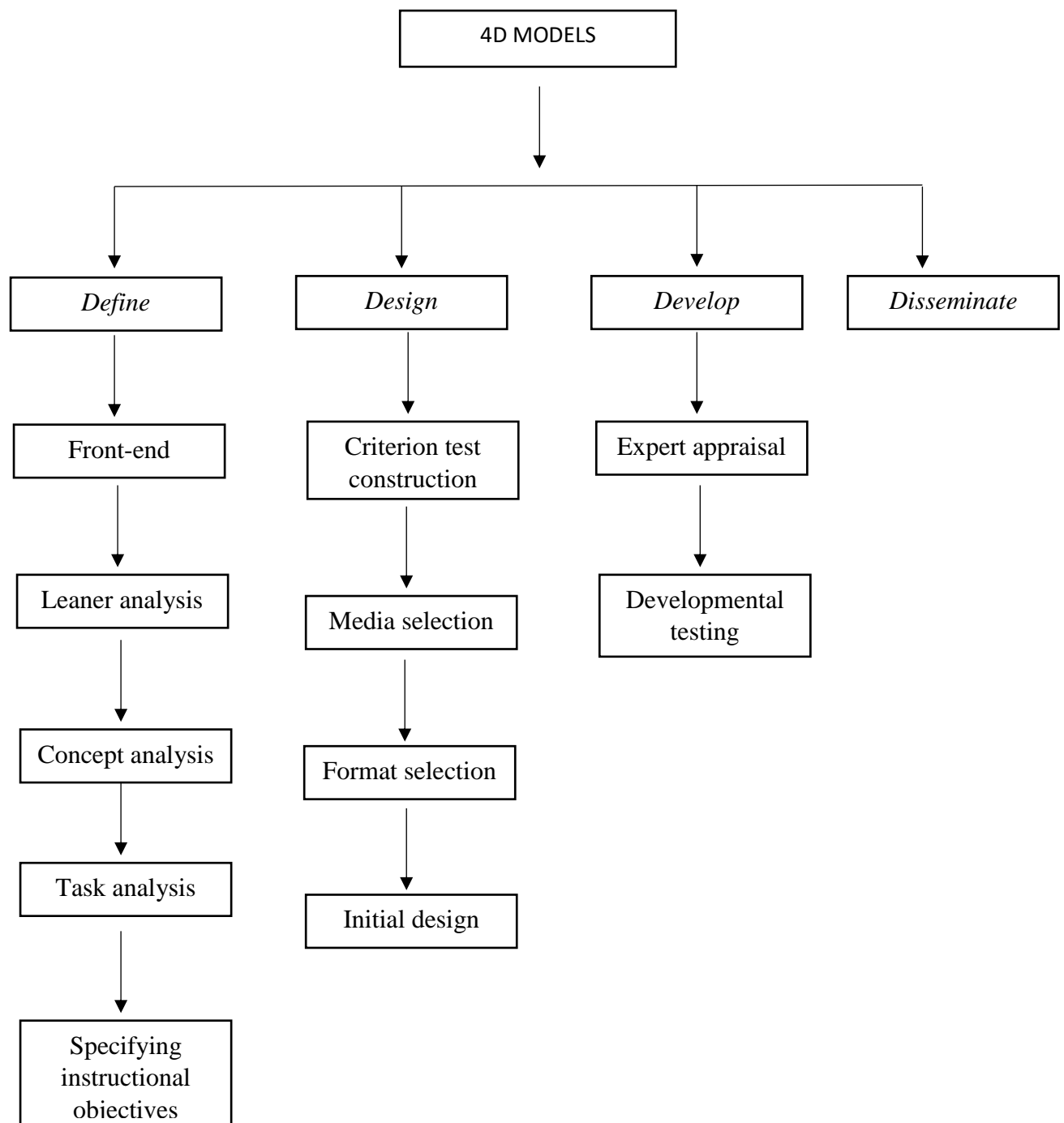


BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Model penelitian yang digunakan adalah model 4D yang memiliki 4 tahapan dalam proses pengembangan yaitu *Define* (pendefinisian) *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran) (Riscaputantri & Wening, 2018). Model ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media audio visual. Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya dengan validitas dan uji coba produk untuk mengetahui sejauh mana media audio visual dapat membantu pada pembelajaran piano untuk pembelajar pemula pada Universitas Negeri Padang, Universitas Pendidikan Indonesia, dan Universitas Tanjungpura setelah menggunakan media audio visual. Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan model pengembangan 4D karena memiliki tahapan-tahapan pengembangan yang sesuai dengan produk yang akan dikembangkan yaitu media audio visual pembelajaran piano untuk pembelajar pemula dewasa. Model pengembangan 4D (Four D) ini dikembangkan oleh Thiagarajan (1974).

