

BAB III

METODE PENELITIAN

Untuk memecahkan suatu permasalahan pada penelitian, diperlukan adanya sebuah metode atau pendekatan untuk menghasilkan data-data yang dibutuhkan sehingga dapat menjadi solusi pemecahan masalah tersebut. “Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya” (Arikunto 1998, hlm. 11) (dalam Respati, 2011, hlm.54).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design based research (DBR)*. Metode *DBR* ini akan dipaparkan ke dalam enam bagian, dan terdiri dari beberapa komponen. Pertama memaparkan desain penelitian; kedua memaparkan partisipan dan tempat penelitian; ketiga memaparkan subjek penelitian; keempat memaparkan instrumen penelitian; kelima memaparkan metode dan prosedur penelitian; keenam, memaparkan teknik pengumpulan dan analisis data.

3. 1. Desain Penelitian

Mathew dkk (2014, hlm.319) mengatakan bahwa “Proses perancangan dan proses *DBR* terdiri dari 6 fase berulang dimana desainer: memfokuskan masalah, mengerti masalahnya, tentukan tujuan, bayangkan garis besar solusi, bangun solusinya, dan ujilah solusinya”. Berdasarkan teori tersebut peneliti akan melakukan proses kegiatan melalui beberapa tahap yaitu : 1). Identifikasi masalah, 2) Desain musik digital sebagai media pembelajaran, 3). Implementasi musik digital pada pembelajaran 4). Efektifitas musik digital sebagai media pembelajaran. 5). Refleksi. Agar lebih jelas dapat dilihat pada bagan sebagai berikut:

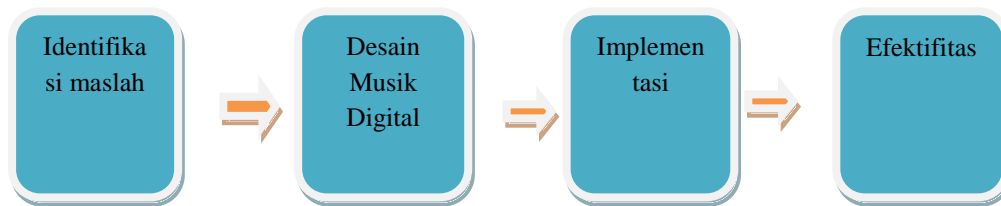


Diagram 3. 1
 Proses Metode Penelitian DBR
 Sumber: ICLS2014-Proceedings-Title-Vol1

3. 2. Partisipan dan Tempat Penelitian

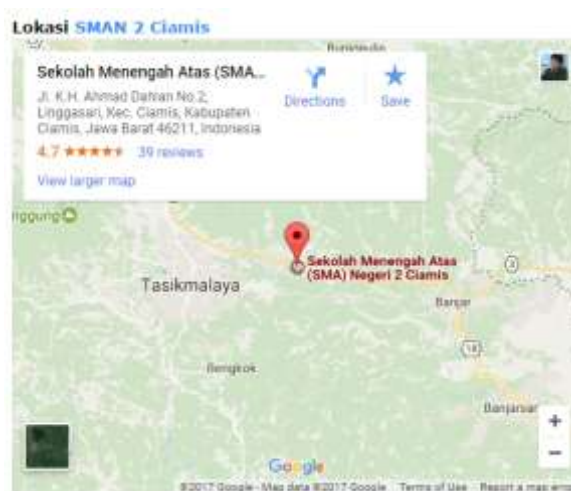
3. 2. 1. Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran seni budaya di SMA negeri 2 Ciamis yaitu Nanang Mulyana M.Pd, yang berperan sebagai pengamat atau observer desain media pembelajaran musik digital. Pemilihan guru seni budaya sebagai partisipan merupakan cara peneliti untuk mengefisienkan waktu, tenaga dan sumber informasi, sehingga apa yang diperlukan oleh peneliti dapat terpenuhi. Untuk memperoleh seluruh gambaran dari semua proses kegiatan peneliti melakukan pendokumentasian melalui video, foto, media, serta alat.

3. 2. 2. Tempat Penelitian

Penelitian media pembelajaran musik digital ini akan dilakukan SMA Negeri 2 Ciamis, terletak di Jl. K.H. Ahmad Dahlan No.2, Lingasari, Kec. Ciamis, Kabupaten Ciamis, Jawa Barat 46211, Indonesia. Alasan memilih fokus penelitian di SMA Negeri 2 Ciamis karena di sekolah tersebut terdapat materi notasi balok yang diajarkan dalam pembelajaran seni budaya. Hasil wawancara langsung dengan guru seni budaya Bapak Nanang Mulyana, M.Pd. (2017, Mei 05) mengatakan penelitian yang akan dilaksanakan sejalan dengan materi yang pernah diajarkan oleh guru yang bersangkutan yakni materi notasi balok.

