran aransemen combo kelas XI

di SLB Negeri A Kota Bandung. Survei ini tujuannya untuk mengetahui kepada kantor utama, tenaga administrasi, guru, kepala sekolah, serta yang bersangkutan dengan penelitian di SLB Negeri A Kota Bandung untuk mendapatkan jadwal pembelajaran dalam penelitian. Selain itu menentukan siswa yang terpilih sesuai ketersediaan siswa untuk mengikuti peserta dalam penelitian.

Fasilitas ketersediaan ruang musik combo di SLB Negeri A Kota Bandung memiliki satu ruang. Peralatan yang terdapat di ruang musik combo A memiliki alat musik combo seperti *microphone*, gitar elektrik, gitar bass elektrik, *keyboard*, piano, drum, angklung, soundcard perangkat untuk menghubungkan alat musik dengan komputer dan hanya memiliki satu unit seperangkat komputer. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan ruang combo dan didalamnya terdapat fasilitas *soundcard* dan seperangkat komputer.

Mata pelajaran combo kelas XI di SLB Negeri A Kota Bandung seperti yang diceritakan di latar belakang, pelajaran combo di kelas XI memiliki metode pembelajaran konvensional, guru memberikan contoh permainan dari masing-masing alat musik yang digunakan dan diimitasi oleh siswa. Sehingga para siswa tidak membuat aransemen dengan sendiri. Tujuan dari penelitian ini diharapkan untuk menumbuhkan kreatifitas siswa dalam membuat aransemen musiknya sendiri sesuai dengan imajinasi yang dimiliki.

Kelebihan pada Pembelajaran aransemen combo menggunakan *software sonar* siswa diharapkan dapat memainkan permainan alat musik yang digunakan masing-masing merekam langsung menggunakan media *software sonar*. Selain itu jika siswa kurang berhasil merekam permainan alat musik secara langsung dari bagian awal sampai akhir karya, siswa dapat merekam secara bertahap dan pengulangan dalam waktu bagian awal karya sampai bagian sampai akhir.

Karakteristik yang dimiliki siswa yang mengikuti dalam penelitian ini diutamakan memiliki kemampuan dasar dalam memainkan alat musik yang digunakan masing-masing. Selain itu diharapkan siswa dapat mengoperasikan penggunaan komputer terutama mengetahui letak huruf *keyboard* komputer.

Peneliti melihat hal-hal yang menjadi kendala bagi guru dalam menyampaikan pembelajaran aransemen combo di sekolah, berdasarkan hasil

wawancara Guru combo Bapak Edi Ali dan Guru instrumen Bapak Noviardi. Pada pembelajaran aransemen combo yang dialami guru sebelumnya memiliki kendala waktu. Guru masih merasa kesusahan untuk mengajak masing-masing anak dalam mempelajari aransemen combo yang dilakukan di kelas disebabkan kurangnya waktu yang tersedia, jika masing-masing siswa harus mempelajarinya secara bergiliran satu per satu, atau mempelajari sendiri di luar jam pelajaran. Jika dilihat dari kurikulum, kurikulum sebelumnya yaitu KTSP memiliki waktu pembelajaran combo 24 jam pelajaran sedangkan kurikulum 2013 hanya awalnya 10 jam terbatas dan proses saat ini dari kebijakan pemerintah terdapat revisi kurikulum 2013 menjadi 26 jam.

Selain kendala waktu menurut Bapak Noviardi dan Bapak Ali saat ini sekolah mengalami kendala biaya untuk kelengkapan fasilitas alat musik yang belum terpenuhi. Menurutnya jika dibandingkan dengan sekolah musik lain, fasilitas alat musik di sekolah disebut tidak terlalu terjamin “ala kadarnya” jauh dari standar, hanya perawatan peralatan musik sudah dapat terpenuhi. Menurutnya fasilitas musik, sekolah ini masih belum memenuhi syarat untuk pembelajaran aransemen combo. Berbeda dengan pendapat peneliti, secara keseluruhan fasilitas dan sarana prasarana ruang combo di SLB Negeri A Kota Bandung ini sudah memenuhi standar dalam memenuhi syarat pembelajaran aransemen combo. Fasilitas yang terdapat di ruang combo di SLB Negeri A Kota Bandung yaitu sebuah perangkat komputer. Akan tetapi komputer tersebut hanya digunakan oleh siswa pada kegiatan ekstrakurikuler dan tidak digunakan pada mata pelajaran combo. Seperangkat komputer tersebut di dalamnya terdapat *software sonar* yang fasilitasnya tersedia oleh SLB Negeri A Kota Bandung. Kelebihan menggunakan media *software sonar* ini, dapat dihubungkan dengan *software JAWS (Job Acces With Speech)* sehingga siswa dapat mendengarkan sesuai dengan pengoperasian komputer oleh siswa.

