

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

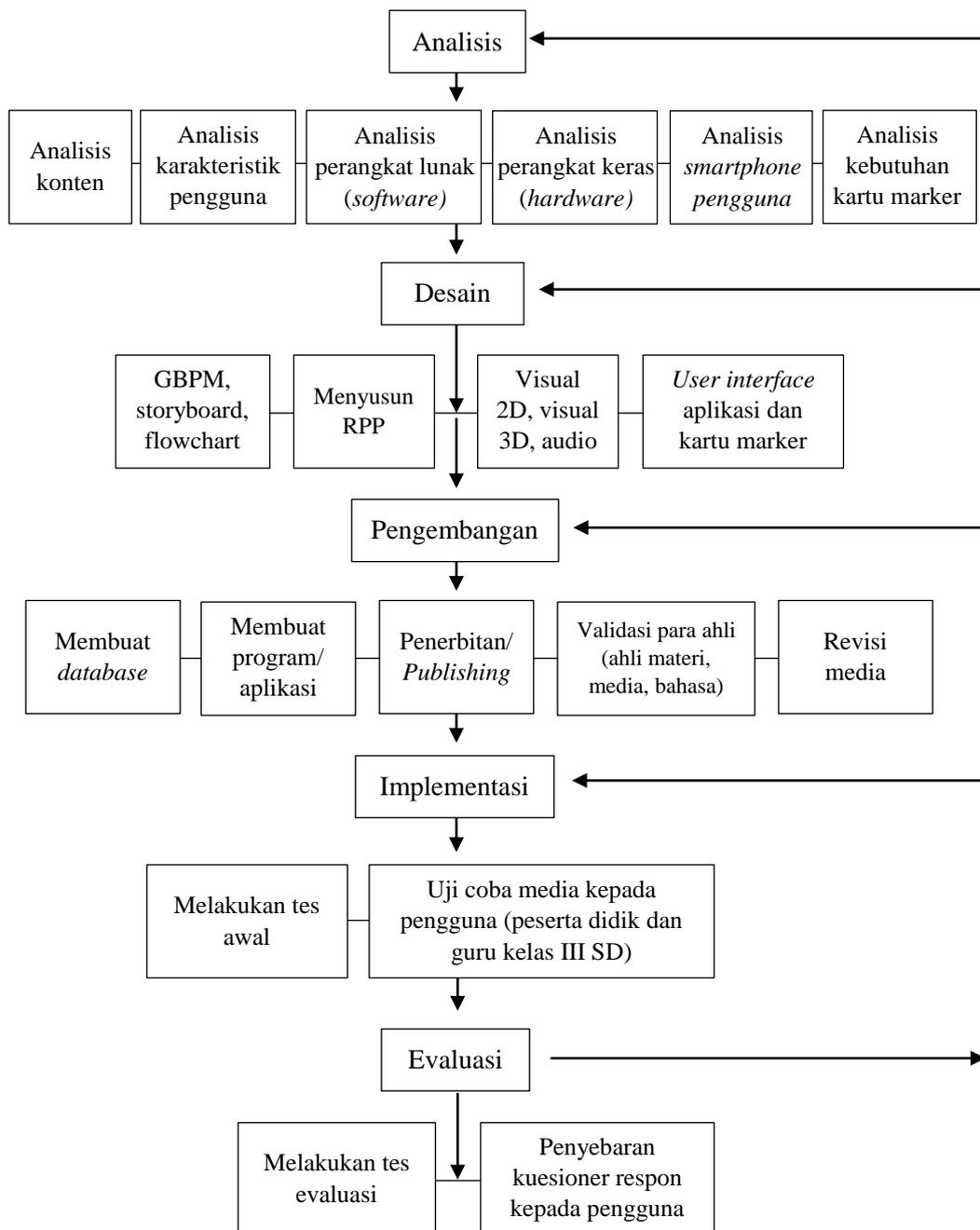
Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Design and Development* (D&D). Penelitian *Design and Development* (D&D) merupakan penelitian terkait desain pengembangan suatu model atau produk tertentu untuk menjawab permasalahan nyata yang terdapat pada pendidikan (Rusdi, 2018, hlm. 4). Model penelitian pengembangan ini ditujukan untuk menjawab permasalahan-permasalahan yang tengah dilalui dalam pendidikan. Penelitian ini diharapkan mampu mewujudkan suatu media pembelajaran yang mampu memecahkan permasalahan pada kegiatan belajar mengajar di kelas. Sebagaimana dijelaskan oleh Rusdi (2018, hlm. 7) bahwa penelitian desain dan pengembangan bersifat melingkupi keterbatasan dan menyelaraskan dengan tujuan, mengatasi permasalahan, menentukan suatu keputusan, menelaah dalam ketidakpastian, menjelajahi, menelusuri, dan merancang.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian D&D dengan tujuan untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran yang mampu menjawab permasalahan yang ada. Produk media yang dikembangkan dalam penelitian ini ialah aplikasi *android* berbasis *augmented reality* dan kartu *marker*. Konten dari media ini berkenaan dengan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) materi alat musik ritmis dan melodis kelas III sekolah dasar.