SMA Negeri 2 Ciamis merupakan salah satu sekolah formal negeri di Kabupaten Ciamis. Sekolah yang berdiri pada tanggal 05-06-1986 ini beralamatkan di Jl. K.H. Ahmad Dahlan No.2, Lingasari, Kec. Ciamis, Kabupaten Ciamis, Jawa Barat 46211, Indonesia. Lokasi pada peta dapat terlihat seperti gambar di bawah ini :



Gambar 3. 1

Peta Lokasi SMA Negeri 2 Ciamis

Sumber: <https://www.google.co.id/search?dcr=0&biw=1366&bih=662&tbm=isch&sa=1&btnG=Search&q=sma+N+2+ciamis#imgrc=LafEDzKOaDGztM>



Foto 3. 1

Bangunan SMA Negeri 2 Ciamis

Sumber: <https://www.google.co.id/search?dcr=0&biw=1366&bih=662&tbm=isch&sa=1&btnG=Search&q=sma+N+2+ciamis#imgrc=LafEDzKOaDGztM>

3. 3. Populasi dan Sampel Penelitian

3. 3. 1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian. Arikunto, (2002, hlm.115) dalam munajah (2008, hlm.60). Populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Hal ini didasarkan sesuai dengan kurikulum materi notasi balok yang diajarkan pada kelas XI. Populasi yang ada di SMA Negeri 2 Ciamis terdiri dari 9 kelas dengan masing-masing kelas berjumlah 40 orang siswa. Untuk lebih jelasnya di bawah ini merupakan tabel jumlah populasi di SMA Negeri 2 Ciamis:

Tabel 3.1. Populasi kelas XI SMA Negeri 2 Ciamis

XI. MIPA.1	XI. MIPA 2	XI. MIPA 3	XI. MIPA 4	XI. MIPA 5	XI. MIPA 6	XI. MIPA 7	XI. IPS 1	XI. IPS 2	XI. IPS 3
40 orang	40 orang	40 orang	40 orang	40 orang	40 orang	40 orang	40 orang	40 orang	40 orang

3. 3. 2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Arikunto (2002, hlm.117) dalam Munajah (2008, hlm.60). Dalam penelitian ini, sampel yang digunakan adalah siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 2 Ciamis. Hal ini dilakukan berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran seni budaya, serta hasil observasi yang telah dilakukan karena program penelitian yang akan dilaksanakan sejalan dengan materi yang sudah dipelajari pada semester sebelumnya yakni materi notasi balok. Adapun sampel dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2. Daftar Siswa Kelas XI IPS. 2

NO	NIS	NAMA PESERTA DIDIK	L/P	Kelas
1	161710323	ADE SOFHA SOBARIYAH	P	X IPS-2
2	161710324	ADITYA FUADI	L	X IPS-2
3	161710325	ALIA RAHADANIA	P	X IPS-2
4	161710326	ANNISA EKA FITRIA	P	X IPS-2
5	161710327	ARDHIRA KHARISMA	P	X IPS-2
6	161710328	ARUL ISMAIL	L	X IPS-2
7	161710329	AYU AULIA	P	X IPS-2
8	161710330	AZI AHMANUL HIZAZ	L	X IPS-2
9	161710331	AZIS SALMAN ALFARIZI	L	X IPS-2
10	161710332	RIZKI NURHIDAYAT	L	X IPS-2
11	161710333	DEWANGGA PRAMANA PUTRA	L	X IPS-2
12	161710334	DHETA DWI PUTRI	P	X IPS-2
13	161710335	FAUZI NURFALLAH Y.	L	X IPS-2
14	161710336	FERI ANDRIANSYAH	L	X IPS-2
15	161710337	GALIH RAI ADHARI	L	X IPS-2
16	161710338	GIANTY MURTI DEWANTY	P	X IPS-2

17	161710339	HIZKIA MOHAMMAD DAFFA	L	X IPS-2
18	161710340	INDRI FITRIANI	P	X IPS-2
19	161710341	LUKI IRVANDI	L	X IPS-2
20	161710342	MELY AMELIA	P	X IPS-2
21	161710343	MOCH. FARHAN FARDI	L	X IPS-2
22	161710344	MOCHAMMAD IRFAN M.	L	X IPS-2
23	161710345	MUHAMAD RIZKA FAHAS	L	X IPS-2
24	161710346	MUHAMMAD ALTHAF GILANG P.	L	X IPS-2
25	161710347	NAYA NURUL FADYA	P	X IPS-2
26	161710348	NORMALITA	P	X IPS-2
27	161710349	NOVI HERDIANI	P	X IPS-2
28	161710350	NURUL RAHMA AULIA	P	X IPS-2
29	161710351	RAHMAN FADILLA HAERUDIN	L	X IPS-2
30	161710352	RESSA YAYU FAUZIAH	P	X IPS-2
31	161710353	RESTI SAFITRI DIANA	P	X IPS-2
32	161710354	REZA JULIANSYAH	L	X IPS-2
33	161710355	RICKY YUSUP FADILAH	L	X IPS-2
34	161710356	RIRI WIDIAWATI NH.	P	X IPS-2
35	161710357	RIRIS NOVISKA RESVIANI	P	X IPS-2
36	161710358	SILVIA IMELDA	P	X IPS-2
37	161710359	SIN AL MUNTAHA	L	X IPS-2
38	161710360	TIA ATISTA RAHMAWATI	P	X IPS-2
39	161710361	VALENT SUHERMAN PUTRA	L	X IPS-2
40	161710362	WANTI NUR ASRI	P	X IPS-2

3. 4. Instrumen Penelitian

Untuk mengukur suatu variabel diperlukan alat ukur yang biasa disebut instrumen. Djaali (2000: 9) dalam Matondang (2009, hlm.87) menyatakan bahwa “secara umum yang dimaksud dengan instrumen adalah suatu alat yang karena memenuhi persyaratan akademis maka dapat dipergunakan sebagai alat untuk mengukur suatu obyek ukur atau mengumpulkan data mengenai suatu variabel”. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, kuisioner, dan wawancara.

