

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau R&D). Borg and Gall (2003: 626) menjelaskan bahwa "*Educational research and development is a process used to develop and validate educational products*". Minhua Ma (2011: 149) memaparkan penelitian berbasis *Research and Development* sebagai berikut.

With advances in technology enhanced learning in education and learners' expectations of high fidelity and engaging game-based experiences, innovations in teaching and learning have become a focus of research and development activities.

Menurut paparan Minhua Ma, disebutkan bahwa metode penelitian dan pengembangan (R&D) memfokuskan pada pembelajaran berbasis pengalaman yang diwujudkan dalam inovasi dalam pengajaran dan pembelajaran. Inovasi yang dimaksud adalah dengan memanfaatkan kemajuan teknologi untuk meningkatkan tujuan pembelajaran dalam pendidikan dengan jalan membuat produk-produk media pembelajaran.

Selanjutnya Sujadi (2003: 164) menjelaskan penelitian R&D sebagai berikut.

Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu

produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dll.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, maka penelitian ini termasuk kepada penelitian dan pengembangan (R&D), karena hasil dari penelitian ini adalah produk media pembelajaran berbasis perangkat lunak. Perangkat lunak yang dikembangkan adalah media pembelajaran berupa multimedia interaktif Gamelan Pelog Salendro untuk mata pelajaran Seni Budaya, khususnya Seni Musik.

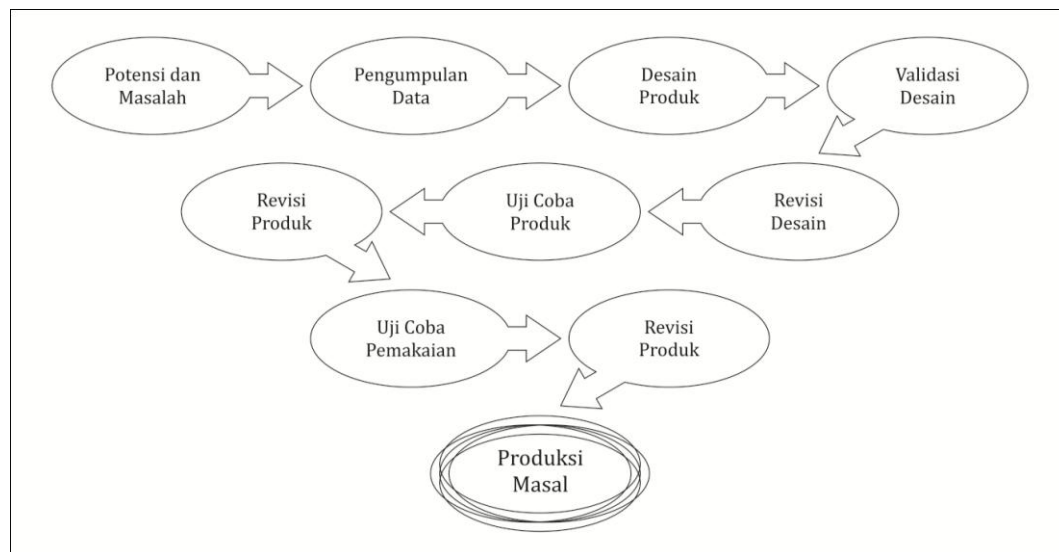
Penelitian dan pengembangan merupakan metode penghubung atau pemutus kesenjangan antara penelitian dasar dengan penelitian terapan. Sering dihadapi adanya kesenjangan antara hasil-hasil penelitian dasar yang bersifat teoretis dengan penelitian terapan yang bersifat praktis. Kesenjangan ini dapat dihilangkan atau disambungkan dengan penelitian dan pengembangan. Sesuatu produk yang baik yang akan dihasilkan apakah itu perangkat keras atau perangkat lunak, memiliki karakteristik-karakteristik tertentu. Karakteristik tersebut merupakan perpaduan dari sejumlah konsep, prinsip, asumsi, hipotesis, prosedur yang berkenaan dengan sesuatu hal yang telah ditemukan atau dihasilkan dari penelitian dasar.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan (R&D)

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan secara sederhana oleh Sukmadinata (2010: 184-189) dibagi menjadi tiga bagian, yaitu studi pendahuluan, pengembangan produk, dan uji produk pembelajaran. Pertama, studi pendahuluan yang terdiri atas tiga langkah, yaitu studi kepustakaan, survei lapangan, dan merancang produk awal atau *draft* produk. Studi kepustakaan dilakukan untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan atau sedang diteliti. Survei lapangan dilakukan sebagai langkah awal untuk mengetahui kondisi dan aspek-aspek yang diteliti. *Draft* produk awal dirancang berdasarkan data dan informasi yang diperoleh dari studi kepustakaan dan survei lapangan.