3.2 Prosedur Penelitian

Penelitian ini menerapkan prosedur penelitian dengan model ADDIE yang diusung oleh Rusdi (2018, hlm. 116). ADDIE adalah suatu skema penelitian yang tersusun secara sistematis dalam menkoordinasikan seluruh rangkaian kegiatan penelitian desain dan pengembangan (Rusdi, 2018, hlm. 116). Adapun tahapan model pengembangan ADDIE meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Rusdi (2018, hlm. 117) menjelaskan bahwa tahapan utama pada model

ADDIE ialah meliputi *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*, sedangkan pengembang dapat menyusun sendiri langkah-langkah lebih lengkap berdasarkan tahapan utama yang disesuaikan dengan tujuan, kebutuhan, serta karakteristik produk yang dikembangkan. Berikut ini merupakan prosedur pengembangan berdasarkan kerangka ADDIE oleh peneliti.



Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian D&D Model ADDIE

Berdasarkan Gambar 3.1 di atas, dapat dijelaskan tahapan penelitian desain dan pengembangan dengan model ADDIE yang disampaikan oleh Rusdi (2018).

1.2.1 Analisis (*Analysis*)

Tahapan utama dalam penelitian *Design & Development* ialah analisis yang menjadi tahap awal untuk mengumpulkan informasi yang akan dipergunakan dalam pembuatan produk. Melalui tahap ini, dilakukan analisis terhadap kebutuhan media pembelajaran yang terdiri atas analisis konten, analisis karakteristik pengguna, analisis perangkat lunak (*software*), analisis perangkat keras (*hardware*), analisis *smartphone* pengguna, dan analisis kebutuhan kartu *marker*. Tahapan analisis dilaksanakan menggunakan studi literatur dan wawancara. Studi literatur dilakukan dengan menganalisis terkait permasalahan yang ditemukan pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya kelas III Sekolah Dasar dengan materi pengenalan alat musik ritmis dan melodis, sedangkan wawancara dilakukan pada salah satu guru kelas III di sekolah yang ingin diteliti untuk mengetahui permasalahan yang ditemukan berkaitan dengan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya pada materi pengenalan alat musik ritmis dan melodis.

1.2.2 Desain (*Design*)

Tahap desain terdiri atas proses-proses menentukan persyaratan untuk mengembangkan produk dengan tujuan mempermudah proses selanjutnya. Tahapan dalam proses desain pada dasarnya sama, namun terdapat perbedaan yang cukup spesifik pada tahap tertentu, tergantung dari jenis karya yang dirancang. Berdasarkan data hasil analisis yang telah dijelaskan di atas, terdapat beberapa jenis desain yang akan dirancang pada penelitian ini, diantaranya desain Garis Besar Program Media (GBPM), *flowchart*, *storyboard*, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), visual 2D, desain *user interface* aplikasi ASIK RITME dan desain kartu *marker*, visual 3D, serta audio yang akan dipergunakan pada aplikasi ASIK RITME.

Pendesainan ini meliputi perancangan konten materi yang akan dimasukkan ke dalam program serta penyusunan *flowchart* dan *storyboard* sebagai pijakan dalam pembuatan aplikasi. Hal ini dilakukan untuk mempermudah proses perakitan aplikasi dan menjadikan pembuatannya lebih sistematis. Pada tahap ini, penulis juga menghimpun berbagai bahan yang dibutuhkan dalam proses pengembangan

aplikasi/program. Bahan-bahan tersebut dapat berupa gambar, objek 3D, *button*, audio, dan lain sebagainya yang diperoleh secara bebas dan gratis dari pihak lain maupun berdasarkan perancangan penulis.

