

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen Single Subject Research (SSR) yang bertujuan guna memperoleh data yang diperlukan dengan melihat hasil atau akibat dari suatu perlakuan dalam penggunaan *MIDI Controller* dalam peningkatan musik digital *drum* bagi peserta didik tunanetra di SLB Negeri A Pajajaran Kota Bandung.

Juang Sunanto (dalam Prasetyadi, 2014, hlm. 35) mendeskripsikan penelitian dengan subyek tunggal sebagai penelitian eksperimen yang dilaksanakan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan atau *treatment* yang diberikan kepada subyek penelitian tunggal dan dilakukan secara berulang-ulang dalam waktu tertentu. Penelitian dengan subyek tunggal atau SSR mengacu pada strategi penelitian yang dikembangkan untuk mendokumentasikan perubahan mengenai tingkah laku subjek secara perorangan. Penelitian ini akan melihat ada atau tidaknya pengaruh dari media *MIDI Controller* yang diberikan secara berulang-ulang terhadap subyek penelitian.

2. Desain Penelitian

Pola desain penelitian subyek tunggal yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk rancangan desain A1-B-A2. Di mana A1 adalah kondisi sebelum diberikan perlakuan (*baseline 1*), B adalah *intervensi* atau perlakuan, dan A2 adalah kondisi setelah dilakukan *intervensi (baseline 2)*. Maksudnya desain A1-B-A2 ini yakni desain yang menggunakan observasi awal mengenai kemampuan peserta didik, untuk menentukan *baseline* sebelum perlakuan dapat melalui tes awal (*pretest*), kemudian pemberian perlakuan atau *intervensi*, dan

diakhiri dengan dilakukannya *baseline 2*, sehingga dalam penelitian ini jika kemampuan musik digital *drum* pada *baseline 1* dan *2* menunjukkan adanya perbedaan yang meningkat maka *MIDI Controller* mempunyai pengaruh dalam kemampuan musik digital *drum*.

Adapun perincian pelaksanaan penelitian dengan menggunakan pendekatan penelitian subyek tunggal dengan desain penelitian A1-B-A2, yakni:

a. A1 (*Baseline 1*)

Pada tahap ini, peneliti akan melakukan observasi awal mengenai kemampuan memainkan alat musik menggunakan *MIDI Controller* dengan cara melakukan *pretest* yang berupa test perbuatan, siswa diminta untuk memainkan *drum* melalui digital menggunakan *MIDI Controller* oleh peneliti. Tahap ini akan dilakukan sebanyak tiga kali sesi, agar hasilnya lebih akurat, karena ditakutkan jika hanya satu kali pertemuan, kondisi siswa mungkin kurang baik.

b. B (Intervensi)

Setelah dilakukan pengukuran sebelum perlakuan yaitu *baseline 1*, peneliti menemukan hasil, peneliti melanjutkan dengan memberikan perlakuan atau intervensi kepada siswa. Peneliti melakukan tindakan (intervensi) yang terbagi dalam 6 sesi. Agenda dalam setiap pertemuan intervensi ini berbeda dengan tahap *baseline*, karena pada tahap ini, peneliti menggunakan media sebagai alat bantu yaitu *MIDI Controller*. Tentunya pada tahap intervensi ini, siswa dibantu dan dibimbing oleh peneliti.

c. A2 (*Baseline 2*)

Kegiatan *baseline 2* merupakan kegiatan pengulangan *baseline 1* yang dimaksudkan sebagai evaluasi guna melihat pengaruh pemberian *treatment* menggunakan media *MIDI Controller* dalam peningkatan musik digital *drum*. Dalam tahap ini peneliti sudah tidak melakukan perlakuan atau membantu siswa, peneliti hanya mengamati dan

mencatat hasil pekerjaan siswa, sehingga peneliti dapat mengetahui perubahan ataupun perkembangan yang terjadi antara *baseline 1* sebelum diberikan perlakuan dengan hasil sesudah diberikan intervensi (*baseline 2*).

