

BAB III

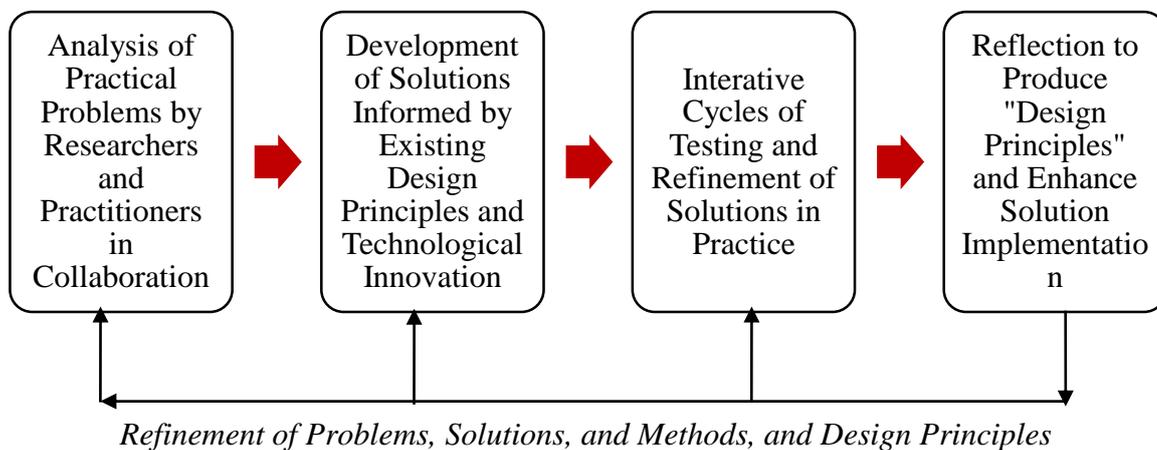
METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan desain pengembangan *Design Based Research (DBR)*. Menurut Barab dan Squire (dalam Herrington, dkk., 2007) metode DBR merupakan pendekatan yang bertujuan untuk menghasilkan suatu teori, artefak, serta praktik yang memperhitungkan dan memiliki potensi untuk mempengaruhi kegiatan belajar mengajar yang alami. Kemudian, Plomp (dalam Nugraha, dkk., 2017) mengartikan bahwa *Design Based Research (DBR)* merupakan pendekatan penelitian yang menggabungkan prinsip-prinsip desain dengan metode penelitian untuk mengembangkan, merancang, dan menerapkan inovasi dalam konteks nyata. Tujuan dari DBR yakni untuk menghasilkan pengetahuan yang dapat diimplementasikan secara praktis dan nyata, sambil memperbaiki dan mengembangkan teori yang ada. Terdapat kolaborasi pada DBR yang melibatkan para peneliti, praktisi, dan peserta yang terlibat dalam konteks penelitian. Dengan demikian, *Design Based Research* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran karena dapat menghubungkan perkembangan teori dan praktik di lapangan (Nugraha, dkk., 2017).

Metode ini sangat tepat dengan penelitian ini karena sesuai dengan tujuan yaitu untuk memecahkan permasalahan yang terjadi di sekolah dengan memberikan solusi berupa pengembangan desain produk berupa media pembelajaran. Produk yang dihasilkan berupa media video berbasis media sosial pada materi mengenal bentuk dan membedakan bunyi alat musik di kelas V sekolah dasar.

Tahapan penelitian berbasis desain DBR terdiri dari 4 (empat) tahap menurut Reeves (dalam Herrington, dkk., 2007) yaitu sebagai berikut:



Gambar 3.1 Tahap Penelitian *Design Based Research*

3.2 Prosedur Penelitian

Berdasarkan keempat tahapan pada model Reeves, proses penelitian DBR terdiri dari empat tahap utama, yaitu analisis, desain, pengembangan, dan implementasi. Berikut ini tahapan pengembangan secara lebih rinci.