1.2.3 Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap perakitan atau pengolahan terkait desain-desain dan bahan-bahan yang telah dihimpun pada tahap sebelumnya untuk menghasilkan suatu produk akhir. Adapun produk yang dimaksud dalam penelitian ini ialah aplikasi *android* berbasis *Augmented Reality* materi pengenalan alat musik ritmis dan melodis beserta kartu *marker*. Tahap ini diproses berdasarkan *flowchart* dan *storyboard* yang telah dirancang agar prosesnya tersusun secara sistematis dan terstruktur. Tahap pengembangan meliputi tahap membuat *database*, membuat program/aplikasi, serta penerbitan */publishing*.

Setelah menyelesaikan produk, pada tahap ini dilakukan juga penilaian uji kelayakan media pembelajaran oleh para ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Setelah media pembelajaran dinyatakan lolos dari tahap penilaian uji kelayakan media dan melaksanakan perbaikan sesuai saran dari para ahli, kemudian dilanjutkan tahap uji coba pada pengguna media pembelajaran.

1.2.4 Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi merupakan tahap uji coba produk atau media pembelajaran yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, diawali dengan pelaksanaan tes awal untuk mengukur pemahaman peserta didik di awal pembelajaran, tepatnya pada saat sebelum menggunakan media pembelajaran. Setelah itu, dilakukan pengujian media pembelajaran aplikasi berbasis *augmented reality* kepada pengguna media pembelajaran yakni guru dan siswa kelas III sekolah dasar.

1.2.5 Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi ialah tahap akhir untuk mengetahui kelemahan dan dampak dari uji coba produk yang telah dilaksanakan terhadap media yang dikembangkan. Pada tahap ini, dilakukan tes evaluasi yang ditujukan untuk mengetahui tingkat ketercapaian peserta didik terhadap materi alat musik ritmis dan melodis setelah diterapkannya media pembelajaran. Berikutnya, instrumen kuesioner respon diberikan kepada pengguna (guru dan peserta) untuk memperoleh data respon

pengguna terhadap media pembelajaran dan kemudian dianalisis oleh peneliti untuk selanjutnya melakukan perbaikan terkait produk yang dikembangkan. Pada tahap evaluasi, penulis akan menelaah dan memperbaiki produk berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan serta saran dari para ahli dan juga pengguna.

3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini ialah ahli materi, ahli media, guru dan peserta didik. Adapun penjelasannya sebagai berikut.

1. Ahli materi adalah dosen seni musik UPI Kampus di Bumi Siliwangi yang memiliki keahlian terkait materi seni musik yang termuat pada media aplikasi ASIK RITME (Alat Musik Ritmis dan Melodis) berbasis *augmented reality*.
2. Ahli media adalah dosen rekayasa perangkat lunak UPI Kampus di Cibiru yang memiliki keahlian terkait pengembangan media pembelajaran aplikasi berbasis *augmented reality*.
3. Ahli bahasa adalah dosen bahasa Indonesia UPI Kampus di Cibiru yang memiliki keahlian dalam memvalidasi bahasa yang digunakan pada media aplikasi ASIK RITME (Alat Musik Ritmis dan Melodis) berbasis *augmented reality*.
4. Guru yaitu guru wali kelas III SDN Sukamaju 3 Cilodong yang akan memberikan tanggapan dan masukan terhadap media aplikasi ASIK RITME (Alat Musik Ritmis dan Melodis) berbasis *augmented reality*.
5. Peserta didik ialah subjek uji lapangan yang terdiri atas satu kelas dari kelas III SDN Sukamaju 3 Cilodong yang akan memberikan tanggapan terhadap media aplikasi ASIK RITME (Alat Musik Ritmis dan Melodis) berbasis *augmented reality*.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang dimanfaatkan untuk menghimpun data dalam sebuah penelitian (Purwanto, 2018, hlm. 24). Instrumen penelitian memiliki peranan yang penting dalam proses penelitian. Menurut Sappaile yang dikutip oleh Sukendra & Atmaja (2020, hlm. 1) hal tersebut dikarenakan instrumen penelitian merupakan alat ukur yang akan menyajikan

informasi terkait sesuatu hal yang diteliti. Setiap penelitian memerlukan instrumen penelitian yang unik dan berbeda sehingga tidak bisa dipakai pada penelitian lainnya (Sukendra & Atmaja, 2020, hlm. 2). Maka dari itu, peneliti harus mampu menyusun sendiri setiap instrumen yang akan digunakannya dalam penelitian tertentu.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam mendapatkan data yang sesuai terkait kelayakan media pembelajaran aplikasi “ASIK RITME” ialah pedoman wawancara, kuesioner validasi media pembelajaran dan kuesioner respon dari responden terkait penggunaan media pembelajaran. Subjek dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta pengguna (guru dan siswa).