Tabel 3.3. Variabel dan Indikator Media Pembelajaran Musik Digital

No.	Tahapan	Indikator	
		Aspek Kognitif	Aspek Psikomotor
1.	Teori Dasar Notasi Balok	Siswa mampu menyebutkan dan menjelaskan definisi notasi balok, garis paranada, tanda birama, tanda kunci, bars, tanda diamika (ekspresi) dan tempo.	
2.	Nilai dan Bentuk Not	Siswa mampu menjelaskan nilai not penuh, not 1/2 , not 1/4, dan not 1/6	Siswa mampu membaca nilai not penuh, not 1/2 , not 1/4, dan not 1/6
3.	Nilai dan Bentuk Tanda Istirahat	Siswa mampu menjelaskan nilai istirahat penuh, 1/2 , dan istirahat 1/4.	Siswa mampu membaca nilai istirahat penuh, 1/2 , dan istirahat 1/4.
4.	Nama Not	Siswa mampu menjelaskan nama not C, D, E, F, G, A, B, C pada garis paranada.	Siswa mampu membaca nama not C, D, E, F, G, A, B, C pada garis paranada.

3. 4. 1. Observasi

Observasi merupakan pengamatan sistematis dan terencana yang diniati untuk perolehan data yang dikontrol validitas dan reabilitasnya. Alwasilah, (2012, hlm.165). Lebih lanjut Alwasilah (2012, 110) mengatakan bahwa “teknik observasi memungkinkan peneliti menarik inferensi (kesimpulan) ihwal makna dan sudut pandang responden, kejadian, peristiwa atau proses yang diamati”. Pengamatan yang dilakukan pada penelitian ini dilakukan dengan cara menyusun pedoman observasi seperti observasi awal, pedoman observasi penilaian kognitif, pedoman observasi penilaian afektif, dan pedoman observasi penilaian psikomotor.

3. 4. 1. 1. Observasi awal

Langkah pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah melakukan observasi awal, dalam arti melihat langsung lokasi yang akan dijadikan tempat penelitian, yaitu SMA Negeri 2 Ciamis, serta mengamati langsung proses pembelajaran seni budaya di kelas XI. Kemudian peneliti memilih masalah yang

signifikan untuk diteliti kemudian merumuskan masalah dan mengidentifikasi masalah tersebut menjadi beberapa pertanyaan secara garis besar.

Langkah selanjutnya adalah penyusunan proposal untuk persiapan siding proposal. Di dalamnya juga meliputi kegiatan bimbingan serta perbaikan atau revisi setelah hasil kelulusan siding proposal. Persiapan lain yang dilakukan sebelum terjun ke lapangan adalah menyelesaikan administrasi, berupa: 1). SK pengangkatan Pembimbing, 2). Surat izin permohonan penelitian rektor UPI. Selanjutnya menyusun program, konsep dan desain yang akan digunakan dalam penelitian kemudian menyusun instrumen penilaian, dilakukan guna memperoleh data yang diperlukan selama pelaksanaan penelitian. Langkah selanjutnya adalah menyusun sistem penilaian yang dilaksanakan selama dan setelah kegiatan pembelajaran, yang mencakup aspek afektif, kognitif dan psikomotor. Seluruh jadwal kegiatan sudah terlampir dalam lampiran dan berikut merupakan kisi-kisi pedoman observasi yang disusun pada tabel 3.2-3.5 di bawah ini:

Tabel 3.4. Pedoman observasi

Jenis Observasi	Lama Observasi	Hal-hal yang dilakukan dalam observasi
Observasi Awal	1 x pertemuan	Melakukan pre test meliputi: - Teori notasi balok - Nilai dan bentuk not - Nama not dalam paranada
Observasi Inti	3 x pertemuan	Melakukan siklus berdasarkan sintak pembelajaran (RPP)

Tabel 3.5. Pedoman penilaian kognitif

No.	Aspek yang diamati	Baik	Cukup	Kurang
1.	Siswa mampu menyebutkan dan menjelaskan definisi notasi balok, garis paranada, tanda birama, tanda kunci, bars, tanda diamika (ekspresi) dan tempo.			

2.	Siswa mampu menjelaskan nilai not penuh, not $\frac{1}{2}$, not $\frac{1}{4}$, dan not $\frac{1}{6}$			
3.	Siswa mampu menjelaskan nilai istirahat penuh, $\frac{1}{2}$, dan istirahat $\frac{1}{4}$.			
4.	Siswa mampu menjelaskan nama not C, D, E, F, G, A, B, C pada garis paranada.			