Kedua, pengembangan produk media pembelajaran, yaitu merealisasikan hasil rancangan produk awal menjadi produk media pembelajaran. Ketiga, uji coba produk untuk mengetahui kemampuan produk media pembelajaran yang dihasilkan. Uji coba produk dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba terbatas dan uji coba lebih luas. Uji coba terbatas diterapkan pada sampel kecil dan uji coba lebih luas dilakukan pada sampel yang lebih besar.

Menurut Sugiyono (2010: 409-427), metode penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk pembelajaran tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Secara lengkap, langkah-langkah yang ditempuh dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran terdiri dari sepuluh langkah. Berikut ini bagan dan penjelasan langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono.



Bagan 3.1. Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan Menurut Sugiyono

Berikut ini penjelasan bagan langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan yang ditawarkan oleh Sugiyono:

a. Potensi dan Masalah.

Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Selanjutnya, masalah merupakan penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi.

b. Mengumpulkan Informasi.

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual dan aktual, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk, yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.

c. Desain Produk.

Produk-produk yang dihasilkan melalui penelitian dan pengembangan diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan, salah satunya produk yang relevan dengan kebutuhan. Produk tersebut haruslah berkualitas, menarik, ergonomis, dan bermanfaat ganda. Desain produk diwujudkan dalam bentuk gambar atau bagan, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya.

d. Validasi Desain.

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk secara rasional akan lebih efektif atau tidak. Validasi desain dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya.

e. Perbaikan Desain.

Setelah desain divalidasi oleh beberapa pakar yang ahli dibidangnya, maka akan diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain.

f. Uji Coba Produk.

Uji coba tahap awal dilakukan dengan simulasi yang ditujukan kepada kelompok terbatas yang telah ditentukan dalam satu sekolah.

g. Revisi Produk.

Jika masih terdapat kelemahan selama uji coba produk, maka revisi produk perlu untuk dilakukan.

h. Uji Coba Pemakaian.

Uji coba pemakaian dilakukan untuk melihat efektivitas produk setelah uji simulasi. Uji coba ini digunakan dalam ruang lingkup yang lebih luas lagi. Evaluasi tentang kinerja, kekurangan dan atau hambatan lain yang mungkin muncul akan terus perbaikan lebih lanjut.

i. Revisi Produk.

Revisi produk dilakukan apabila dalam pemakaian pada skala lebih luas terdapat kekurangan dan kelemahan. Setelah melalui tahap ini diharapkan, produk yang berupa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif tersebut sudah siap dipublikasi lebih masal.

j. Pembuatan Produk Masal.

Jika produk telah dinyatakan efektif dalam beberapa kali pengujian, maka media pembelajaran berbasis multimedia interaktif tersebut dapat diterapkan pada setiap lembaga pendidikan.

C. Langkah Pengembangan Multimedia Interaktif Gamelan Pelog Salendro

Berdasarkan langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dipaparkan oleh Sukmadinata dan Sugiyono di atas, perlu dilakukan beberapa modifikasi karena beberapa keterbatasan. Modifikasi yang dimaksud adalah penyederhanaan langkah-langkah yang akan ditempuh, yaitu dibatasi hanya

Diecky Kurniawan Indrapraja, 2012

Pembelajaran Gamelan Pelog Salendro Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Siswa Sekolah Menengah Umum

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

sampai dengan dihasilkannya produk media pembelajaran dan pelaksanaan uji coba terbatas. Penyederhanaan langkah-langkah yang ditempuh tersebut mengacu pada paparan Sukmadinata (2010: 187) yaitu “untuk peneliti dari program S2 atau penyusunan tesis, kegiatan penelitian pengembangan dapat dihentikan sampai dihasilkan *draft* final tanpa pengujian hasil. Untuk peneliti dari program S3 atau penyusunan disertasi harus dilanjutkan dengan tahap ketiga, yaitu pengujian model”.