3.3.1 Pedoman Wawancara Guru

Wawancara merupakan bentuk komunikasi verbal yang dilakukan dengan tujuan memperoleh informasi melalui tanya jawab antara peneliti dan objek yang diteliti (Abdussamad, 2021, hlm. 143). Wawancara juga diartikan sebagai proses penghimpunan data yang dilaksanakan dengan bertukar informasi ataupun ide antara dua orang melalui kegiatan tanya jawab untuk dapat diinterpretasikan ke dalam suatu topik tertentu (Hikmawati, 2017, hlm. 83). Pelaksanaan wawancara yang dilakukan peneliti untuk mengetahui tanggapan dari narasumber yaitu guru kelas III SDN Sukamaju 3 Cilodng terkait proses pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi “ASIK RITME” berbasis *augmented reality* pada pembelajaran pengenalan alat musik ritmis dan melodis yang telah dilakukan oleh peneliti. Wawancara yang dilakukan peneliti berjenis wawancara semi terstruktur yakni peneliti ingin menjumpai permasalahan yang terdapat pada pembelajaran pengenalan alat musik ritmis dan melodis dan kemudian narasumber diminta untuk menyampaikan pendapat maupun ide yang dimilikinya. Tabel 3.1 berikut ini merupakan kisi-kisi pedoman wawancara guru.

Tabel 3. 1

Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Guru

| No | Indikator | No. Butir | Jumlah Butir |
|----|--------------------------------|-----------|--------------|
| 1 | Penerapan media pembelajaran | 1 | 1 |
| 2 | Keefektifan media pembelajaran | 2,5 | 2 |

Desty Farizka, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA APLIKASI ASIK RITME (ALAT MUSIK RITMIS DAN MELODIS) BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA PEMBELAJARAN SBDP

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

| | | | |
|---|---|-----|---|
| 3 | Antusiasme peserta didik selama pembelajaran | 3 | 1 |
| 4 | Manfaat media pembelajaran | 4 | 1 |
| 5 | <i>Feedback</i> dari penerapan media pembelajaran | 6,7 | 2 |

3.3.2 Kuesioner Validasi Ahli Materi

Instrumen yang digunakan untuk ahli materi ialah kuesioner validasi yang bertujuan untuk mendapatkan hasil penilaian terkait materi yang dibubuhkan ke dalam program atau aplikasi yang dikembangkan. Berikut ini merupakan kisi-kisi instrumen kuesioner validasi ahli materi.

Tabel 3. 2

Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Validasi Ahli Materi

| No | Aspek | Indikator | No. Butir | Jumlah butir |
|----|-------------------------|--|-----------|--------------|
| 1 | Kualitas isi dan tujuan | Kesesuaian antara Kompetensi Dasar (KD), indikator, tujuan pembelajaran, dan materi pembelajaran | 1,2,3,4 | 4 |
| | | Ketepatan, kegunaan, kejelasan dan kemudahan materi yang disajikan | 5,6,7,8 | 4 |
| | | Kesesuaian media dengan materi | 9 | 1 |
| | | Kesesuaian ilustrasi dan animasi 3D pada media pembelajaran | 10 | 1 |
| 2 | Kualitas Penyajian | Kesesuaian dengan tingkat kemampuan peserta didik | 11 | 1 |
| | | Kemampuan memotivasi peserta didik | 12 | 1 |
| | | Interaktivitas dan partisipasi peserta didik terhadap penyajian media pembelajaran | 13 | 1 |
| | | Terdapat tes evaluasi pada media pembelajaran | 14 | 1 |

Desty Farizka, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA APLIKASI ASIK RITME (ALAT MUSIK RITMIS DAN MELODIS) BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA PEMBELAJARAN SBDP

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

| | | | |
|---------------------|---|-----------|---|
| | Kesesuaian tes evaluasi dengan materi yang disajikan | 15 | 1 |
| | Kesesuaian tingkat kesulitan soal dengan perkembangan peserta didik | 16 | 1 |
| Jumlah Butir | | 16 | |

(Sasongko & Waryanto, 2016, dengan penyesuaian)

3.3.3 Kuesioner Validasi Ahli Media

Instrumen untuk ahli media juga menggunakan kuesioner validasi dengan tujuan mendapatkan hasil penilaian terkait kualitas media yang dikembangkan dalam bentuk aplikasi berbasis *augmented reality*. Berikut ini merupakan kisi-kisi instrumen kuesioner validasi ahli media.