Model pengembangan Thiagarajan, memuat panduan langkah-langkah yang sistematis agar memudahkan peneliti dalam merancang produk dan mempunyai standar kelayakan yang baik. Tahap pendefinisian melibatkan identifikasi kebutuhan dan tujuan pembelajaran, menganalisis karakteristik peserta didik, dan menetapkan tujuan yang jelas. Pada tahap desain, menguraikan konten dan memilih bahan dan metode yang sesuai berdasarkan tujuan yang ditetapkan pada tahap pendefinisian. Pada tahap ini juga mengembangkan strategi penyajian informasi dan rencana keseluruhan untuk pelaksanaan pembelajaran. Tahap pengembangan adalah pembuatan dan produksi, serta menguji dan merevisinya untuk memastikan produk tersebut memenuhi tujuan yang dimaksudkan. Terakhir, tahap Penyebaran melibatkan penyebarluasan materi yang dikembangkan kepada peserta didik. Keempat tahap model 4D ini banyak digunakan di berbagai bidang, terutama untuk mendesain materi dan media pendidikan. Model 4D tetap menjadi model desain pembelajaran yang populer karena menyediakan kerangka kerja yang jelas dan terstruktur untuk membuat modul pembelajaran yang efektif.



Gambar 3.1.2 Tahapan pengembangn Model 4D (Thiagarajan, 1974)

Sumber: (Riscaputantri & Wening, 2018)

Tahap 1. *Define* (pendefinisian)

Tahapan ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan (Thiagarajan). Analisis kebutuhan sesuai dengan produk yang akan dikembangkan berupa media audio visual pembelajaran piano untuk pembelajar pemula dewasa. Analisis kebutuhan yang berisi daftar pertanyaan menggunakan google form untuk dosen dan mahasiswa yang terdapat di Universitas Pendidikan Indonesia dengan satu dosen dan delapan mahasiswa, Universitas Negeri Padang dengan satu dosen dan tiga mahasiswa, Universitas Negeri Jakarta dengan satu dosen dan satu mahasiswa, Universitas Negeri Semarang dengan satu dosen dan satu mahasiswa, dan Universitas Tanjungpura dengan satu dosen dan 11 mahasiswa.

Tahap pertama dalam sebuah penelitian adalah metode survey atau kualitatif. Berdasarkan data tersebut selanjutnya dapat dirancang model penanganan yang efektif. Dalam penelitian pengembangan ini pengamatan membuat sebuah kuesioner dari google form yang mana diisi oleh beberapa dosen dan mahasiswa dari beberapa kampus ditemukan perbedaan ketika pembelajaran dilakukan dengan adanya media. Mengumpulkan informasi, setelah mendapatkan masalah dan potensinya maka selanjutnya adalah mengumpulkan berbagai informasi, yang digunakan sebagai bahan untuk mengatasi suatu masalah yang akan dipecahkan. Pengumpulan data ini berupa analisis kebutuhan, serta identifikasi faktor-faktor yang menimbulkan permasalahan sehingga perlu ada pengembangan produk baru. Kegiatan ini dilakukan dengan cara membuat sebuah kuesioner dari google form. Berdasarkan hasil kuisisioner, diperoleh pokok persoalan yang dihadapi dalam pembelajaran dan analisis kebutuhan pembelajaran untuk menyusun latar belakang dan rumusan masalah dalam penelitian.