Langkah-langkah yang ditempuh penulis dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran gamelan Pelog Salendro berbasis multimedia interaktif adalah sebagai berikut.

1. Studi Pendahuluan.

Studi pendahuluan merupakan identifikasi dari kajian empirik dan teori atau konseptual. Kajian empirik merupakan rasionalisasi dari analisis masalah yang terjadi di lapangan. Pada tahap ini, proses penggalian fokus permasalahan yang dirasa penting dan mendesak. Dalam konteks kali ini, gamelan merupakan seperangkat alat musik khas Nusantara yang harus terus dilestarikan dan dikembangkan dalam berbagai level pendidikan, khususnya pada sekolah menengah umum. Kendati demikian, ketersediaan sarana dan prasarana berupa *waditra* gamelan beserta ruangan yang layak sangat susah direalisasikan, sehingga mata pelajaran gamelan menjadi jarang terapresiasi oleh peserta didik. Kajian teori atau konseptual mengarah pada studi literatur. Segala informasi yang berkaitan dengan gamelan, baik secara kontekstual maupun tekstual, baik data suara (audio) maupun data tulis, merupakan data-

data yang akan dianalisis dan diolah untuk dijadikan muatan materi dalam media pembelajaran. Identifikasi kajian empirik dan konseptual tersebut diarahkan pada pengembangan multimedia interaktif gamelan Pelog Salendro.

2. Membuat Desain Penelitian.

Pada tahapan ini dibuat kerangka penelitian berupa desain dan langkah-langkah kerja penelitian sesuai dengan konseptual yang dibangun. Desain penelitian menjadi landasan utama bagi penelitian agar lebih terarah dan terstruktur rapi. Desain produk akan diwujudkan dalam bentuk gambar atau bagan dan keterangan secara detail, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya.

3. Pengembangan Multimedia Interaktif.

Setelah rancangan desain penelitian dibuat, langkah selanjutnya adalah merealisasikan rancangan tersebut dalam bentuk mengembangkan multimedia interaktif sebagai produk akhir dari hasil penelitian. Multimedia interaktif yang dihasilkan haruslah ditujukan untuk meningkatkan produktivitas pendidikan, yaitu memenuhi kebutuhan apresiasi dan ekspresi atau kreasi sesuai dengan harapan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Kurikulum Seni Budaya. Hasil akhir langkah ini adalah media pembelajaran berupa multimedia interaktif untuk gamelan Pelog Salendro.

4. Validasi dan Revisi Multimedia Interaktif.

Tahap validasi dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar dan tenaga ahli atau praktisi yang sudah berpengalaman untuk menilai produk

baru yang dikembangkan. Para pakar dan tenaga ahli yang dihadirkan antara lain dari pakar dalam bidang pembuatan multimedia interaktif, praktisi seniman karawitan Sunda, dan tenaga ahli yang berkecimpung di dunia pendidikan seni. Melalui tahapan validasi tersebut dapat diketahui kelemahan dan kekuatan dari produk multimedia interaktif yang dihasilkan. Tahapan revisi bertujuan untuk memperbaiki multimedia interaktif setelah mendapatkan validasi dari para pakar dan tenaga ahli atau praktisi.

5. Uji Coba Terbatas.

Setelah melalui tahapan validasi dan revisi oleh para pakar dan tenaga ahli atau praktisi maka produk multimedia interaktif siap untuk diujicobakan secara terbatas. Uji coba tersebut dilakukan dalam tiga tahap. Masing-masing tahap menguji, memvalidasi, dan merevisi produk yang dikembangkan guna menghasilkan media pembelajaran yang dibutuhkan. Ketiga tahapan tersebut selanjutnya disebut sebagai model I, model II, dan model III. Tahap simulasi pada uji coba model I, model II, dan model III ditujukan kepada kelompok kecil yang telah ditentukan dalam satu sekolah. Tahapan validasi pada uji coba terbatas ditujukan untuk mengetahui kelemahan selama simulasi. Setiap kelemahan yang ditemukan pada tiap model uji coba, selanjutnya dianalisis dan diperbaiki. Parameter tingkat keberhasilan uji coba berdasarkan tingkat pemahaman siswa dalam mempelajari gamelan Pelog Salendro melalui multimedia interaktif. Data hasil uji coba model I, model II, dan model III berupa data statistik yang menunjukkan rata-rata tingkat keberhasilan pembelajaran gamelan Pelog Salendro melalui multimedia interaktif. Produk