3. Tempat dan Waktu Penelitian

a. Tempat

Penelitian ini akan dilakukan di salah satu ruangan kelas yang ada di SLBN A Pajajaran Kota Bandung. Peneliti akan mengupayakan tempat yang memadai, dan nyaman untuk proses penelitian berlangsung.

b. Waktu

Penelitian ini akan dilakukan sebanyak dua minggu dalam satu bulan, adapun rinciannya sebagai berikut:

Tabel 3.1
Rincian Waktu Penelitian

Minggu ke-	Agenda	Alokasi Waktu
1	Baseline 1 (Pertemuan 1, 2, 3)	1 x 30 menit
2	Intervensi (Pertemuan 1, 2, 3)	1 x 45 menit
3	Intervensi (Pertemuan 4, 5,)	
4	Baseline 2 (Pertemuan 1, 2, 3)	1 x 30 menit

Waktu penelitian dapat saja berubah, karena menyesuaikan dengan kondisi dan situasi.

4. Subjek Penelitian

Nama : Sandi Nurdiyanto
 Jenis Ketunanetraan : Totally Blind
 Kelas : 11
 Tempat Tanggal Lahir : Purwakarta, 23-11-2000
 Umur : 20 tahun

Agama : Islam
Jenis Kelamin : Laki-laki
Alamat : Kampung Cikondang 09/04 Des. Mekarsari
Kec. Darangdan Kab. Purwakarta

3.2 Definisi Operasional Variabel

1. *MIDI Controller*

Variabel bebas pada penelitian ini adalah penggunaan *MIDI Controller* dalam X. Menurut Strong (2005: 79), *MIDI Controller* protokol komunikasi yang digunakan untuk mengirim pesan tentang proses kinerja musikal dalam arti alat musik biasa namun digunakan secara digital. Penggunaan *MIDI Controller* dikhususkan untuk dipakai sebagai alat pendukung musik yang dimainkan secara digital, alat musik yang dimainkan akan bergantung pada jenis *MIDI* yang digunakan, dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis *MIDI Controller* yang memiliki 3 fungsi yaitu sebagai *MIDI Keyboard*, *Volume Controller*, dan *Drum Pad*. Adapun gambar *MIDI Controller* yang digunakan sebagai berikut:



Gambar 3.1 *MIDI Controller*

Namun, karena pada penelitian ini berfokus pada permainan *drum*, maka dari itu peneliti hanya akan menggunakan bagian *Pad* nya saja untuk digunakan sebagai alat karena *Pad* tersebut diperuntukkan

sebagai pengganti *Drum* untuk digunakan mengiringi alat musik lainnya. Adapun gambar bagian *Pad* sebagai berikut:



Gambar 3.2 *Pad MIDI Controller*

Alat dan Bahan :

- a. 1 buah *MIDI Controller*
- b. Kabel *USB* tipe Mini 2.0
- c. PC/Laptop/smartphone
- d. Perangkat lunak *Fruity Loop Studio* versi 11.0 (PC/Laptop)
- e. Perangkat lunak *Walk Band* (smartphone)
- f. *Headphone/earphone/speaker* (sebagai alat tambahan)

Petunjuk Penggunaan :

Pada penelitian ini, peneliti tidak akan menggunakan smartphone melainkan menggunakan laptop dan akan menggunakan aplikasi *Fruity Loop Studio* dalam versi 11.0 karena akan lebih mudah digunakan untuk pembelajaran karena pengaturan pada perangkat lunak untuk laptop lebih luas, namun pengaturan tersebut sudah disiapkan oleh peneliti.

- a. Siapkan laptop beserta perangkat lunak *Fruity Loop Studio* (pastikan pengaturan suara pada laptop berfungsi).
- b. Siapkan *MIDI Controller* beserta *headphon/earphone* (jika ada).