Tahap 2. *Design* (Perancangan)

Kegiatan dalam tahap ini adalah merancang media audio visual pembelajaran piano untuk pembelajar pemula dewasa. Tahap perancangan bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

Desain produk harus diwujudkan berupa gambar, bagan, ataupun suatu rancangan sehingga dapat dijadikan pedoman. Pada tahap ini mulai ditetapkan rancangan produk untuk memecahkan masalah yang telah ditemukan pada tahap pertama. Hal-hal yang yang direncanakan antara lain menetapkan produk yang akan dikembangkan, merumuskan materi, mengidentifikasi kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap penelitian, menyiapkan peralatan yang akan digunakan, serta menentukan kegiatan yang akan dilakukan pada tahap selanjutnya. Desain produk awal dilakukan pada power point dengan langkah awal membuat flowchart dalam bentuk video dan storyboard. Flowchart merupakan penggambaran menyeluruh mengenai alur program, yang akan dibuat dengan simbol-simbol tertentu, sedangkan storyboard pada dasarnya merupakan pengembangan dari flowchart yang memberikan penjelasan secara lebih lengkap. Kemudian langkah selanjutnya yaitu mengumpulkan bahan-bahan yang menunjang materi pembelajaran piano untuk pemula dan proses pembuatannya baik berupa bahan dan alat yang diperlukan, tempat pembuatan video, narasi, audio, dan referensi sudut pengambilan gambar yang nanti akan digunakan pada proses pengambilan video dan editing sesuai dengan storyboard.

Tahap 3. *Develop* (Pengembangan)

Tahap pengembangan adalah tahap untuk menghasilkan produk pengembangan yang dilakukan Kelayakan media audio visual pembelajaran piano oleh validator ahli materi, validator ahli media, dan respon mahasiswa terhadap produk mengenai kelayakan media audio visual pembelajaran piano yang dikembangkan. Tujuan dari tahap *develop* menurut Thiagarajan “*is to modify the prototype instructional material*”. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menghasilkan draft pertama dari media audio visual yang dikembangkan.

Validasi desain, merupakan suatu kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk sudah dapat dinilai atau belum. Validasi desain dilakukan dengan menggunakan angket. Penilaian di sini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Setiap pakar dimintai untuk

menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekurangannya. Oleh sebab itu, penelitian dan pengembangan ini membutuhkan ahli materi dan ahli media untuk memvalidasi produk media audio visual ini. Ahli materi merupakan orang yang benar-benar menguasai bidang tertentu yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan dalam video pembelajaran tersebut. Ahli materi berperan untuk menentukan apakah materi pembelajaran piano untuk pemula ini telah layak dengan tingkat kedalaman materi dan kebenaran materi yang digunakan. Validasi ahli materi dengan menggunakan angket yang berisi tentang aspek pembelajaran dan aspek materi pembelajaran piano untuk pemula yang disampaikan kepada mahasiswa. Ahli materi pada penelitian pengembangan ini yaitu bapak Olan Yogha Pratama, M.Pd dan bapak Drs. Esy Maestro, M.Sn. yang merupakan dosen piano pada prodi Pendidikan Musik UNP. Ahli media merupakan orang yang benar-benar menguasai bidang tertentu yang berkaitan dengan media khususnya dalam aspek tampilan untuk media audio visual pembelajaran piano untuk pemula ini layak digunakan untuk mahasiswa piano untuk pemula. Validasi ahli media dilakukan dengan menggunakan angket yang berisi tentang aspek tampilan untuk media audio visual pembelajaran piano untuk pemula yang akan disampaikan kepada mahasiswa. Ahli media pada penelitian pengembangan ini yaitu bapak Prof. Dr. Ardipal, M. Pd dan bapak Rudi Nofindra, S.Pd.,M.T.Pd sebagai dosen Sendratasik FBS UNP.

Tahap 4 *Disseminate* (Penyebaran)

Proses penyebaran merupakan tahap akhir pengembangan. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menyebarkan produk penelitian yang telah dihasilkan. Pada tahap ini, penggunaan media audio visual pembelajaran piano untuk pembelajar pemula yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas. Penyebarluasan dan penerapan media pembelajaran ini dengan cara memberikan kepada dosen dan guru piano.