media pembelajaran yang dikembangkan, kelak akan digunakan oleh siswa dan guru, oleh sebab itu tahapan simulasi dan validasi penting untuk ditempuh agar mendapatkan produk yang tepat guna bagi. Setelah melalui tahapan validasi oleh guru dan siswa, produk multimedia interaktif akan direvisi kembali hingga pada tahap penyempurnaan. Tahap penyempurnaan adalah tahap akhir dari uji coba terbatas. Tahap penyempurnaan merupakan hasil dari evaluasi tentang kinerja, kekurangan dan atau hambatan lain yang muncul dari tiga kali uji coba model tersebut.

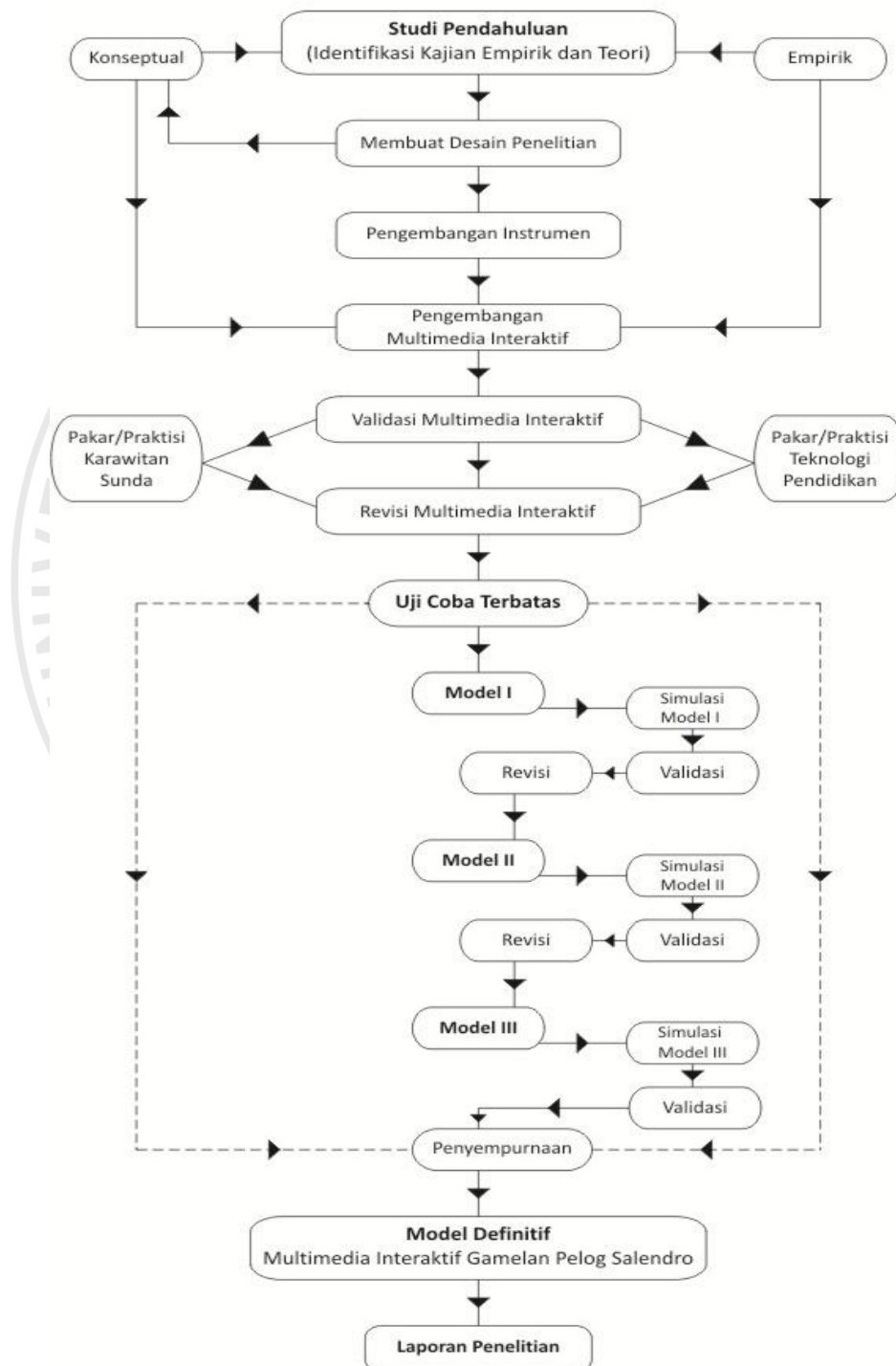
6. Model Definitif.