Tabel 3. 6. Pedoman penilaian psikomotor

Aspek yang diamati	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
Kemampuan siswa membaca ritmik nilai not penuh, not $\frac{1}{2}$, not $\frac{1}{4}$, dan not $\frac{1}{6}$.				
Kemampuan siswa tanda istirahat penuh, $\frac{1}{2}$, dan $\frac{1}{4}$.				
Kemampuan membaca dan memainkan nama not pada garis paranada menggunakan instrumen pianika.				
Kemampuan membaca tanda dinamika (ekspresi).				
Kekompakan dan kerjasama dalam menampilkan hasil latihan di depan kelas				

3. 4. 2. Kuisisioner

Instrumen yang terdapat pada bentuk kuisisioner, yakni dengan menyusun beberapa pertanyaan pada lembar penilaian apresiasi siswa sebagai berikut:

Tabel 3.7. Penilaian media musik digital

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban
1.	Bagaimana kesan anda tentang penggunaan musik digital yang digunakan dalam pembelajaran notasi balok? Mengapa memilih jawaban tersebut?	a. Menarik/Menyenangkan b. Membosankan c. Biasa saja Alasan:
2.	Bagaimana kualitas setiap jenis genre musik digital yang anda dengar untuk pembelajaran notasi balok? Mengapa memilih jawaban tersebut?	a. Menarik/Menyenangkan b. Membosankan c. Biasa saja Alasan:
3.	Bagaimana kualitas sound musik digital yang anda dengar? Mengapa memilih jawaban tersebut?	a. Sangat Baik (enak didengar) b. Baik (lumayan enak didengar) c. Kurang (tidak enak didengar) Alasan:
4.	Bagaimana pendapat anda tentang materi notasi balok yang dipelajari? Mengapa memilih jawaban tersebut?	a. Mudah b. Sulit c. Biasa saja Alasan:
5.	Bagaimana perasaan anda setelah mengikuti pembelajaran notasi balok menggunakan iringan musik digital? Mengapa memilih jawaban tersebut?	a. Menarik/Menyenangkan b. Semangat c. Biasa saja Alasan:

3. 4. 3. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi atau data yang diperlukan sesuai dengan tujuan penelitian. Alwasilah (2012, hlm.146). Instrumen yang digunakan saat wawancara berisi berbagai pertanyaan. Menyusun pertanyaan tersebut terdapat pedoman wawancara untuk memperoleh data yang diinginkan peneliti. Pedoman wawancara memuat pertanyaan tentang teori dan perangkat musik digital, teori dasar musik, teori notasi balok, teori dan perangkat *software* musik, serta teori dan perangkat musik *recording*. Pada tabel 3.7 di bawah ini merupakan draft pedoman wawancara yang telah disusun.

Tabel 3.8
Kisi-kisi pedoman wawancara untuk ahli

Identitas nara sumber/responden
Nama
Usia
Pekerjaan
Pendidikan
Bidang Keahlian
Alamat
Pedoman wawancara untuk ahli
1. Definisi, fungsi, dan jenis musik digital
2. Definisi dan perangkat <i>software</i> musik digital
3. Definisi dan perangkat musik <i>recording</i>
4. Teori musik (karakter akor, fungsi penggunaan tuts piano untuk pembelajaran)
5. Teori notasi balok untuk siswa SMA

Tabel 3.9
Kisi-kisi pedoman wawancara untuk partisipan

Identitas nara sumber/responden
Nama
Usia
Pekerjaan
Pendidikan
Bidang Keahlian
Alamat
Pedoman wawancara untuk partisipan

1. Pembelajaran Notasi Balok di kelas
2. Minat siswa terhadap pembelajaran notasi balok
3. Media pembelajaran yang digunakan
4. Materi pembelajaran notasi balok
5. Faktor-faktor penghambat

3. 5. Metode dan Prosedur Penelitian

Pada penelitian ini akan menggunakan rancangan penelitian *Design Based research* (DBR). Latar belakang penggunaan metode tersebut karena dalam penelitian ini peneliti mengkonsep dan mengembangkan suatu desain media pembelajaran yang sistematis untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajarannya. Seperti yang diutarakan oleh Brown dalam Baumgartner, dkk (2003, hlm.1) bahwa “Metode *design based research* adalah sebuah paradigma yang muncul untuk mempelajari pembelajaran dalam konteks melalui Desain dan pembelajaran sistematis strategi instruksional dan Alat”. Lebih lanjut Baumgartner, dkk (2003, hlm.1) menambahkan bahwa “penelitian berbasis desain dapat membantu menciptakan dan memperluas pengetahuan tentang pengembangan, pemberlakuan, dan inovasi yang berkelanjutan lingkungan belajar”.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penelitian DBR didasarkan pada pemecahan masalah yang terjadi dalam praktik pendidikan. Hal ini sejalan dengan apa yang terjadi di lapangan dimana pada pembelajaran notasi balok di SMA Negeri 2 Ciamis hanya sebatas mengajarkan aspek kognitifnya saja namun guru tidak berupaya memberikan pemahaman nilai-nilai dalam setiap notasi balok pada siswanya.