3.2.1 Identifikasi dan Analisis Masalah di Lapangan Melalui Kolaborasi Antara Peneliti dan Praktisi

Identifikasi dan analisis masalah di lapangan merupakan langkah pertama dalam penelitian ini. Masalah yang dicari adalah penggunaan dan keterbatasan media pembelajaran yang digunakan selama pembelajaran di sekolah, terutama yang berkaitan dengan pembelajaran seni musik. Pada tahap ini, observasi dan wawancara digunakan untuk menemukan permasalahan yang terjadi di lapangan. Setelah ditemukan permasalahan, peneliti menganalisis kajian pustaka untuk menemukan cara terbaik untuk menyelesaikannya.

3.2.2 Mengembangkan Solusi berdasarkan pada Dasar Teori, Prinsip Desain yang Ada dan Inovasi Teknologi

Tahap kedua yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menentukan konsep atau desain produk yang dikembangkan dengan menelaah kurikulum dan kebutuhan. Pada tahap ini dikaitkan dengan teori yang mendasari pengembangan media ini, serta mempertimbangkan teknologi yang akan digunakan dalam pengembangan media.

3.2.3 Melakukan Siklus Berulang untuk Menguji Coba dan Memperbaiki Solusi Secara Praktis

Produk pembelajaran yang telah dibuat kemudian dievaluasi sebagai tahap ketiga dari penelitian ini. Tahap ini dilakukan oleh ahli validasi yang dianggap memiliki pengalaman dalam pembuatan media pembelajaran. Setelah melewati penilaian dapat diketahui kelebihan dan kekurangan produk media pembelajaran yang sudah dikembangkan, media dapat direvisi berdasarkan masukan dan komentar validator. Produk yang telah direvisi atau diperbaiki kemudian diuji cobakan di lapangan. Dalam proses uji coba dilakukan pengumpulan data menggunakan angket dan tes. Jika terdapat kekurangan pada hasil uji coba pertama, maka produk diperbaiki untuk mengurangi kekurangan yang dialami. Setelah itu, produk diimplementasikan kembali pada uji coba kedua.

3.2.4 Refleksi untuk Menghasilkan Prinsip Desain serta Meningkatkan Implementasi dari Solusi

Setelah melalui tahap implementasi media di sekolah, refleksi perlu dilakukan agar media yang digunakan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik. Hasil yang telah diperoleh ditinjau kembali sebagai bahan perbaikan dalam mengimplementasikan media.

3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian

3.3.1 Partisipan

Partisipan yang akan terlibat dalam penelitian ini diantaranya siswa, guru, dan ahli. Adapun penjelasannya sebagai berikut.

3.3.1.1 Siswa

Siswa sebagai partisipan pada penelitian ini berperan sebagai subjek yang akan menggunakan produk yang telah dikembangkan, melakukan tes keterampilan, dan mengisi instrumen minat belajar. Pada penelitian ini, siswa yang terlibat adalah siswa kelas V SDN 2 Pengadilan dan siswa kelas V SDN Cikadongdong.

3.3.1.2 Guru

Pada penelitian ini guru berpartisipasi sebagai subjek yang akan diwawancarai dan diobservasi terkait pengembangan media pembelajaran yang akan dilakukan. Serta, memberikan penilaian atau validasi pada media pembelajaran yang telah dikembangkan. Guru yang akan terlibat adalah guru kelas IV dan guru kelas V SDN Pengadilan 2 Kota Tasikmalaya.

3.3.1.3 Ahli

Ahli yang berpartisipasi pada penelitian diantaranya ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Ahli media dan ahli pembelajaran berperan sebagai ahli yang akan memberikan penilaian, komentar, dan masukan pada aspek tampilan dan kelayakan media yang dikembangkan. Sedangkan, ahli materi berperan dalam menilai, mengomentari, dan memberikan masukan pada aspek isi, penyajian, dan bahasa pada media yang telah dibuat. Melalui penilaian yang dilakukan ketiga ahli dapat diketahui kelayakan produk sebelum diujicobakan langsung di lapangan.