Model definitif merupakan produk akhir dari rangkaian penelitian dan pengembangan berupa media pembelajaran. Setelah melalui rangkaian tahapan uji coba dan validasi, maka media pembelajaran tersebut siap untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Model definitif inilah yang selanjutnya disebut multimedia interaktif gamelan Pelog Salendro berbasis piranti lunak.

7. Laporan Penelitian.

Setiap tahapan yang telah ditempuh dalam penelitian dan pengembangan produk media pembelajaran untuk gamelan Pelog Salendro dilampai, maka kegiatan akhir yang dilakukan adalah membuat laporan hasil penelitian. Laporan hasil penelitian ini mencatat segala tindak kejadian yang didokumentasikan secara rapih dan runut. Baik berupa langkah-langkah pengembangan media pembelajarannya, maupun efektivitas hasil uji coba yang dilakukan.

Secara visual, berikut ini bagan langkah-langkah penelitian dan pengembangan multimedia interaktif gamelan Pelog Salendro yang dilakukan:



Diecky Kurniawan Indrapraja, 2012
 Pembelajaran Gamelan Pelog Salendro Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Siswa Sekolah Menengah Umum
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Bagan 3.2. Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan yang Diterapkan

D. Lokasi dan Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif ini ditujukan pada siswa sekolah menengah umum. Secara spesifik penelitian ini akan dilaksanakan di SMU Negeri 27 Bandung, khususnya pada siswa kelas X dan XI. SMU Negeri 27 Bandung berlokasi di Jalan Raya Cimincang, Kelurahan Rancanumpang, Kecamatan Gedebage, Kotamadya Bandung.

Terdapat lima alasan penetapan sekolah ini sebagai lokasi penelitian. Alasan yang pertama, prasyarat untuk dapat dilakukannya penelitian pengembangan media pembelajaran seni musik berbasis multimedia interaktif ini sekolah yang dituju harus memiliki komputer multimedia (komputer dan speaker). Kedua, kemampuan rata-rata siswa pada sekolah ini dalam mengakrapi komputer sudah cukup baik, karena pelajaran komputer sudah ada sejak di kelas sepuluh. Hal ini tentu memudahkan untuk proses ujicoba media pembelajaran berbasis multimedia interatif dengan menggunakan komputer. Ketiga, dipilihnya kelas X dan XI karena idealnya penerapan mata pelajaran seni budaya untuk seni musik daerah setempat dan seni musik Nusantara dipelajari di kelas tersebut. Keempat, terdapat dua guru seni budaya pada SMU Negeri 27, namun demikian keduanya tidak memiliki kompetensi dalam mengajarkan gamelan, sehingga mata pelajaran gamelan tidak diajarkan pada sekolah tersebut. Kelima, SMU Negeri 27 tidak memiliki seperangkat gamelan dan tidak mengajarkan gamelan dalam praktek pembelajaran seni budaya. Maka media pembelajarn ini diharapkan bisa

menjembatani pemahaman gamelan Pelog Salendro melalui praktek-praktek pembelajaran siswa aktif (*student-centered*).

E. Instrumen Penelitian

Untuk mengumpulkan informasi data mengenai bagaimana proses dan hasil yang terjadi pada selama proses belajar pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini, maka digunakan beberapa instrument dalam peneltian, antara lain:

- a. Observasi.
- b. Studi literatur dari beberapa sumber buku, hasil penelitian, dan makalah-makalah yang sudah diseminarkan, serta merefleksikan jurnal ilmiah.
- c. Wawancara dan Kuesioner.
- d. Penggunaan media elektronik berupa alat perekam baik audio mapun visual dan media komunikasi lainnya.

Instrumen penelitian tersebut digunakan untuk mendapatkan data berupa pertanyaan dan pernyataan sebagai data masukan. Pertanyaan dan pernyataan tersebut untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, apresiasi dan eksplorasi siswa dalam menggunakan multimedia interaktif gamelan Pelog Salendro.

F. Teknik Pengumpulan Data

Dalam menghimpun data-data untuk penelitian, baik itu data-data utama maupun data-data tambahan, dibutuhkan akses kepada berbagai nara sumber.