- c. Hubungkan *MIDI Controller* dengan Laptop menggunakan kabel *USB*, akan ada tanda suara apabila *USB* dan *MIDI Controller* sudah terhubung.
- d. Buka perangkat lunak yang telah di letakkan pada jendela utama laptop.
- e. *MIDI Controller* akan otomatis terhubung tanpa pengaturan apapun.
- f. Langkah terakhir yaitu sentuh *Pad* yang terdapat pada *MIDI Controller*, akan ada pancaran berwarna merah ketika *Pad* disentuh dan akan mengeluarkan bunyi alat musik *drum* pada speaker laptop/headphone.



Gambar 3.3 Lampu *Pad MIDI Controller*

2. Kemampuan Memainkan Alat Musik Digital *Drum*

Kemampuan memainkan alat musik digital *drum* secara digital adalah kemampuan peserta didik tunanetra dalam mengeksplorasi permainan *drum* secara digital menggunakan *MIDI Controller*. Menurut jurnal Pembelajaran *drum* Pada Siswa Autis Sekolah Musik Indonesia (SMI) Surabaya, bahwa ada beberapa metode yang digunakan dalam pembelajaran musik digital *drum* yaitu Metode *Reading* (membaca tempo dan kode *Pad*), Demonstrasi (praktik secara langsung penggunaan *MIDI Controller*) dan *Drill* (mengeksplorasi permainan *MIDI Controller*), pada saat eksplorasi guru memberikan waktu sekitar 5-10 menit agar siswa berlatih secara mandiri. Dengan latihan ini akan terlihat bagian lagu mana saja yang masih sulit untuk dimainkan oleh siswa.

Muhammad Husni Alawi, 2020

PENGUNAAN MIDI CONTROLLER DALAM PENINGKATAN MUSIK DIGITAL DRUM BAGI PESERTA DIDIK TUNANETRA DI SLBN A PAJAJARAN KOTA BANDUNG

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

Dengan metode latihan juga akan terlihat dimana letak kesulitan siswa dan guru bisa menyikapi dengan cara menyederhanakan materi yang telah diberikan.

3.3 Instrumen penelitian

Berikut adalah tahapan-tahapan membuat instrumen penelitian.

1. Membuat Kisi-Kisi Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan teori yang terdapat pada jurnal Pembelajaran *Drum* Pada Siswa Autis Sekolah Musik Indonesia (SMI) Surabaya yaitu menggunakan metode pembelajaran sebagai berikut:

- Metode *reading*
- Metode demonstrasi
- Metode *drill*

2. Kisi-kisi Instrumen

Tabel 3.2
Kisi-kisi instrumen penelitian

variabel	Aspek yang dinilai	Indikator	Jenis tes
kemampuan musik digital <i>drum</i>	<i>Reading</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan tempo • Pengenalan kode <i>stroke</i> • Pengenalan kode bagian-bagian <i>pad</i> 	Lisan & tindakan
	Demonstrasi	<ul style="list-style-type: none"> • Mensinkronkan tempo dengan <i>stroke</i> • Mensinkronkan tempo dengan seluruh <i>pad</i> menggunakan <i>stroke</i> 	Lisan & tindakan

	<i>Drill</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan <i>stroke</i> pada salah satu <i>pad</i> • Melakukan <i>stroke</i> pada seluruh <i>pad</i> • Mengiringi lagu menggunakan <i>stroke</i> dengan seluruh <i>pad</i>. 	Lisan & tindakan
--	--------------	---	------------------

Berdasarkan kisi-kisi instrumen yang telah dibuat, langkah selanjutnya—membuat butir-butir instrumen terkait aspek apa saja yang akan diteliti mengacu pada kisi-kisi instrumen tersebut. Hal ini dilakukan untuk memberikan petunjuk bagi peneliti dalam melaksanakan pengamatan secara langsung terhadap subjek penelitiannya.

3. Uji Validitas Instrumen

Susetyo, B (2015, hlm. 112) mengemukakan bahwa “validitas dapat diartikan sejauh mana hasil pengukuran dapat diinterpretasikan sebagai cerminan sasaran ukur yang berupa kemampuan, karakteristik, atau tingkah laku yang dapat diukur melalui alat ukur yang tepat”. Pengujian validitas pada instrumen yang telah dibuat oleh peneliti menggunakan uji validitas isi melalui expert-judgement. Expert-judgement merupakan salah satu uji validitas isi dengan menentukan kesesuaian setiap butir instrumen oleh ahli dalam bidangnya, yang dilakukan oleh tiga orang ahli. Dua orang ahli merupakan Dosen Spesialisasi Anak dengan Hambatan Penglihatan di Departemen Pendidikan Khusus UPI, dan satu orang lagi merupakan Guru di SLBN A Pajajaran Kota Bandung.