3.2 Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini adalah dosen piano Pendidikan Musik Universitas Negeri Padang bapak Olan Yogha Pratama M. Pd, Dosen Universitas

Pendidikan Indonesia bapak Dr. Henry Virgan M.Pd, Dosen Universitas Negeri Semarang ibu Kusrina widjantie, S.Pd., M.A. Dosen Universitas Negeri Jakarta ibu Dra. Sri Hermawati, M.Pd. Dosen Universitas Tanjungpura bapak Zakarias Aria Widyatama Putra, M.Pd sedangkan partisipan yang mendukung pada penelitian ini yaitu mahasiswa piano Program Studi Pendidikan Musik atau Sendratasik sebanyak 24 orang. Setelah melakukan perbaikan media dilakukan penyebarluasan media yaitu di Yamaha Music, Universitas Lampung, dan Rumah Musik Karsono.

3.3 Populasi

Sugiyono (2017, hlm. 80) memberikan pengertian bahwa populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian. Adapun populasi terdiri atas sekumpulan objek yang menjadi pusat perhatian, yang dari padanya mengandung informasi yang ingin diketahui. Objek tersebut disebut satuan analisis. Maka dalam satuan analisis mengandung perilaku dari objek yang akan diteliti. Satuan analisis bisa berupa individu ataupun suatu lembaga. Populasi diambil dari mahasiswa mayor 1 yang belum memiliki latar belakang musik di lima Program Studi Pendidikan Musik atau Sendratasik yang ada di Bandung (Universitas Pendidikan Indonesia) berjumlah delapan mahasiswa, Jakarta (Universitas Negeri Jakarta) satu mahasiswa, Semarang (Universitas Negeri Semarang) satu mahasiswa, Padang (Universitas Negeri Padang) tiga mahasiswa, dan Pontianak (Universitas Tanjungpura) sebanyak 11 mahasiswa. Setelah melakukan perbaikan media dilakukan penyebarluasan media yaitu dengan para ahli materi piano Yamaha Music, Universitas Lampung, dan Rumah Musik Karsono dan tiga murid Yamaha Music.

3.4 Sampel

Sampel menurut Sugiyono (2017, hlm. 81) adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, apa yang dipelajari dari sampel tersebut kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Lima Program Studi Pendidikan Musik atau Sendratasik di lima kampus, sampel pada penelitian ini dilakukan hanya di tiga Program Studi Pendidikan Musik atau Sendratasik yang memenuhi syarat yaitu yang ada di Padang (Universitas Negeri Padang), Bandung

(Universitas Pendidikan Indonesia), dan Pontianak (Universitas Tanjungpura). Universitas Negeri Jakarta dan Universitas Negeri Semarang tidak bisa dijadikan sampel karena ketika melakukan survey, mahasiswanya hanya satu orang sehingga tidak memungkinkan untuk dijadikan Sampel yang dipilih dalam penelitian ini. Alasan inilah yang menyebabkan sampel penelitian ini hanya dilakukan di tiga kampus. Sampel pada penelitian ini adalah Mahasiswa mayor I piano yang berjumlah lima mahasiswa dari Universitas Negeri Padang, empat mahasiswa dari Universitas Tanjungpura, dan empat mahasiswa dari Universitas Pendidikan Indonesia pembelajar pemula yang belum memiliki pengetahuan dan pengalaman bermain piano. Setelah melakukan perbaikan media dilakukan penyebarluasan media yaitu di Yamaha Music sebanyak empat orang, Universitas Lampung satu orang, dan Rumah Musik Karsono satu orang.

3.5 Lokasi Penelitian

Lokasi yang dipilih pada penelitian penerapan pengembangan media audio visual pembelajaran piano untuk pembelajar pemula dewasa terdapat di tiga Universitas yaitu di Universitas Negeri Padang, Universitas Pendidikan Indonesia, dan Universitas Tanjungpura.

3.6 Instrumen penelitian

a. Observasi

Observasi merupakan kegiatan yang dilakukan dengan pengamatan secara langsung terhadap sesuatu yang berhubungan dengan penelitian, peneliti melakukan observasi awal kepada beberapa kampus untuk mengetahui tentang pembelajaran mayor piano untuk pemula.

b. Kuesioner

Kuesioner dilakukan untuk mengumpulkan masalah yang terjadi di beberapa kampus musik untuk kemudian permasalahan tersebut dapat terpecahkan dengan sebuah google form terkait tanggapan dosen dan mahasiswa.