Berikut ini teknik pengumpulan data yang akan dilakukan selama penelitian:

Diecky Kurniawan Indrapraja, 2012
Pembelajaran Gamelan Pelog Salendro Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Siswa Sekolah Menengah Umum
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- a. Observasi, Rahardjo dan Gudnanto (2011: 47) menyatakan bahwa observasi adalah kegiatan pengamatan (secara inderawi) yang direncanakan, sistematis dan hasilnya dicatat serta dimaknai (diinterpretasikan) dalam rangka memperoleh pemahaman tentang objek yang diamati. Peneliti melakukan observasi langsung pada subjek yang diteliti, yaitu siswa SMU Negeri 27 Bandung. Observasi dilakukan untuk mendapatkan data tentang respon siswa dalam mengoperasikan multimedia interaktif gamelan Pelog Salendro yang diujicobakan. Selain itu, observasi juga dilakukan untuk melihat kemampuan siswa dalam memahami materi yang disajikan pada multimedia interaktif gamelan Pelog Salendro. Peneliti menyiapkan lembar observasi (*form observation*) sebagai panduan dalam mencatat segala kejadian yang terjadi selama berlangsungnya uji coba pembelajaran gamelan Pelog Salendro melalui multimedia interaktif.
- b. Studi literatur dari beberapa sumber buku, hasil penelitian, dan makalah-makalah yang sudah diseminarkan, serta merefleksikan berbagai jurnal ilmiah terkait. Kajian literatur tersebut dibatasi pada hal-hal yang membahas tentang seni musik gamelan, media pembelajaran, dan teknologi pembelajaran. Ketiga bidang tersebut memiliki keterkaitan yang erat terhadap materi dalam penelitian ini.
- c. Wawancara kepada beberapa narasumber seperti para guru dan dosen seni musik di Bandung, khususnya yang menggeluti gamelan Pelog Salendro, para seniman lepas di Bandung yang aktif dalam kegiatan seni tradisi Sunda, dan siswa dalam subjek penelitian. Wawancara merupakan percakapan langsung

dengan tujuan-tujuan tertentu dengan menggunakan format tanya jawab yang terencana. Disamping itu, dilakukan juga wawancara tidak langsung, baik melalui media *e-mail*, obrolan melalui situs jejaring sosial, hingga melalui telepon. Wawancara yang ditujukan pada dosen seni karawitan dan seniman adalah untuk mencari materi dan solusi terbaik dari keterbatasan fasilitas pengajaran gamelan di sekolah. Dosen seni karawitan dan seniman yang diwawancarai antara lain: Uus Karwati, Dody Satya Ekagusdiman, Lili Suparli, dan Gempur Santosa. Wawancara pada guru seni budaya bertujuan untuk mendapatkan data mengenai sarana dan prasarana yang dapat mendukung atau pun menghambat pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif. Guru yang diwawancarai adalah Yunus Suhendar, sebagai guru Seni Budaya di SMU Negeri 27 Bandung, dimana penelitian ini dilakukan. Wawancara untuk siswa dilakukan untuk mendapatkan data tentang proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif dan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangannya.

- d. Kuesioner, digunakan untuk memperoleh informasi awal mengenai penting dan mendesaknya media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Selanjutnya kuesioner juga digunakan untuk menggali ketepatan materi pelajaran, peningkatan hasil belajar siswa, daya apresiasi dan ekspresi terhadap materi pelajaran, serta efektivitas pembelajaran gamelan dengan menggunakan multimedia interaktif. Hasil kuesioner tersebut dianalisis dan diolah untuk mengukur eksistensi dan distribusi berbagai tingkah laku atau karakteristik yang terjadi, mengukur hubungan serta besarnya hubungan-

hubungan yang mungkin ada antara multimedia interaktif dengan penggunaannya.

- e. Tes hasil belajar merupakan bagian dari uji coba multimedia interaktif gamelan Pelog Salendro. Tes dilakukan dalam dua tahap, yaitu sebelum menggunakan media pembelajaran (*pre-test*) dan sesudah menggunakan media pembelajaran (*post-test*). Tes hasil belajar tersebut dilakukan untuk mengetahui efektivitas dan tingkat keberhasilan belajar gamelan Pelog Salendro dengan menggunakan multimedia interaktif.