Mathew dkk (2014, hlm.319) mengatakan bahwa “Proses perancangan dan proses DBR terdiri dari 6 fase berulang dimana desainer: memfokuskan masalah, mengerti masalahnya, tentukan tujuan, bayangkan garis besar solusi, bangun solusinya, dan ujilah solusinya”. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada bagan berikut:

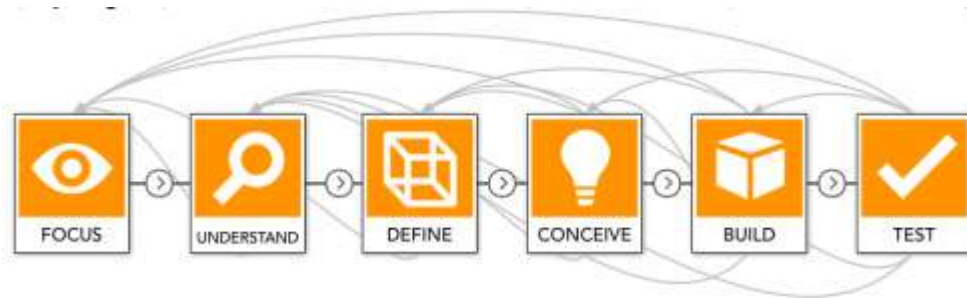


Diagram 3. 2
 Proses Metode Penelitian DBR
 (Sumber: ICLS2014-*Proceedings-Title-Voll. Mathew 2014, hlm 10*)

Dari rancangan *Design Based research* (DBR) yang ada, maka dihasilkan desain penelitian sebagai berikut:



Diagram 3.3
 Design penelitian DBR

Berdasarkan desain penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa setiap desain pada bagan di atas dilakukan secara berulang. Apabila salah satu desain belum berhasil dilakukan, maka tidak dibenarkan melanjutkan pada desain selanjutnya. Hal ini berlaku pada desain media pembelajaran musik digital yang akan dirancang. Tahapan penelitian DBR pada penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut.

3. 5. 1. Identifikasi dan Analisis Masalah

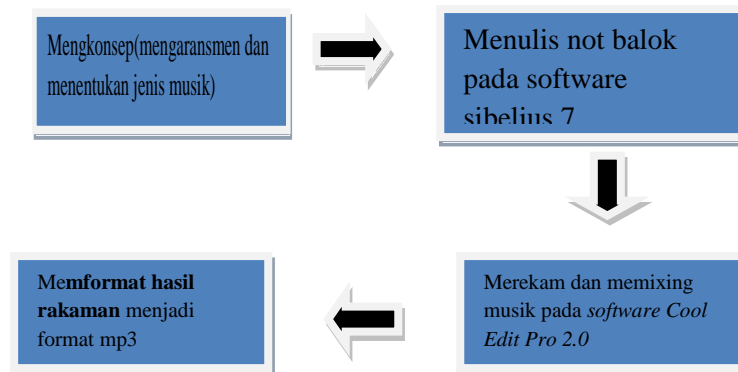
Permasalahan yang terjadi pada pembelajaran notasi balok di SMA Negeri 2 Ciamis adalah tidak adanya upaya guru dalam mengimplementasikan nilai-nilai notasi balok dalam kegiatan praktik alat musik. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama kondisi yang terjadi di lapangan adalah kompetensi guru yang

bukan berasal dari pendidikan seni musik. Kedua, karena proses pembelajaran yang dipentingkan hanya aspek kognitifnya saja maka yang terjadi adalah minat siswa pada pembelajaran notasi balok kurang, akibatnya siswa tidak mampu mengimplementasikan pengetahuan notasi baloknya ke dalam kegiatan praktek. Ketiga karena guru tidak menguasai alat musik seperti keyboard, gitar dan yang lainnya.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas muncul ide untuk memberikan solusi pada pembelajaran notasi balok dengan menggunakan iringan musik digital sebagai media pembelajarannya. Alasan peneliti menggunakan musik digital sebagai media pembelajarannya adalah memberikan pemahaman tentang praktik notasi balok pada alat musik secara efisien dan menyenangkan. Penggunaan musik digital ini cocok digunakan pada siswa SMA yang secara psikologis menyukai hal-hal yang baru dan memelajari sesuatu dengan apa yang mereka senangi, sehingga peneliti ingin memanfaatkan kesukaan mereka pada bidang musik lalu mendesainnya dalam musik digital sehingga siswa belajar notasi balok diiringi musik digital yang mereka sukai.

3. 5. 2. Perancangan program

Pada tahapan ini merupakan tahapan perancangan dan program yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran notasi balok menggunakan iringan musik digital. Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirancang program dengan cara a). Menentukan konsep (aransmen, jenis musik) oleh peneliti; b). Menulis notasi balok menggunakan *software sibelius 7*; c). Merekam dan *memixing* musik digital menggunakan *software musik Cool Edit Pro 2.0*; d). Mengkonvert hasil rekaman menjadi musik digital format mp3. e). mengimplementasikan musik digital pada pembelajaran notasi balok; f). Mengukur efektifitas musik digital dalam pembelajaran notasi balok. Rancangan desain musik digital pembelajaran notasi balok dapat dilihat pada bagan 3.1 sebagai berikut:



(Diagram 3. 4 Desain Musik Digital Pada Pembelajaran NNotasi Balok)

3. 5. 3. Validasi Produk

Validasi produk pada penelitian ini divalidasi oleh tiga orang ahli dan dilakukan melalui 3x pertemuan pada hari, waktu dan tempat yang berbeda. Tujuan dalam validasi ini adalah untuk menentukan apakah produk yang didesain oleh peneliti sudah layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran atau belum. Untuk lebih jelasnya mengenai gambaran validasi dalam penelitian ini, berikut akan dipaparkan melalui tabel di bawah ini:

Tabel. 3. 10 Validator dalam Penelitian

No	Nama	Keterangan	Validasi dalam bidang	Waktu Observasi	Tempat Observasi
1	Hery Supiarza, M.Pd Nip:197207212014091004	Dosen UPI Bandung	Materi Pembelajaran	19 April 2017	Kampus UPI Bandung
2	Resa Respati, M.Pd Nip:198505022014041001	Dosen UPI Kampus Tasikmalaya	Materi Pembelajaran	21 April 2017	Kampus UPI Tasikmalaya
3	Hary Anugerah Januari, M.Pd	Dosen Universitas Telkom Bandung	Musik Digital	19 April 2017	Studio Recording Kart. Production Cimahi

Tabel 3. 11 (Lembar validasi penelitian)

No	Pertanyaan Validasi	Sudah Sesuai	Belum Sesuai	Komentar
1	Apakah musik digital yang di desain efektif dan efisien sebagai media pembelajaran			
2	Bagaimana kualitas musik digital yang didesain sudah bagus untuk digunakan sebagai media pembelajaran			
3	Bagaimana maintainable (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah) musik digital yang didesain			

4	Bagaimana usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya) musik digital yang didesain			
5	Bagaimana ketepatan pemilihan jenis aplikasi/software/tool untuk pengembangan			
6	Bagaimana kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan di berbagai hardware dan software yang ada) musik digital yang didesain			
7	Apakah dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi: petunjuk instalasi (jelas, singkat, lengkap), trouble shooting (jelas, terstruktur, dan antisipatif), desain program (jelas, menggambarkan alur kerja program)			
8	Bagaimana kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan, realistis)			
9	Bagaimana relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum			
10	Bagaimana cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran			
11	Bagaimana Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran			
12	Bagaimana kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran			
13	Bagaimana materi yang didesain sistematis, runut, alur logika jelas			
14	Bagaimana kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, latihan			
15	Bagaimana konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran			

3. 5. 4. Implementasi Musik Digital Pada Pembelajaran Notasi Balok

Pada tahapan ini desain musik digital yang telah dirancang akan diimplementasikan sesuai tahapan dan langkah-langkah pembelajaran yang telah dirancang. Tahap pembelajaran terdiri dari 5 pertemuan, pertemuan 1 merupakan kegiatan *pre-test*. Pertemuan 2 merupakan pembelajaran dengan not dan tanda istirahat sederhana (*easy*). Pertemuan ketiga merupakan pembelajaran sedang (*medium*). Pertemuan keempat merupakan pembelajaran sulit (*hard*).

Pada setiap awal pembelajaran siswa akan disajikan demonstrasi pertunjukan musik menggunakan notasi balok pada *software sibelius 7*, guna menstimulus pengetahuan siswa dalam belajar notasi balok. Dalam setiap pertemuan siswa akan berlatih membaca partitur secara berulang-ulang sambil diiringi musik digital. Jenis musik digital akan didesain sesuai dengan yang disukai siswa. Pelaksanaan dalam mengimplementasikan musik digital sebagai media pembelajaran yang telah dirancang akan dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 3.12
Implementasi Musik Digital dalam Pembelajaran Notasi Balok
Pertemuan 1,2,3

Pertemuan.	Langkah Pembelajaran	Bentuk Kegiatan	Keterangan
2	Mengapresiasi demonstrasi guru	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa mengamati dan mengomentari demonstrasi notasi balok yang sudah disajikan. - Siswa mengamati kembali video demonstrasi notasi balok yang sudah disajikan. - Siswa latihan membaca notasi balok dengan pianika menggunakan iringan musik digital 	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa menemukan hal yang dapat diamati (nilai not, penuh, 1/2, 1/4. nilai istirahat penuh, 1/2, 1/4, nama not, tanda birama, tanda kunci, tempo) - Siswa menemukan dan menyebutkan nilai not dan tanda istirahat penuh, 1/2 dan 1/4. serta Posisi not pada pianika (not G, A, B, C) - Dengan iringan musik digital siswa mampu memainkan notasi balok yang

			sudah didesain peneliti dengan menggunakan pianika
3	Mengidentifikasi video demonstrasi notasi balok	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa mengamati dan mengomentari video demonstrasi notasi balok yang sudah disajikan. - Siswa latihan membaca notasi balok dengan pianika 	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa menemukan hal yang dapat diamati (tanda <i>shraff</i>, not D, E, F) - Siswa menemukan dan menyebutkan nilai not dan tanda istirahat penuh, $\frac{1}{2}$ dan $\frac{1}{4}$.serta Posisi not pada pianika. - Dengan iringan musik digital siswa mampu memainkan notasi balok yang sudah didesain peneliti dengan menggunakan pianika
4	Mengidentifikasi video demonstrasi notasi balok	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa mengamati dan mengomentari video demonstrasi notasi balok yang sudah disajikan. - Siswa latihan membaca notasi balok dengan pianika 	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa mampu menjelaskan birama $\frac{6}{8}$ dan $\frac{2}{4}$, siswa menjelaskan tanda dinamika. - Dengan iringan musik digital siswa mampu membaca dan memainkan notasi dan tanda dinamika pada birama $\frac{6}{8}$ dan $\frac{2}{4}$

3. 6. Teknik Pengumpulan Data

3. 6. 1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati penggunaan musik digital sebagai media pembelajaran notasi balok untuk siswa SMA pada subjudul studi kasus untuk menumbuhkan minat siswa terhadap

pembelajaran notasi balok berdasarkan tanggapan guru dan respon siswa dalam menggunakan produk. Observasi pada penelitian ini adalah observasi partisipan, “observasi partisipan merupakan merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melibatkan diri peneliti dengan objek penelitian”.