c. Angket

Angket merupakan daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain dengan maksud agar orang tersebut bersedia memberikan respon sesuai dengan

permintaan pengguna. Angket digunakan pada saat penelitian, validasi dan uji coba. Validasi ditunjukkan kepada validator materi dan validator media menggunakan angket untuk mengetahui layak atau tidaknya produk yang telah dikembangkan. Uji coba media audio visual pembelajaran piano untuk pembelajar pemula dewasa dengan memberikan angket kepada mahasiswa. Adapun data-data yang ingin diketahui dalam penelitian ini, yaitu:

1. Kelayakan media audio visual pembelajaran piano untuk pembelajar pemula dewasa yang dinilai oleh ahli materi untuk mengetahui kesesuaian materi media audio visual pembelajaran piano dengan aspek yang harus dicapai.
2. Kelayakan media audio visual pembelajaran piano untuk pembelajar pemula dewasa oleh ahli media untuk mengetahui kesesuaian desain pada media audio visual pembelajaran piano.
3. Respons mahasiswa terhadap media audio visual pembelajaran piano dengan mengisi angket.

3.7 Instrumen Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data pada pengembangan media dalam pembelajaran piano adalah:

a. Kuesioner

Kuesioner diberikan kepada lima universitas di Indonesia yang mempelajari piano yaitu Universitas Pendidikan Indonesia, Universitas Negeri Padang, Universitas Negeri Semarang, Universitas Negeri Jakarta, dan Universitas Tanjungpura. Kuesioner tersebut diberikan kepada dosen dan mahasiswa piano pemula dewasa mengenai tanggapan terhadap perkuliahan piano. Kuesioner yang diberikan kepada dosen mulai dari materi yang diberikan, tantangan dan kesulitan yang dihadapi sampai kepada media yang pernah digunakan dalam pembelajaran piano. Kuesioner yang diberikan kepada mahasiswa mengenai motivasi mahasiswa memilih piano, kesulitan yang dihadapi sampai tanggapan mahasiswa terkait media yang digunakan dosen dalam perkuliahan piano.

b. Angket/kuesioner

Dalam pengembangan ini angket digunakan untuk memperoleh tanggapan/penilaian dari para ahli dan subjek uji coba yang berupa data kualitatif dan data kuantitatif terhadap produk pengembangan. Bentuk angket yang digunakan meliputi:

a. Angket validasi ahli

Angket ini ditujukan kepada para ahli, yaitu ahli materi pembelajaran dan ahli media pembelajaran. Angket validasi ahli ini diberikan pada saat validasi desain sebelum dilaksanakan uji coba produk. Angket ini digunakan untuk mengumpulkan data kualitatif dan data kuantitatif berupa masukan, tanggapan, komentar dan saran yang berkaitan media pembelajaran pada piano. Angket validasi ahli materi digunakan untuk mengungkap kesesuaian dengan silabus, kejelasan topik pembelajaran, cakupan materi, ketuntasan materi, kemenarikan penyajian materi, relevansi audio visual dengan materi, kemudahan memahami materi, dan kemudahan penggunaan media. Angket validasi ahli media digunakan untuk mengungkap kemudahan memulai program, kejelasan penggunaan, penggunaan bahasa, fleksibilitas (dapat digunakan mandiri dan terbimbing), ketepatan pemilihan font agar mudah dibaca, penggunaan warna, ketepatan warna teks agar mudah dibaca, kualitas gambar dan video, kualitas audio, penggunaan tombol interaktif, tampilan program, kesesuaian tampilan dengan isi, dan urutan penyajian. Hasil data akan dijadikan sebagai dasar dalam melakukan revisi desain produk awal sebelum dilakukan uji coba. Angket bertujuan untuk menilai program yang dikembangkan sudah sesuai dan memenuhi syarat menurut para ahli.

b. Angket penilaian/tanggapan uji coba produk

Angket ini ditujukan kepada objek uji coba yaitu mahasiswa piano. Angket digunakan untuk mengungkap data tentang menambah pengetahuan mahasiswa, kemudahan penggunaan, memotivasi mahasiswa, penggunaan video, penggunaan audio, penggunaan tombol interaktif, kejelasan petunjuk penggunaan, penggunaan Bahasa, posisi bermain piano, pengenalan tuts piano, teknik penjarian piano, tangga nada, memainkan arpeggio, memainkan etude, dan repertoar lagu. Hasil data akan

dijadikan dasar dalam melakukan revisi produk jika diperlukan, sehingga hasil produk setelah dilakukan uji coba benar-benar layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Data kuantitatif yang diperoleh melalui kuesioner penilaian dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif yang diungkapkan dalam distribusi skor dan persentase terhadap kategori skala penilaian yang telah ditentukan. Setiap pertanyaan diberi bobot 1, 2, 3, dan 4, yang diuraikan sebagai berikut:

Layak (L) : 4

Cukup layak (CL) : 3

Kurang layak (KL) : 2

Tidak layak (TL) : 1

c. Penyusunan Instrumen

Instrumen yang disusun meliputi tiga jenis sesuai dengan peran dan posisi responden dalam pengembangan ini. Kuesioner tersebut antara lain:

Instrumen untuk ahli materi

Instrumen untuk ahli materi bertujuan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari strategi penyajian informasi dan isi materi pembelajaran.

Tabel 1. Instrumen untuk Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Penilaian			
			TL	KL	CL	L
1	Isi Materi	Kesesuaian dengan silabus				
		Kejelasan topik pembelajaran				
		Cakupan materi				
		Ketuntasan materi				
		Kemenarikan penyajian materi				
		Relevansi audio visual dengan materi				
2	Strategi Penyajian Informasi	Kemudahan memahami materi				
		Kemudahan penggunaan media				

Tabel instrumen untuk Ahli materi ketika melakukan penyebaran

No	Aspek Penilaian	Indikator penilaian	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Kesesuaian materi dengan silabus	Kesesuaian materi dengan silabus mata kuliah piano (Informasi yang terdapat pada media sesuai dengan silabus mata kuliah piano)				
		Relevansi antara informasi audio visual dan tulisan. (keselarasan gambar dan video dengan penjelasan sehingga informasi materi piano dapat tersampaikan terhadap pengguna)				
2	Keakuratan terkait informasi materi	Posisi bermain piano				
		Pengenalan tuts piano				
		Teknik penjarian piano				
		Memainkan tangga nada C Mayor satu oktaf				
		Memainkan tangga nada G Mayor satu oktaf				
		Memainkan tangga nada D Mayor satu oktaf				
		Memainkan tangga nada A Mayor satu oktaf				
		Memainkan tangga nada E Mayor satu oktaf				
		Memainkan tangga nada F Mayor satu oktaf				

	Memainkan tangga nada C Mayor dua oktaf				
	Memainkan tangga nada G Mayor dua oktaf				
	Memainkan tangga nada D Mayor dua oktaf				
	Memainkan tangga nada A Mayor dua oktaf				
	Memainkan tangga nada E Mayor dua oktaf				
	Memainkan tangga nada F Mayor dua oktaf				
	Memainkan arpeggio nada C				
	Memainkan arpeggio nada G				
	Memainkan arpeggio nada D				
	Memainkan arpeggio nada A				
	Memainkan arpeggio nada E				
	Memainkan arpeggio nada F				
	Memainkan etude				
	Memainkan karya				

Berikut rubrik penilaian

No	Aspek Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian materi dengan silabus pembelajaran piano		Sebagian kecil materi sesuai dengan indikator	Sebagian besar materi sesuai indikator	Seluruh materi sesuai indikator
2	Keakuratan terkait informasi materi pembelajaran piano	Kurang akurat			Akurat

Instrumen untuk ahli media

Instrumen untuk ahli media bertujuan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari aspek teknis penggunaan media, desain teknis, dan format tampilan media pembelajaran.

Tabel 2. Instrumen untuk Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator penilaian	Penilaian			
			TL	KL	CL	L
			1	2	3	4
1	Tekniks penggunaan media	Kemudahan memulai program untuk pembelajaran mata kuliah piano (tombol navigasi yang terdapat pada media berjalan dengan baik yang dapat memudahkan dalam memulai program)				
		Kejelasan penggunaan media dalam pembelajaran kuliah piano				

Rachmajumadila Agustint, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL PEMBELAJARAN PIANO UNTUK PEMBELAJAR PEMULA DEWASA