Tabel 3. 3

Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Validasi Ahli Media

| No | Aspek | Indikator | No. Butir | Jumlah butir |
|----|---|--|-----------|--------------|
| 1 | Kualitas Aplikasi | Kemudahan mengakses aplikasi | 1,2 | 2 |
| | | Kesesuaian fungsi navigasi | 3,4 | 2 |
| | | Kejelasan petunjuk penggunaan aplikasi | 5 | 1 |
| 2 | Desain Tampilan (<i>User Interface</i>) | Tampilan aplikasi | 6,7,8 | 3 |
| | | Tampilan tombol navigasi (<i>button</i>) | 9,10 | 2 |
| 3 | <i>Augmented Realty</i> (AR) | Tampilan objek 3D | 11,12, 13 | 3 |
| | | Keakuratan kamera AR menampilkan objek 3D | 14 | 1 |
| | | Keberfungsian tombol navigasi pada kamera AR | 15 | 1 |
| 4 | Suara | Kualitas dan kejelasan suara | 16,17 | 2 |

| | | | | |
|---------------------|----------------------------|--|-----------|---|
| 5 | <i>Flash Card (Marker)</i> | Tampilan <i>flash card</i> dan kemasan <i>flash card</i> | 18,19,20 | 3 |
| Jumlah Butir | | | 20 | |

(Yuniar, 2021, dengan penyesuaian)

3.3.4 Kuesioner Validasi Ahli Bahasa

Instrumen untuk ahli media juga menggunakan kuesioner validasi dengan tujuan mendapatkan hasil penilaian terkait kualitas bahasa pada media yang dikembangkan dalam bentuk aplikasi berbasis *augmented reality*. Berikut ini merupakan kisi-kisi instrumen kuesioner validasi ahli bahasa.

Tabel 3. 4

Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Validasi Ahli Bahasa

| No | Aspek | Indikator | No. Butir | Jumlah butir |
|---------------------|--|--|-----------|--------------|
| 1 | Lugas | Keefektifan penggunaan kalimat | 1,2 | 2 |
| 2 | Komunikatif | Memberikan kemudahan terhadap pesan atau informasi | 3 | 1 |
| 3 | Dialogis dan interaktif | Memotivasi peserta didik | 4,5 | 2 |
| 4 | Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik | Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik | 6 | 1 |
| 5 | Kesesuaian dengan kaidah bahasa | Ketepatan penggunaan bahasa | 7,8 | 2 |
| 6 | Penggunaan istilah, simbol, atau ikon | Ketepatan penggunaan istilah, simbol, atau ikon | 9.10 | 2 |
| Jumlah Butir | | | 10 | |

(Sasongko & Waryanto, 2016, dengan penyesuaian)

3.3.5 Kuesioner Respon Pengguna (Guru)

Instrumen penelitian yang dilakukan pada guru sebagai pengguna media pembelajaran menggunakan kuesioner respon yang berguna untuk mendapatkan hasil penilaian dari guru terkait penggunaan aplikasi. Berikut ini merupakan kisi-kisi kuesioner respon pengguna (guru).

Tabel 3. 5

Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Respon Pengguna (Guru)

| No | Aspek | Indikator | No. Butir | Jumlah butir |
|---------------------|----------------------------|---|-----------|--------------|
| 1 | Materi Pembelajaran | Kesesuaian Kompetensi Dasar (KD), indikator, tujuan pembelajaran, dan materi pembelajaran | 1,2,3 | 3 |
| | | Kesesuaian materi dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik | 4 | 1 |
| | | Kemudahan materi yang disajikan | 5 | 1 |
| | | Kesesuaian tes evaluasi dengan materi yang disajikan | 6 | 1 |
| 2 | Media Pembelajaran | Kesesuaian media dengan materi yang disajikan | 7 | 1 |
| | | Kemudahan penggunaan aplikasi | 8 | 1 |
| | | Tampilan aplikasi | 9,10,11 | 3 |
| | | Keberfungsian tombol navigasi | 12 | 1 |
| | | Kejelasan petunjuk penggunaan aplikasi | 13 | 1 |
| 3 | Manfaat Media Pembelajaran | Memberikan manfaat bagi peserta didik | 14,15 | 2 |
| Jumlah Butir | | | 15 | |