Perhitungan kecocokan terhadap validitas isi dilakukan dengan menghitung besarnya persentase pada pernyataan cocok (Noer M., 1987; Susetyo 2014, hlm 116). Butir instrument dikatakan valid jika kecocokannya dengan indikator mencapai lebih besar dari 50%. Para ahli menentukan kriteria penilaian butir instrumen dengan menceklis sesuai atau tidak sesuai untuk setiap butir instrumen. Instrumen penelitian dinyatakan akan valid dan bisa digunakan jika mayoritas ahli mengatakan sesuai terhadap butir instrumen tersebut. Adapun ahli yang

memberikan expert judgment pada instrumen penelitian ini yaitu dua orang ahli merupakan Dosen Spesialisasi Anak dengan Hambatan Penglihatan di Departemen Pendidikan Khusus UPI, dan satu orang lagi merupakan Guru di SLBN A Pajajaran Kota Bandung.

Pengujian validitas pada instrumen yang telah dibuat oleh peneliti menggunakan uji validitas isi melalui *expert judgement*. *Expert judgement* merupakan salah satu uji validitas isi dengan menentukan kecocokan setiap butir instrumen oleh ahli dalam bidangnya, yang dilakukan oleh tiga orang ahli. Pada penelitian ini, instrumen diuji satu orang yang merupakan Dosen Prodi PKh FIP UPI dan dua orang guru Seni Musik di SLBN A Pajajaran Kota Bandung. Para ahli ini menentukan kriteria penilaian butir instrumen dengan menceklis cocok atau tidak cocok untuk setiap butir instrumen yang dibuat oleh peneliti. Instrumen penelitian dapat dinyatakan valid dan bisa digunakan jika mayoritas ahli mengatakan cocok terhadap butir instrumen tersebut. Adapun rumus perhitungan sebagai berikut :

$$Presentase = \frac{f}{\sum f} \times 100\%$$

f = Frekuensi cocok menurut para ahli

$\sum f$ = Jumlah penilai

Keterangan :

Dinyatakan valid ketika hasil kecocokan lebih dari 50%

Tabel 3.2

Daftar Nama Penilai *expert judgement*

No.	Nama	Jabatan
1	Drs. Zulkifli Sidiq, M.Pd	Dosen Prodi PKh FIP UPI
2	Noviardi Tupan, M.Pd	Guru SLBN A Pajajaran Kota Bandung

Muhammad Husni Alawi, 2020

PENGUNAAN MIDI CONTROLLER DALAM PENINGKATAN MUSIK DIGITAL DRUM BAGI PESERTA DIDIK TUNANETRA DI SLBN A PAJAJARAN KOTA BANDUNG

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

3	Edi Ali Suryanto, S.Pd	Guru SLBN A Pajajaran Kota Bandung
---	------------------------	------------------------------------

Berikut ini hasil penilaian instrumen penelitian yang telah dilakukan kepada tiga orang ahli, sebagai berikut :

Tabel 3.3
Hasil Penilaian Instrumen Penelitian dari Ahli :