3.3.2 Tempat Penelitian

Tempat berlangsungnya penelitian yaitu di SDN2 Pengadilan yang berlokasi di Kecamatan Tawang Kota Tasikmalaya dan SDN Cikadongdong, kecamatan Singaparna, Kabupaten Tasikmalaya Pemilihan kedua sekolah ini karena berdasarkan studi pendahuluan bahwa guru masih minimal menggunakan media pembelajaran, sehingga situasi dan kondisi tersebut memadai untuk dilakukan pengembangan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi.

3.4 Pengumpulan Data

Data dikumpulkan menggunakan beberapa teknik penelitian sebagai berikut.

3.4.1 Observasi

Observasi dilaksanakan di awal dan di akhir penelitian. Di awal penelitian, observasi untuk mengetahui kondisi media pembelajaran di sekolah. Dan di akhir penelitian untuk mengetahui implementasi media pembelajaran yang telah dikembangkan terhadap minat belajar siswa, khususnya pada pembelajaran seni musik pada materi mengenal bentuk dan membedakan bunyi alat musik di kelas V. Yang menjadi objek observasi yakni guru, siswa, dan media pembelajaran di sekolah.

3.4.2 Wawancara

Pada penelitian ini menggunakan wawancara semiterstruktur (*semi structured interview*) untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam mengenai ide-ide dan pendapat yang diberikan informan. Pada penelitian ini, wawancara dilakukan di awal penelitian untuk mengetahui implementasi pembelajaran seni musik serta media yang digunakannya. Wawancara dilakukan kepada guru kelas IV dan guru kelas V sekolah dasar.

3.4.3 Studi Dokumentasi

Studi Dokumentasi pada penelitian ini untuk mengumpulkan data terkait kurikulum, buku siswa dan media pembelajaran yang digunakan di sekolah, serta mengkaji buku dan artikel jurnal yang membahas tentang rancangan pengembangan media pembelajaran berbentuk video.

3.4.4 Validasi

Validasi untuk mengumpulkan data nilai, komentar, dan saran pada produk yang dikembangkan. Tiga ahli (materi, media, dan pembelajaran) melakukan validasi untuk menguji kelayakan media sebelum diimplementasikan di sekolah. Ahli materi dan ahli media yang berperan memberikan validasi ialah dosen yang ahli dibidangnya. Sedangkan, ahli pembelajaran ialah guru sekolah dasar.

3.4.5 Angket (Kuisisioner)

Pada penelitian ini, angket diberikan kepada siswa kelas V untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap implementasi produk yang telah dikembangkan.

3.4.6 Tes

Tes dilakukan untuk mengumpulkan data keterampilan mengenal bunyi alat musik. Tes dilakukan ketika siswa telah melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ialah alat untuk mengumpulkan data. Instrumen yang digunakan disesuaikan dengan teknik, berikut ini instrumen penelitian yang digunakan.

3.5.1 Pedoman Observasi

Pedoman observasi digunakan untuk mempermudah pengamatan pada saat proses pembelajaran seni musik di kelas V sekolah dasar serta media pembelajaran yang digunakannya. Adapun kisi-kisi pedoman observasi diadaptasi dari prinsip penggunaan media oleh Kristanto (2016), yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Pedoman Observasi

Aspek	Indikator
Penggunaan Media Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Tampilan media • Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran • Kesesuaian media dengan materi pembelajaran • Kemenarikan media
Pembelajaran pada Materi Mengenal Bentuk dan Membedakan Bunyi Alat Musik	<ul style="list-style-type: none"> • Keadaan siswa pada saat proses pembelajaran • Keterampilan mengajar guru • Metode pembelajaran • Bahan ajar • Evaluasi pembelajaran

3.5.2 Lembar Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan wawancara menggunakan instrumen pedoman wawancara. Wawancara dilakukan kepada guru kelas V SDN Pengadilan 2 Kota Tasikmalaya sebagai studi pendahuluan untuk mengetahui kondisi pembelajaran seni musik yang terjadi dan keadaan media pembelajaran yang digunakan.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara

Aspek	Indikator
Kurikulum Pembelajaran Seni Musik	<ul style="list-style-type: none"> • Kurikulum yang digunakan oleh sekolah. • Pelaksanaan pembelajaran seni musik • Perangkat pembelajaran yang digunakan
Pelaksanaan pembelajaran seni musik	<ul style="list-style-type: none"> • Keterampilan guru dalam mengajar seni musik • Penggunaan media pembelajaran • Kendala yang dialami
Pembelajaran Mengenal Bentuk dan Membedakan Bunyi Alat Musik	<ul style="list-style-type: none"> • Ketersediaan alat musik • Perencanaan pembelajaran • Bahan ajar yang digunakan • Metode pembelajaran yang diterapkan • Media pembelajaran yang digunakan

3.5.3 Pedoman Studi Dokumentasi

Pedoman studi dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa kurikulum, buku siswa, dan media pembelajaran yang digunakan di lapangan. Serta untuk mengumpulkan data terkait rancangan pengembangan media pembelajaran. Adapun kisi-kisi pedoman dokumentasi yang digunakan pada penelitian ini, adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Pedoman Studi Dokumentasi

Dinda Rizki Lestari, 2023

PENGEMBANGAN VIDEO BERBASIS MEDIA SOSIAL PADA MATERI MENGENAL BENTUK DAN BUNYI ALAT MUSIK DI KELAS V SEKOLAH DASAR

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

Aspek	Dokumen
Pembelajaran Mengenal Bentuk dan Membedakan Bunyi Alat Musik	Kurikulum Perencanaan pembelajaran Bahan ajar Evaluasi pembelajaran
Rancangan Pengembangan Media Pembelajaran	Buku pengembangan media pembelajaran Media pembelajaran digital

3.5.4 Lembar Validasi

Lembar validasi digunakan untuk menilai media pembelajaran dari tiga aspek, yaitu aspek materi (*content*), aspek media, dan aspek pembelajaran. Penilaian aspek media dan aspek pembelajaran diadaptasi dari instrumen Learning Object Review (LORI) (Nesbit dkk., 2009). Sedangkan, validasi materi berdasarkan pada penilaian media pembelajaran oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) yang terdiri atas penilaian pada aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan bunyi, dan kelayakan bahasa. Adapun kisi-kisi validasi ahli media, ahli pembelajaran dan ahli materi yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media dan Ahli Pembelajaran

Aspek	Kriteria
Media dan Pembelajaran	Kualitas Konten (<i>Content Quality</i>) Penyelarasan tujuan pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>) Motivasi (<i>Motivation</i>) Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>) Kegunaan Interaksi (<i>Interaction Usability</i>) Aksesibilitas (<i>Accessibility</i>)

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator
Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar Keakuratan materi konsep dan definisi Keakuratan fakta dan data Kesesuaian gambar dan ilustrasi
Kelayakan Penyajian	Keruntutan konsep Kesesuaian informasi dengan kebutuhan yang disampaikan Kejelasan suara dalam penyampaian materi
Kelayakan Bunyi	Kesesuaian bunyi dengan alat musik. Kejelasan bunyi alat musik yang dihasilkan.
Kelayakan Bahasa	Kesesuaian kosa kata dengan perkembangan peserta didik Keefektifan kalimat Dialogis dan interaktif Konsistensi menggunakan istilah yang sama Penggunaan bahasa yang baku

3.5.5 Angket

Angket digunakan sebagai alat untuk mengukur implementasi media pembelajaran terhadap minat belajar siswa. Pada instrumen angket minat siswa disesuaikan dengan indikator minat belajar menurut Ricardo & Meilani (2017). Terdapat empat indikator minat yang digunakan, yaitu perhatian, ketertarikan, rasa senang, dan keterlibatan. Dari keempat indikator tersebut dijabarkan menjadi 11 butir pernyataan untuk diberikan kepada siswa. Adapun kisi-kisi angket minat yang akan digunakan terhadap sebagai berikut.