Kelima teknik pengumpulan data tersebut ditunjang dengan penggunaan media elektronik berupa alat perekam baik audio maupun visual dan media komunikasi lainnya. Media elektronik ini merupakan instrumen pendukung dalam kaitanya mengumpulkan data. Diantara media elektronik yang dibutuhkan antara lain: perekam audio bergerak (*handy recorder*), kamera foto, kamera video (*handycam*), laptop, koneksi internet, dan telepon genggam.

G. Teknik Analisis Data

Setelah mendapatkan data-data yang dibutuhkan, maka peneliti akan mengorganisir informasi data-data tersebut. Selanjutnya menganalisis data yang telah diorganisir tersebut dengan membuat suatu uraian terperinci mengenai kasus dan konteksnya. Hal penting setelah menganalisis adalah melakukan triangulasi semua data hasil observasi, wawancara, dan studi dokumentasi yang telah diorganisir tersebut. Data-data hasil kuesioner diolah sebagai landasan awal penelitian, juga sebagai evaluasi dari hasil penelitian dengan produk akhir media

pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Selanjutnya data-data hasil studi literasi, observasi dan wawancara diolah dengan jalan diatur, diurutkan, dikelompokkan, diberikan kode, dan mengategorikannya. Apabila ada hal yang terlupakan, sehingga data menjadi kurang lengkap, maka akan dilakukan lagi teknik pengumpulan data untuk melengkapi.

Data yang diperoleh dari kuesioner, wawancara dan observasi akan dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kualitatif. Tes hasil belajar siswa akan dianalisis dengan menggunakan rumus analisis nilai rata-rata, prosentase ketuntasan belajar secara klasikal dan prosentase daya serap klasikal, serta mencari nilai kumulatifnya. Berikut ini rumus untuk mengukur nilai rata-rata, prosentase ketuntasan belajar secara klasikal dan prosentase daya serap klasikal.

1. Nilai Rata-Rata

Menurut Sudjana (2009: 109), untuk mengukur nilai rata-rata hasil pembelajaran adalah sebagai berikut.

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

X = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah nilai yang diperoleh

N = Jumlah siswa yang mengikuti tes

2. Ketuntasan Belajar Klasikal

Menurut Mulyasa (2003: 102), untuk mengukur ketuntasan hasil belajar klasikal adalah sebagai berikut.

$$KB = \frac{\sum S \geq 65}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

KB = Ketuntasan Belajar Klasikal

$\sum S \geq 65$ = Jumlah siswa yang mendapatkan nilai ≥ 65

N = Jumlah siswa yang mengikuti tes

Selanjutnya prosentase data hasil ketuntasan belajar klasikal yang diperoleh dikonversikan menggunakan skala *likert* dalam 4 skala A, B, C, D (Sugiyono, 2011: 134-135) dengan keterangan sebagai berikut.

Skala Likert	Prosentase KB	Indeks	Tingkat Ketuntasan
D	0% - 25%	Sangat Tidak Baik	Belum Tuntas
C	26% - 50%	Tidak Baik	Belum Tuntas
B	51% - 75%	Baik	Tuntas
A	76% - 100%	Sangat Baik	Tuntas

Tabel 3.1 Kategorisasi Tingkat Ketuntasan Belajar Klasikal

3. Daya Serap Klasikal

Menurut Usman (1993: 138), untuk mengukur daya serap hasil belajar klasikal adalah sebagai berikut.

$$DS = \frac{\sum x}{S \times NI} \times 100\%$$

Keterangan:

DS = Daya Serap Klasikal

NS = Jumlah nilai seluruh

Diecky Kurniawan Indrapraja, 2012

Pembelajaran Gamelan Pelog Salendro Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Siswa Sekolah Menengah Umum

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

S = Jumlah siswa

NI = Jumlah Skor Ideal

Selanjutnya prosentase data hasil daya serap klasikal yang diperoleh diinterpretasikan melalui tabel kategorisasi daya serap klasikal menurut Depdiknas dalam Anggraini (2012: 58) dengan keterangan sebagai berikut.

No	Prosentase DS	Kategori
1	0% - 39%	Sangat Rendah
2	40% - 59%	Rendah
3	60% - 74%	Sedang
4	75% - 84%	Tinggi
5	85% - 100%	Sangat Tinggi

Tabel 3.2 Kategorisasi Daya Serap Klasikal