Fasilitas dalam *software sonar* pengguna dapat membuat sebuah proyek karya yang di dalamnya dapat membuat beberapa *track* alat musik yang akan digunakan sesuai kebutuhan. *Track* tersebut memiliki dua jenis *track*, yang pertama jenis *track midi* dan jenis *track digital audio*. Pada penelitian ini siswa

menggunakan jenis *track audio*. Penggunaan media *software sonar*, pengguna dapat merekam permainan alat musik pengguna. Selain itu dapat menghapus, dan memotong permainan alat musik yang telah direkam dan mengatur sesuai lokasi waktu dalam karya yang dibutuhkan.

Asumsi siswa pada penelitian ini dalam pembelajaran aransemen combo menggunakan media *software sonar* dapat memainkan alat musik secara dasar yang diterapkan merekam pada media *software sonar*. Sesungguhnya siswa akan memiliki aransemen sesuai kreativitas pada imajinasinya masing-masing. Tujuannya bila siswa mempelajari combo dengan menggunakan media *software sonar* diharapkan siswa agar mudah dalam pengubahan atau aransemen sebuah karya untuk direkam dalam menggunakan media *software sonar*. Disamping mengingatkan permainan yang sudah direkam, tahapan terakhir dapat menghasilkan produk musik yang digabungkan dari keseluruhan permainan yang terpilih.

Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran aransemen combo menggunakan media *software sonar* dalam mata pelajaran instrumen di SLB Negeri Kota Bandung. Observasi digunakan untuk mengukur dan menilai hasil pengamatan yang telah berjalan. Hal ini yang dinilai adalah berupa sejauh mana pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai yang dimiliki dan dikuasai siswa dalam pembelajaran aransemen combo menggunakan *software sonar*.

Menurut (Popham, 1975, hal. 8), pengertian pengukuran dan evaluasi berbeda. Pengukuran adalah suatu tindakan menentukan sejauhmana (*the degree to which*) seorang memiliki suatu atribut tertentu. Penentuan itu dilakukan dengan memberikan angka (disebut skor) terhadap atribut tersebut. Evaluasi adalah keseluruhan proses untuk memutuskan apakah sesuatu baik atau tidak, bermanfaat atau tidak, dan seterusnya.

Penggunaan istilah *assesmen* digunakan bersama-sama dengan istilah evaluasi dan pengukuran. Penilaian yang digunakan untuk penelitian ini adalah penilaian autentik (*authentic assessment*). Penilaian autentik adalah proses pengumpulan berbagai data yang bisa memberikan gambaran perkembangan belajar peserta didik. Gambaran perkembangan belajar siswa perlu diketahui oleh

pendidik agar bisa memastikan bahwa siswa mengalami proses pembelajaran dengan benar. Kegiatan penilaian dilakukan bersamaan dengan kegiatan pembelajaran. Berikut lembar observasi yang digunakan untuk penilaian dalam pembelajaran aransemen combo menggunakan media *software sonar*.

Tabel 1.5  
Tabel Penilaian Indikator sikap aktif dan pembahasan dalam pembelajaran.

No.	Siswa	Sikap						1	2	3	4
		Aktif			Bekerjasama						
		KB	B	SB	KB	B	SB				

Keterangan: KB = Kurang Baik, B = Baik, & SB = Sangat Baik  
Indikator sikap aktif dalam kegiatan pembelajaran.

- KB = *jika* menunjukkan sama sekali tidak ambil bagian dalam pembelajaran.
- B = *jika* menunjukkan sudah ada usaha ambil bagian dalam pembelajaran tetapi belum konsisten.
- SB = *jika* menunjukkan sudah ambil bagian dalam menyelesaikan tugas secara terus menerus dan konsisten.

Indikator sikap bekerjasama dalam kegiatan pembelajaran.

- KB = *jika* sama sekali tidak berusaha untuk bekerjasama dalam kegiatan pembelajaran.
- B = *jika* menunjukkan sudah ada usaha untuk bekerjasama dalam kegiatan pembelajaran tetapi belum konsisten.
- SB = *jika* menunjukkan adanya usaha bekerjasama dalam kegiatan pembelajaran secara terus menerus dan konsisten.