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Siswa

No.	Indikator Minat	Nomor Pertanyaan
-----	-----------------	------------------

1.	Perhatian	3, 9
2.	Ketertarikan	1, 4, 7, 10
3.	Rasa Senang	2, 8
4.	Keterlibatan	5, 6, 11

Sebelum instrumen angket disebarakan kepada siswa, angket diuji validitas dan reabilitasnya terlebih dahulu agar ketika digunakan angket benar-benar valid dan dapat mengukur dengan tepat aspek yang hendak diuji. Berikut ini hasil uji validitas dan reliabilitas angket minat terhadap media pembelajaran video berbasis media sosial pada materi mengenal bentuk dan bunyi alat musik.

Tabel 3.7 Hasil Uji Validitas Angket Minat

Nomor Pernyataan	Uji Validitas		
	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	0,474	0,396	Valid
2	0,506	0,396	Valid
3	0,525	0,396	Valid
4	0,648	0,396	Valid
5	0,459	0,396	Valid
6	0,643	0,396	Valid
7	0,4	0,396	Valid
8	0,565	0,396	Valid
9	0,44	0,396	Valid
10	0,444	0,396	Valid
11	0,754	0,396	Valid

Dari hasil uji validitas, terlihat bahwa butir pernyataan pada angket minat sudah valid semua. Oleh karena itu, butir pernyataan pada angket minat dapat digunakan sepenuhnya untuk mengukur minat belajar siswa terhadap media pembelajaran video berbasis media sosial pada materi mengenal bentuk dan membedakan bunyi alat musik di kelas V sekolah dasar. Selanjutnya, dilakukan uji reliabilitas angket menggunakan aplikasi *SPSS versi 26*. Adapun hasilnya sebagai berikut:

Dinda Rizki Lestari, 2023

PENGEMBANGAN VIDEO BERBASIS MEDIA SOSIAL PADA MATERI MENGENAL BENTUK DAN BUNYI ALAT MUSIK DI KELAS V SEKOLAH DASAR

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

Tabel 3.8 Hasil Uji Reliabilitas Angket Minat

Variabel	r_{xy}	r Tabel	Keterangan
Minat Belajar Siswa	0,691	0,396	Reliabel

Terlihat, hasil yang ditunjukkan tabel 3.8 memperoleh r_{xy} atau r hitung sebesar 0,691 dimana hasil tersebut lebih besar daripada r tabel 0,396. Maka, dapat diambil keputusan bahwa angket minat belajar siswa telah reliabel.

3.5.6 Soal Tes

Siswa menuliskan jawaban tes keterampilan mengenal bunyi pada lembar jawaban. Siswa diminta untuk menebak 13 bunyi alat musik yang diperdengarkan, terdiri dari 7 bunyi alat musik tradisional Indonesia, dan 6 bunyi alat musik Barat. Berikut ini tabel pedoman tes keterampilan mengenal bunyi alat musik

Tabel 3.9 Pedoman Tes Keterampilan

Capaian Pembelajaran	Nomor Tes	Tes Keterampilan
Mengetahui suara alat musik tradisional yang diperdengarkan	1	Mengetahui bunyi alat musik suling
	3	Mengetahui bunyi alat musik kendang
	5	Mengetahui bunyi alat musik kecapi
	8	Mengetahui bunyi alat musik kolintang
	10	Mengetahui bunyi alat musik bonang
	11	Mengetahui bunyi alat musik rebab
	13	Mengetahui bunyi alat musik saron
Mengetahui suara alat musik barat yang diperdengarkan	2	Mengetahui bunyi alat musik biola
	4	Mengetahui bunyi alat musik piano
	6	Mengetahui bunyi alat musik drum
	7	Mengetahui bunyi alat musik terompet

9	Mengenal bunyi alat musik gitar akustik
12	Mengenal bunyi alat musik cajan

Validitas dan reliabilitas tes diperlukan sebelum digunakan di kelas. Berikut ini hasil uji validitas dan reliabilitas tes mengenal bunyi alat musik.