No.	Butir Instrumen	Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3	Jumlah Cocok	Jumlah Tidak Cocok	Jumlah Penilai
Reading							
1	Mengenal tempo yang diberikan melalui kertas bertuliskan braille	Cocok	Cocok	Cocok	3	0	3
2	Memahami kode <i>stroke</i> L,R & LL,RR (Kiri,kanan & Kiri kiri, Kanan kanan) melalui kertas bertuliskan braille	Cocok	Cocok	Cocok	3	0	3
3	A K,S,H,O,C1,C2,T,F (<i>Kick,snare,hihat,openh at,crash1,crash2,tom,fl ore</i>)	Cocok	Cocok	Cocok	3	0	3

	melalui kertas bertuliskan braille						
Demonstrasi							
4	sinkronisasi <i>stroke</i> L,R & LL,RR sesuai dengan tempo yang diberikan dengan menggunakan salah satu <i>pad</i>	Cocok	Cocok	Cocok	3	0	3
5	sinkronisasi <i>stroke</i> L,R & LL,RR sesuai dengan tempo yang diberikan dengan menggunakan keseluruhan <i>pad</i> secara acak	Cocok	Cocok	Cocok	3	0	3
Drill							
6	Melakukan <i>stroke</i> L,R & LL,RR pada <i>pad</i> H	Cocok	Cocok	Cocok	3	0	3
7	Melakukan <i>stroke</i> dengan kode H,K(L,R) – H(L) – H,S(L,R) – H(L) – H,K(L,R) – H(L)	Cocok	Cocok	Cocok	3	0	3
8	Mengiringi lagu Vagetos – Betapa Aku Mencintaimu dengan menggunakan seluruh <i>pad</i> pada <i>MIDI</i> <i>Controller</i>	Cocok	Cocok	Cocok	3	0	3

Setelah melalui proses pendataan penilaian dari ahli, kemudian peneliti menghitung hasil uji validitas instrumen, yang hasilnya sebagai berikut:

Tabel 3.4
Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian

No. Butir Instrumen	<i>f</i>	Persentase	Hasil
1	3	$\frac{3}{3} \times 100 \% = 100 \%$	Valid
2	3	$\frac{3}{3} \times 100 \% = 100 \%$	Valid
3	3	$\frac{3}{3} \times 100 \% = 100 \%$	Valid
4	3	$\frac{3}{3} \times 100 \% = 100 \%$	Valid
5	3	$\frac{3}{3} \times 100 \% = 100 \%$	Valid
6	3	$\frac{3}{3} \times 100 \% = 100 \%$	Valid
7	3	$\frac{3}{3} \times 100 \% = 100 \%$	Valid
8	3	$\frac{3}{3} \times 100 \% = 100 \%$	Valid

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes, yaitu pengamatan langsung (observasi). Pengamatan langsung (observasi) dilakukan dengan melihat dan mengamati kemampuan memainkan alat musik digital *drum* bagi peserta didik tunanetra.

1. Tes

Sudjana (dalam Prasetyadi, 2014, hlm. 42) mengatakan bahwa tes merupakan “pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk

mendapat jawaban dari siswa dalam bentuk lisan (tes lisan), dalam bentuk tulisan (tes tertulis), atau dalam bentuk perbuatan (tes tindakan).”

a. Tes Lisan

Kunaini (2017, hlm. 150) mengatakan bahwa “tes lisan adalah suatu tes yang membutuhkan jawaban lisan siswa.” Sedangkan Davis dan Karunathilake (2005, hlm. 294) mengatakan “*oral examinations are usually employed in an attempt to assess the candidate’s knowledge.*”

Dengan demikian dapat disimpulkan tes lisan merupakan jenis tes yang membutuhkan jawaban siswa berupa lisan dan digunakan untuk menilai pengetahuan siswa.

b. Tes Perbuatan

Menurut Kunaini (2017, hlm. 157), tes perbuatan atau tes praktik adalah “tes yang menuntut siswa dalam bentuk perilaku tindakan atau perbuatan.” Kemudian Khaerudin (2017, hlm. 104) menyatakan bahwa “tes perbuatan pada umumnya digunakan untuk mengukur taraf kompetensi yang bersifat keterampilan (psiko-motorik).”

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tes perbuatan merupakan test yang digunakan untuk mengukur keterampilan siswa. Tes perbuatan menuntut siswa untuk melakukan suatu perbuatan atau yang lebih berorientasi pada gerakan.