### 1. Indikator dalam pembahasan produksi musik

- Sangat Baik = Siswa sangat mengerti dalam pembahasan produksi musik
- Baik = Siswa mengerti dalam pembahasan produksi musik
- Cukup = Siswa cukup mengerti dalam pembahasan produksi musik
- Kurang = Siswa kurang mengerti dalam pembahasan produksi musik

### 2. Indikator dalam pembahasan aransemen sederhana

- Sangat Baik = Siswa sangat mengerti dalam pembahasan aransemen sederhana
- Baik = Siswa mengerti dalam pembahasan aransemen sederhana
- Cukup = Siswa cukup mengerti dalam pembahasan aransemen sederhana

d) Kurang= Siswa kurang mengerti dalam pembahasan aransemen sederhana

### 3. Indikator dalam pembahasan *take guide*

a) Sangat Baik = Siswa sangat mengerti dalam pembahasan *take guide*

b) Baik = Siswa mengerti dalam pembahasan *take guide*

c) Cukup = Siswa cukup mengerti dalam pembahasan *take guide*

d) Kurang= Siswa kurang mengerti dalam pembahasan *take guide*

### 4. Indikator dalam pembahasan *take* alat musik

a) Sangat Baik = Siswa sangat mengerti dalam pembahasan *take* alat musik

b) Baik = Siswa mengerti dalam pembahasan *take* alat musik

c) Cukup = Siswa cukup mengerti dalam pembahasan *take* alat musik

d) Kurang= Siswa kurang mengerti dalam pembahasan *take* alat musik

Setiap pertemuan, lembar observasi untuk penilaian berubah sesuai dengan tugas penilaian yang diberikan. Penilaian autentik yang diberikan merupakan penilaian sikap, penilaian tugas, dan penilaian terhadap pembelajaran aransemen combo menggunakan media *software sonar* yakni pembahasan produksi musik, aransemen sederhana, *take guide*, dan *take* alat musik. Selain penilaian sikap aktif dan pembahasan, adapun penilaian gambaran kondisi peserta didik selama kegiatan pembelajaran keseluruhan.

Tabel 1.6  
Tabel Penilaian Kondisi Selama Kegiatan

No.	Nama Siswa	L/P	Afektif	Kognitif	Psikomotorik
1.					
2.					
3.					

Keterangan:

Afektif = Penilaian sikap dan tingkah laku saat pembelajaran sampai dengan evaluasi.

Kognitif = Kemampuan wawasan atau pengetahuan tentang musik komputer dan *software sonar* 8.5

Psikomotirik = Kemampuan dalam praktik dalam aransemen combo dan pengoperasian *software sonar*.

### 3. Pedoman Dokumentasi

Kegiatan ini berupa pengumpulan data-data pendukung, seperti skor nilai, hasil tangan siswa selama wawancara, foto-foto, rekaman, dan video selama pelaksanaan tindakan, dan catatan.

#### **D. Analisis Data**

Sumber data yang menjadi acuan penulis dalam penulisan metode penelitian ini adalah hasil penelitian penulis dalam teknik penggunaan media *software sonar* bagi siswa SLB Negeri A Kota Bandung. Dari hasil pengolahan data ini akan terlihat keberhasilan dari efisiensi pembelajaran musik. Format observasi berisi data-data hasil pengamatan observasi yang dilakukan terhadap siswa yang sedang melakukan percobaan terhadap penelitian. Format itu mencakup antara lain: nama guru, nama-nama siswa, urutan kegiatan, aspek-aspek yang dinilai, pertanyaan yang berhubungan dengan materi, instrumen proyek yang digunakan, tujuan yang ingin dicapai, dan hasil penilaian.

#### **E. Isu Etik**

Penelitian ini melibatkan siswa sebagai subjek penelitian, pertimbangan potensi dampak negatif secara fisik dan psikologis perlu mendapat perhatian khusus. Penelitian ini terlibat dengan siswa yang menyandang tunanetra. Penelitian ini tidak menimbulkan dampak negatif baik secara fisik maupun nonfisik dan menjelaskan penanganan isu tersebut bagi yang terkait dengan yang diteliti. Siswa, guru, dan pihak yang terkait dengan penelitian di SLB Negeri A Kota Bandung telah mengetahui, menyetujui, dan bersedia mengikuti kegiatan penelitian.