Tabel 3.10 Hasil Uji Validitas Tes Mengenal Bunyi Alat Musik

Nomor Tes	Uji Validitas		
	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	0,731	0,396	Valid
2	0,777	0,396	Valid
3	0,522	0,396	Valid
4	0,566	0,396	Valid
5	0,725	0,396	Valid
6	0,731	0,396	Valid
7	0,566	0,396	Valid
8	0,453	0,396	Valid
9	0,648	0,396	Valid
10	0,466	0,396	Valid
11	0,777	0,396	Valid
12	0,599	0,396	Valid
13	0,522	0,396	Valid

Pada tabel 3.10 terlihat semua r Hitung pada setiap butir tes lebih dari r Tabel. Tes dikatakan valid apabila $r \text{ Hitung} > r \text{ Tabel}$. Maka, dapat dikatakan semua tes telah valid dan dapat digunakan untuk mengukur keterampilan mengenal bunyi alat musik. Setelah itu, dilakukan uji reliabilitas tes. Berikut ini hasil uji reliabilitas tes mengenal bunyi alat musik.

Tabel 3.11 Hasil Uji Reliabilitas Tes Mengenal Bunyi Alat Musik

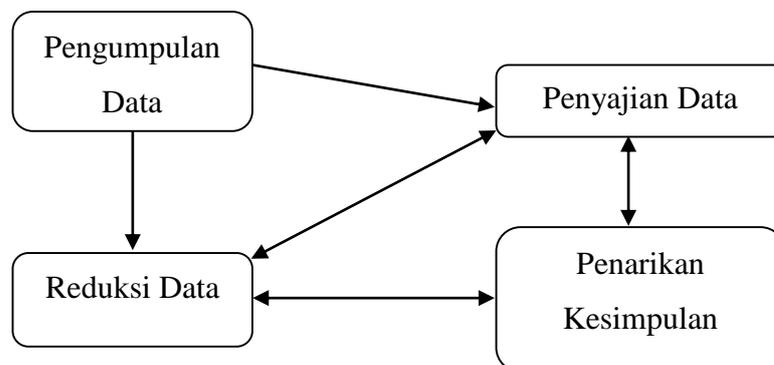
Variabel	r_{xy}	r Tabel	Keterangan
Keterampilan Mengenal Bunyi Alat Musik	0,864	0,396	Reliabel

Pada tabel 3.11 memperoleh r_{xy} atau r hitung sebesar 0,864 dimana hasil tersebut lebih besar daripada r tabel 0,396 atau $0,864 > 0,396$. Maka, dapat diambil keputusan bahwa tes mengenal bentuk dan bunyi alat musik telah reliabel.

3.6 Teknik Analisis Data

3.6.1 Teknik Analisis Data Kualitatif

Pada penelitian ini, teknik analisis data kualitatif mengadaptasi model Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2012, hlm. 246) untuk mendeskripsikan data yang diperoleh peneliti terhadap dari proses pengembangan media pembelajaran. Aktivitas dalam analisis data model Miles dan Huberman, yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion*. Langkah-langkah analisis data model Miles dan Huberman ditunjukkan pada bagan berikut.



Gambar 3.2 Analisis Data menurut Miles dan Huberman

(dalam Sugiyono, 2012)

3.6.1.1 Reduksi Data (Data Reduction)

Reduksi data merupakan suatu proses yang dilakukan untuk merangkum, memfokuskan pada hal-hal yang penting, memilih hal-hal yang pokok, serta dicari tema dan polanya untuk memberikan gambaran yang lebih jelas serta mempermudah dalam mengumpulkan data (Sugiyono, 2012, hlm. 247). Pada penelitian ini reduksi data dilakukan pada data-data yang telah diperoleh dari tes lisan (wawancara) dan tes tertulis (dokumentasi, hali uji validasi, dan angket) untuk dicari data mana yang dianggap paling penting sesuai permasalahan.