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

		(media tersebut dapat membantu pengguna dalam pembelajaran piano)				
		Penggunaan bahasa pada media untuk mata kuliah piano (bahasa yang digunakan dapat dimengerti oleh pengguna)				
		Fleksibilitas (dapat digunakan mandiri dan terbimbing untuk mata kuliah piano)				
2	Desain Teknis	Ketepatan pemilihan font (pemilihan font yang tepat agar mudah dibaca pengguna terkait materi mata kuliah piano)				
		Penggunaan warna yang digunakan dalam media pembelajaran piano (Keselarasan warna teks dan background)				
		Ketepatan warna teks agar mudah dibaca pembelajar piano (komposisi teks (ukuran, warna dan jenis) jelas sehingga mudah dibaca				
		Kualitas gambar dan video mendukung untuk pembelajaran mata kuliah piano (Kualitas gambar, video baik dalam segi peletakan, ukuran, dan warna)				

		Kualitas audio yang digunakan pada media untuk mata kuliah piano (kualitas audio terdengar bersih bagi pengguna)				
		Penggunaan tombol interaktif (tombol navigasi yang digunakan berjalan dengan baik)				
3	Format Tampilan Media Pembelajaran Mata Kuliah Piano	Tampilan program dapat digunakan untuk mata kuliah piano (media yang mendukung dapat dengan mudah digunakan dalam pembelajaran piano)				
		Kesesuaian tampilan media dengan isi materi pembelajaran piano (tampilan media yang disajikan selaras dengan materi piano yang akan disampaikan)				
		Urutan penyajian sesuai dengan pembelajaran mata kuliah piano (tampilan media yang disajikan berurutan dengan materi mata kuliah piano)				

Instrumen untuk mahasiswa

Tabel 3. Instrumen untuk mahasiswa

No	Aspek	Pernyataan	Penilaian			
			TL	KL	CL	L
1		Menambah pengetahuan mahasiswa				

Rachmajumadila Agustint, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL PEMBELAJARAN PIANO UNTUK PEMBELAJAR PEMULA DEWASA

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

	Strategi Penyajian Informasi	Kemudahan penggunaan				
		Memotivasi mahasiswa				
2	Desain Teknis	Penggunaan video				
		Penggunaan audio				
		Penggunaan tombol interaktif				
3	Komunikasi antara media dengan pengguna	Kejelasan petunjuk penggunaan				
		Penggunaan bahasa				
4	Pengetahuan	Posisi bermain piano				
		Pengenalan tuts piano				
		Teknik penjarian piano				
		Tangga nada				
		Memainkan arpeggio				
		Memainkan etude				
		Repertoar lagu				

Tabel instrumen untuk mahasiswa ketika melakukan penyebaran

Aspek Penilaian	Indikator penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
Kejelasan informasi pembelajaran piano	Posisi bermain piano				
	Pengenalan tuts piano				
	Teknik penjarian piano				
	Memainkan tangga nada C Mayor satu oktaf				
	Memainkan tangga nada G Mayor satu oktaf				
	Memainkan tangga nada D Mayor satu oktaf				

Memainkan tangga nada A Mayor satu oktaf				
Memainkan tangga nada E Mayor satu oktaf				
Memainkan tangga nada F Mayor satu oktaf				
Memainkan tangga nada C Mayor dua oktaf				
Memainkan tangga nada G Mayor dua oktaf				
Memainkan tangga nada D Mayor dua oktaf				
Memainkan tangga nada A Mayor dua oktaf				
Memainkan tangga nada E Mayor dua oktaf				
Memainkan tangga nada F Mayor dua oktaf				
Memainkan arpeggio nada C				
Memainkan arpeggio nada G				
Memainkan arpeggio nada D				
Memainkan arpeggio nada A				
Memainkan arpeggio nada E				
Memainkan arpeggio nada F				
Memainkan etude				
Memainkan karya				

Uji Produk

Uji coba media atau produk ini bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan ini layak untuk digunakan atau tidak dan sejauh mana produk atau media yang sudah dibuat dapat mencapai sasaran (Arifin, 2014). Kegiatan ini dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu:

1. Validasi oleh Ahli Media

Validasi yang dilakukan oleh ahli media pembelajaran dengan cara beberapa ahli produk pembelajaran menilai perangkat pembelajaran berupa media audio visual pembelajaran piano menggunakan instrumen validasi. Validator kemudian memberi masukan untuk perbaikan media audio visual pembelajaran piano yang dikembangkan. Penilaian dari ahli media ini bertujuan untuk memperbaiki atau menyempurnakan produk pengembangan agar dapat digunakan. Pada penelitian ini, instrumen yang digunakan berupa lembar evaluasi produk.