Sugiyono (2010, hlm.311) dalam Respati (2011, hlm. 62) menyatakan: “*In participant observation, the researcher what people do, lisenent to what they say, and participates in their activities*”. Dalam observasi partisipan, peneliti mengamati apa yang dikerjakan orang, mendengarkan apa yang mereka ucapkan, dan berpartisipasi dalam aktivitas mereka. Kegiatan yang dilakukan adalah mengamati kegiatan dan tingkah laku siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Aspek yang diamati berupa sikap, tingkah laku dan keseriusan siswa selama mengikuti pembelajaran.

3. 6. 2. Kuisisioner

Kuisisioner yang digunakan oleh peneliti yaitu kuisisioner setelah siswa mengikuti pembelajaran notasi balok menggunakan musik digital.

3. 6. 3. Wawancara

Wawancara atau interviu merupakan bentuk komunikasi verbal semacam percakapan dengan tujuan memperoleh informasi. Wawancara atau interviu ialah suatu percakapan, Tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih yang duduk berhadapan secara fisik dan diarahkan pada suatu masalah tertentu. Kartono (1996, hlm. 187) dalam Nurcahyani (2013, hlm.62). Menurut Arikunto (2002, hlm. 97) secara garis besar ada dua pedoman wawancara, yaitu sebagai berikut:

- a. Pedoman wawancara berstruktur, yaitu pedoman wawancara yang disusun secara terperinci
- b. Pedoman wawancara tidak berstruktur, yaitu pedoman wawancara yang hanya memuat garis besarnya yang akan ditanyakan.

Pada penelitian ini wawancara dilakukan dengan cara mencari informasi yang berkaitan dengan penelitian ini. Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur. Wawancara dilakukan terhadap beberapa narasumber ahli dalam bidang yang terkait dalam penelitian ini,

diantaranya Bp. Hery Supiarza, M.Pd, selaku dosen seni musik UPI Bandung, Resa Respati, M.Pd, selaku dosen mata kuliah seni PGSD UPI kampus Tasikmalaya, Hari Anugrah Januari M.Pd, selaku dosen di UNTIRTA Banten dan St.Telkom Bandung. Wawancara dilakukan melalui 3x pertemuan pada tempat dan waktu yang berbeda. Wawancara pertama dilakukan pada

Peneliti menganggap bahwa ahli-ahli tersebut cocok untuk dijadikan sebagai narasumber karena mereka ahli dalam bidang pembelajaran, pembelajaran musik, musik digital dan sebagainya yang mendukung pada penelitian ini. Selain itu wawancara juga dilakukan kepada guru mata pelajaran seni budaya SMA Negeri 2 Ciamis yakni Bp. Nanang Mulyana dan Ibu Miskiah juga beberapa orang siswa kelas XI IPS 2 untuk memperoleh informasi tentang keadaan sebelumnya pembelajaran notasi balok sebelum menggunakan musik digital, juga siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 2 Ciamis untuk memperoleh informasi tentang keadaan kelas. Untuk mengetahui lebih jelasnya mengenai narasumber yang menjadi objek wawancara, akan dipaparkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. 13 Narasumber yang diwawancara

No	Nama	Keterangan	Wawancara dalam bidang	Waktu Observasi	Tempat Observasi
1	Hery Supiarza, M.Pd Nip:197207212014091004	Dosen UPI Bandung	Pembelajaran Musik	6 Maret 2017	Kampus UPI Bandung
2	Resa Respati, M.Pd Nip:198505022014041001	Dosen UPI Kampus Tasikmalaya	Pembelajaran Musik	10 Maret 2017	Kampus UPI Tasikmalaya
3	Hary Anugrah Januari, M.Pd	Dosen Universitas Telkom Bandung	Musik Digital/recording	7 Maret 2017	Studio Recording Kart. Production Cimahi
4	Nanang Mulyana, M.Pd NIP.196404091988031008	Guru Seni Budaya SMA Negeri 2 Ciamis	Pembelajaran di kelas	13 Maret 2017	SMA Negeri 2 Ciamis
5	Miskiah, S.Pd 196909271997022002	Guru Seni Budaya SMA Negeri 2 Ciamis	Pembelajaran di kelas	14 Maret 2017	SMA Negeri 2 Ciamis
6	Siswa-siswa kelas XI.IPS 2	Sampel	Pembelajaran di kelas	Pelaksanaan Implementasi	SMA Negeri 2 Ciamis

3. 6. 4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu sumber data yang berupa dokumen tertulis mengenai dokumen yang akan dikaji . Selain itu juga, dokumentasi juga dapat berupa foto-foto kegiatan yang diambil selama penelitian berlangsung. Menurut Sukmadinata (2012) dalam Subandi 2017 (2017, hlm.26) menjelaskan bahwa studi dokumentasi adalah suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen baik itu dokumen tertulis, gambar maupun dokumen elektronik.