3.6.1.2 Penyajian Data (*Data Display*)

Data dari hasil reduksi yang telah diperoleh sebelumnya, kemudian disajikan datanya dengan pengklasifikasian yang telah ditentukan, sehingga data mudah dipahami. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teks bersifat bersifat untuk menyajikan data, serta menggunakan tabel untuk mempermudah pemahaman dari data yang disajikan.

3.6.1.3 Penarikan Kesimpulan (*Conclusion*)

Pada tahap ini, data-data yang telah tertulis kemudian disimpulkan berdasarkan kondisi yang terjadi di lapangan. Hasil akhirnya disimpulkan untuk diinterpretasikan dan disimpulkan secara terstruktur untuk menghasilkan penemuan baru.

3.6.2 Teknik Analisis Data Kuantitatif

3.6.2.1 Teknik Analisis Kelayakan Media

Kelayakan media diperoleh dari skor uji validitas yang diberikan para ahli terhadap media. Pemberian skor uji validitas dikategorikan pada empat kriteria Skala Likert sebagai berikut.

Tabel 3.12 Pemberian Skor dengan Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup	2
Kurang	1

(Sugiyono, 2019)

Hasil yang diperoleh dari jawaban skor validasi kemudian dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentasi skor

$\sum R$ = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah keseluruhan skor ideal

Hasil presentasi yang diperoleh kemudian diinterpretasikan pada kriteria yang telah ditetapkan sesuai pada tabel berikut ini.

Tabel 3.13 Keterangan Persentase Skor

Persentase Skor (%)	Kualifikasi
85-100	Sangat baik
70-84,99	Baik
69,99-50	Cukup
00-40,99	Kurang baik

(Parsianti dkk., 2022)

3.6.2.2 Analisis Angket

Data yang telah dikumpulkan dari angket minat belajar kemudian dianalisis untuk mengetahui bagaimana hasil dari penggunaan media yang telah dikembangkan terhadap minat belajar siswa. Pemberian skor pada angket minat dikategorikan pada empat kriteria Skala Likert sebagai berikut:

Tabel 3. 14 Pemberian Skor Angket

Kriteria	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

(Sugiyono, 2019)

Perhitungan persentase minat belajar siswa menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase Minat (P)} = \frac{\text{Jumlah Skor Minat yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Minat Maksimal}} \times 100\%$$

Dari persentase minat yang telah diperoleh, kemudian dapat diinterpretasikan ke dalam kriteria minat belajar sebagai berikut.

Tabel 3. 15 Kriteria Minat Belajar Siswa

Persentase Minat (%)	Interpretasi
$80\% < P \leq 100\%$	Sangat Tinggi
$60\% < P \leq 80\%$	Tinggi
$40\% < P \leq 60\%$	Cukup
$20\% < P \leq 40\%$	Kurang
$P \leq 20\%$	Sangat Kurang

Sumber: Suyitno (2004 : 74)

3.6.2.3 Analisis Tes Keterampilan

Tes keterampilan terdiri dari 13 bunyi alat musik. Jawaban yang benar memperoleh skor 1 dan jawaban salah mendapat skor 0. Total skor diperoleh menggunakan rumus berikut ini.

$$\text{Total Skor} = \frac{\text{Skor yang diperoleh} \times 100}{\text{Jumlah Soal}}$$

3.6.2.4 Analisis Statistik Deskriptif

Data yang diperoleh dari tes keterampilan mengenal bunyi alat musik, kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif untuk menggambarkan dan mendeskripsikan keterampilan mengenal bunyi alat musik setelah menggunakan media pembelajaran berupa video berbasis media sosial. Penyajian data statistik deskriptif terdiri dari range, nilai rata-rata, nilai minimum, nilai maksimum, dan standar deviasi.