2. Observasi

Trianto (dalam Prasetyadi, 2014, hlm. 42) berpendapat bahwa “observasi merupakan pengamatan langsung yang menggunakan semua alat indera. Kegiatan observasi dapat dilakukan melalui penglihatan, pendengaran, penciuman, perabaan, pengecapan, dan penglihatan.”

Melalui teknik observasi, peneliti mengumpulkan data tentang proses siswa selama diberikan intervensi.

3.5 Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif yang menggunakan statistik deskriptif. Sugiyono (2010, hlm. 207) menjelaskan bahwa statistik deskriptif merupakan statistik yang dipergunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi. Dalam penelitian ini semua data yang telah dikumpulkan kemudian disusun, diolah, dan disajikan dalam bentuk grafik agar memberikan gambaran yang ringkas dan jelas mengenai suatu keadaan atau peristiwa. Menurut Sunanto (2005) terdapat beberapa komponen penting yang dianalisis adalah sebagai berikut:

1. Analisis dalam kondisi

Analisis dalam kondisi merupakan analisis perubahan data dalam suatu kondisi yaitu baseline dan intervensi. Analisis dalam kondisi memiliki komponen yang meliputi:

a. Panjang Kondisi

Panjang kondisi adalah banyaknya data dalam kondisi yang juga menggambarkan banyaknya sesi dalam kondisi tersebut. Apabila nilai yang didapat oleh subjek peneliti pada saat baseline telah stabil maka langkah selanjutnya yaitu intervensi bisa dilaksanakan oleh peneliti.

b. Estimasi Kecenderungan Arah

Menurut Sunanto, Takeuchi dan Nakata (2006, hlm. 95) “kecenderungan arah grafik (trend) menunjukkan perubahan setiap data path (jejak) dari sesi ke sesi (waktu ke waktu). Ada tiga macam kecenderungan arah grafik (trend), yaitu (1) meningkat, (2) mendatar, dan (3) menurun. Masing-masing maknanya tergantung

pada tujuan intervensinya”. Pada penelitian ini kecenderungan arah menggunakan metode belah dua (split middle).

c. Kecenderungan Stabilitas

Menentukan kecenderungan stabilitas dalam hal ini menggunakan kriteria stabilitas 15 %. Peneliti menghitung mean level lalu menentukan batas atas dan batas bawah sehingga terlihat banyak data poin yang ada dalam rentang.

d. Jejak Data

Jejak data merupakan perubahan dari data satu ke data lain dalam suatu kondisi dengan tiga kemungkinan yaitu menaik, menurun, dan mendatar.

e. Level Stabilitas dan Rentang

Rentang adalah jarak antara data pertama dengan data terakhir dalam suatu kondisi.

f. Level Perubahan

Tingkat perubahan menunjukkan besarnya perubahan data antara dua data.

2. Analisis Antar Kondisi

a. Jumlah Variabel yang diubah

Variabel yang diubah merupakan variabel terikat atau sasaran yang difokuskan. Dengan demikian dalam penelitian ditentukan jumlah variabel yang akan diubah. Pada penelitian ini, jumlah variabel yang akan diubah yaitu 1, dimana penelitian akan berfokus pada variabel penggunaan *MIDI Controller* terhadap variabel terikat/variabel sasaran. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah peningkatan musik digital drum bagi peserta didik tunanetra.

b. Perubahan Kecenderungan dan Efeknya

Perubahan kecenderungan arah dapat ditentukan dengan melihat data pada analisis dalam kondisi. Sedangkan untuk efeknya sangat tergantung pada tujuan intervensi dalam penelitian.

c. Perubahan Stabilitas

Perubahan stabilitas dan efeknya menunjukkan tingkat kestabilan perubahan dari sederetan data. Kecenderungan stabilitas pada rangkuman analisis dalam kondisi merupakan patokannya.

d. Perubahan Level

Perubahan level data menunjukkan seberapa besar data diubah. Menentukan level perubahan dengan cara menghitung selisih sesi terakhir baseline dan sesi pertama intervensi.

e. Data Overlap atau Tumpang Tindih

Semakin kecil persentase overlap maka semakin baik pengaruh intervensi terhadap target behavior.