Pada penelitian ini Peneliti menggunakan dokumentasi foto-foto dan video yang mendeskripsikan tentang proses pembelajaran notasi balok menggunakan musik digital di SMA Negeri 2 Ciamis. Dokumentasi tersebut baik dalam bentuk arsip, foto, maupun video rekaman. Dokumentasi ini dijadikan sebagai salah satu sumber dalam mengamati penggunaan musik digital dalam pembelajaran notasi balok di SMA Negeri 2 Ciamis.

3. 7. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data disebut juga teknik pengolahan data. Analisis data sangat penting dalam mengolah data yang sudah terkumpul untuk diperoleh arti dan makna yang berguna dalam pemecahan masalah (problem solving). Seperti yang dinyatakan oleh Sugiyono (2014, hlm. 244) dalam Sari (2015, hlm. 44-45) bahwa:

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, pencatatan lapangan, kategori menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan maupun kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi akan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif selanjutnya data yang diperoleh akan disusun secara sistematis dengan mengolah data tersebut, memilih mana yang penting dipelajari, serta membuat kesimpulan.

3. 7. 1. Analisis Data Observasi

Data hasil observasi yang dianalisis adalah data pada lembar penilaian kognitif dan psikomotor siswa. Lembar observasi siswa berupa item aspek pengamatan dengan empat skala penilaian yakni Sangat Baik, Baik, Cukup, dan Kurang. Untuk mengolah data hasil observasi aktivitas siswa dilakukan dengan menghitung persentase (P) antara lain adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{Q}{R} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase skor aktivitas

Q = Rataan skor kolektif yang diperoleh pada suatu aktivitas

R = Skor maksimum dari suatu aspek aktivitas.

Untuk mengetahui kategori aktivitas siswa, dilakukan pengklasifikasian berdasarkan kriteria yang disajikan pada tabel 3.17 berikut.

Tabel 3.14 (Kriteria skor aktivitas)

No	Kategori Nilai	Kriteria	Rentan Nilai
1	A	Sangat Baik	90
2	A-	Mendekati Sangat Baik	87
3	B	Baik	84
4	B-	Mendekati Baik	81
5	C	Cukup	78
6	D	Kurang	75

Pengolahan data dengan menggunakan rumus persentase di atas sebagai pendukung data kualitatif. Hasil dari persentase akan diuraikan kembali dan dianalisis dengan mendeskripsikan persentase yang didapatkan dari pengumpulan data pada lembar penilaian kognitif dan psikomotor siswa.

III. 7. 2. Analisis Data Kuisisioner

Mamay Ramdania, 2017

*PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN NOTASI BALOK BERBASIS MUSIK DIGITAL
UNTUK SISWA SMA*

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

Teknik analisis data untuk kuisioner dilakukan dalam beberapa langkah. Langkah pertama adalah dengan cara mengelompokkan jawaban responden. Pengelompokkan jawaban responden yakni dengan menghitung jawaban per *item* berupa jawaban “Menarik”, “membosankan” dan “biasa saja”. Masing-masing jawaban per *item* tersebut dihitung sesuai dengan jumlah hasil jawaban.

Dengan demikian seluruh jawaban akan dijumlahkan sesuai dengan data yang didapat dari responden. Setelah hasil jawaban semua *item* telah dihitung dan dikategorikan, lalu dilanjutkan dengan menghitung persentase ketercapaian disetiap masing-masing *item*. Untuk itu cara menghitung persentase ketercapaian disetiap *item* adalah sebagai berikut.

$$\text{Persentase ketercapaian} = \frac{\text{jumlah pencapaian hasil jawaban responden per item}}{\text{jumlah keseluruhan responden}} \times 100$$

Setelah hasil persentase ketercapaian telah diperoleh, lalu menghitung jumlah rata-rata persentase dari ketercapaian yang didapat. Agar diketahui jumlah rata-rata persentase ketercapaian tersebut, dihitung sebagai berikut.

$$\text{Jumlah rata - rata persentase ketercapaian} = \frac{\text{jumlah persentase ketercapaian}}{\text{jumlah keseluruhan item}}$$

3. 7. 3. Analisis Data Wawancara dan Dokumentasi

Data yang didapat melalui wawancara dan dokumentasi terlepas dari hitungan. Namun, dilakukan dengan mengumpulkan semua yang didapat terlebih dahulu, kemudian mengelompokkan sesuai dengan jenis dan kategorisasinya. Data yang terkumpul dan dikelompokkan dimaknai berdasarkan pengamatan yang dilakukan. Setelah data dimaknai berdasarkan kategori dan jenisnya, lalu diinterpretasikan kedalam bahasa Indonesia yang baku. Selanjutnya digunakan sesuai dengan kebutuhan pada penyusunan laporan dengan teknik deskriptif analisis, yaitu dengan cara mendeskripsikan keterangan-keterangan atau data-data yang telah terkumpul.