2. Validasi oleh Ahli Materi

Validasi yang dilakukan oleh ahli materi pembelajaran piano untuk menilai media audio visual pembelajaran piano menggunakan instrumen validasi. Validator kemudian memberikan masukan perbaikan media audio visual pembelajaran piano yang sedang dikembangkan. Penilaian dari ahli materi ini bertujuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk pengembangan. Ahli materi yang mengetahui bidang materi yang akan dikembangkan yaitu dosen piano di Pendidikan musik UNP. Instrumen yang digunakan berupa lembar validasi ahli materi.

3. Respons Mahasiswa piano

Respons mahasiswa piano untuk menilai kepraktisan dari media audio visual pembelajaran piano untuk pembelajar pemula dewasa yang sedang dikembangkan dengan cara mengisi angket respons mahasiswa

3.8 Teknik Analisis Data

Penelitian awal menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (*research and development*). Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis

kualitatif. Analisis kualitatif dilakukan terhadap aktivitas pembelajaran yang dilakukan mahasiswa, yang selanjutnya diadopsi ke dalam pengembangan media pembelajaran piano.

Pada penelitian lanjutan, dilakukan tinjauan ahli terhadap pengembangan media pembelajaran piano oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran. Dari hasil tinjauan tim ahli, dilakukan evaluasi dan revisi sehingga diperoleh media pembelajaran piano menggunakan media audio visual. Analisis data tentang uji coba pengembangan dan uji efektivitas adalah Teknik Analisis Kualitatif. Teknik ini digunakan untuk mengolah data-data yang diperoleh dari reviewer para ahli, uji coba produk dan uji coba pemakaian berupa tanggapan, masukan, kritik dan saran yang digunakan untuk merevisi produk. Data yang diperoleh melalui instrumen penilaian pada saat uji coba dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif kualitatif. Dengan cara ini diharapkan akan mempermudah memahami data untuk proses analisis selanjutnya. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk media yang dikembangkan.

Teknik analisis data yang dilakukan adalah menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif yaitu memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa media pembelajaran berbasis komputer, menguji tingkat validasi dan kelayakan produk untuk diimplementasikan pada mata kuliah instrumen mayor piano. Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil validasi dari ahli materi dan ahli media berupa skor penilaian terhadap media dengan skala 1 sampai 4 untuk setiap kriteria. Data yang terkumpul diproses dengan cara dijumlahkan, dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh persentase atau dapat ditulis dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100 \%$$

Data yang terkumpul dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif yang diungkapkan dalam distribusi skor dan persentase terhadap kategori skala penilaian yang telah ditentukan. Setelah penyajian dalam bentuk persentase, langkah selanjutnya mendeskriptifkan dan mengambil kesimpulan tentang masing-

masing indikator. Kesesuaian aspek dalam pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran dapat menggunakan tabel berikut:

Tabel 3.4. Tabel skala persentase menurut Arikunto (1996, hlm. 244)

Persentase pencapaian	Interpretasi
76 - 100 %	Layak
56 - 75 %	cukup layak
40 - 55 %	kurang layak
0 - 39 %	tidak layak

Berdasarkan tabel diatas Penilaian diberikan Layak (L) dengan nilai: 4 jika materi yang diberikan jelas dengan tampilan yang menarik dan mudah digunakan dalam pembelajaran piano. Selanjutnya penilaian akan diberikan Cukup layak (CL): 3 jika materi yang diberikan jelas tetapi tampilannya sedikit kurang tetapi masih bisa digunakan dalam pembelajaran piano. Berikutnya penilai akan memberikan nilai Kurang layak (KL): 2 jika materi pembelajaran piano yang diberikan kurang jelas, tampilannya yang tidak menarik tetapi penggunaannya tidak sulit. Kemudian penilai akan memberikan penilaian Tidak layak (TL): 1 jika materi pembelajaran piano yang diberikan sulit dimengerti bagi pengguna dan penggunaannya tidak dimengerti.