(Yuniar, 2021, dengan penyesuaian)

3.3.6 Kuesioner Respon Pengguna (Peserta Didik)

Instrumen penelitian yang dilakukan pada peserta didik sebagai pengguna media pembelajaran menggunakan kuesioner respon yang berguna untuk mendapatkan hasil penilaian dari peserta didik terkait penggunaan aplikasi. Berikut ini merupakan kisi-kisi kuesioner respon untuk pengguna (peserta didik).

Tabel 3. 6

Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Respon Pengguna (Peserta Didik)

| No | Aspek | Indikator | No. Butir | Jumlah butir |
|---------------------|--------------|---|-----------|--------------|
| 1 | Rasa Senang | Kesenangan dalam mempelajari materi | 1,2 | 2 |
| | | Kesungguhan dalam mengikuti pembelajaran | | |
| 2 | Minat | Pengalaman yang didapatkan peserta didik | 3,4 | 2 |
| | | Keikutsertaan dalam pembelajaran | | |
| 3 | Keaktifan | Keaktifan peserta didik | 5,6 | 2 |
| | | Kebosanan terhadap pembelajaran | | |
| 4 | Keseriusan | Konsentrasi terhadap pembelajaran | 7 | 1 |
| 5 | Kemudahan | Kemudahan dalam memahami materi pembelajaran | 8,9 | 2 |
| | | Kemudahan penggunaan media pembelajaran | | |
| 6 | Ketertarikan | Keinginan mempelajari materi lainnya dengan media sejenis | 10 | 1 |
| Jumlah Butir | | | 10 | |

(Sasongko & Waryanto, 2016, dengan penyesuaian)

3.3.7 Dokumentasi

Hikmawati (2017, hlm. 84) mengartikan dokumentasi sebagai catatan atas suatu kejadian atau peristiwa yang telah berlalu. Dokumentasi dapat berupa gambar, tulisan, karya dari seseorang, dan lain sebagainya. Adapun pengumpulan dokumentasi yang dilakukan dalam penelitian hanya terbatas pada sumber bacaan yang berkenaan dengan informasi terkait pengembangan media aplikasi “ASIK RITME” berbasis *augmented reality* pada pembelajaran pengenalan alat musik ritmis dan melodis.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan data berupa seperangkat daftar pertanyaan yang telah disusun. Pengumpulan data yang dilaksanakan menggunakan lembar kuesioner validasi dan respon (guru) berskala guttman dan kuesioner respon (peserta didik) berskala *likert*. Data yang diperoleh skala pengukuran guttman ini akan memperoleh jawaban yang tegas karena berupa data interval dengan dua jawaban alternatif (*dikhotomi*) yaitu “Ya” dan “Tidak” (Wijayanti, 2020, hlm. 29–30). Adapun perhitungan hasil jawaban responden menggunakan skala guttman sebagai berikut. Pada kuesioner validasi dan kuesioner respon (guru) menggunakan skala guttman yang berupa pertanyaan positif, sehingga perhitungan hasil jawaban responden ialah jawaban “Ya” memperoleh skor “1 (Satu)” dan untuk jawaban “Tidak” memperoleh skor “0 (Nol)”.

Pengumpulan data dengan skala pengukuran *likert* ditujukan untuk menilai sikap, pendapat, dan persepsi seseorang ataupun sekelompok orang berkenaan dengan fenomena sosial (Wijayanti, 2020, hlm. 26). Pada kuesioner respon menggunakan skala *likert* yang berupa pertanyaan positif dan pernyataan negatif. Berikut ini perhitungan hasil jawaban responden dengan skala pengukuran *likert*.

| | | | | | |
|---------------------------|----------------------|---------------|------------------|---------------------|----------------------------|
| Pernyataan Positif | Sangat Setuju (5) | Setuju (4) | Ragu-Ragu (3) | Tidak Setuju (2) | Sangat Tidak Setuju (1) |
| Pernyataan Negatif | Sangat Setuju (1) | Setuju (2) | Ragu-Ragu (3) | Tidak Setuju (4) | Sangat Tidak Setuju (5) |

3.6 Teknik Analisis Data

3.6.1 Analisis Deskriptif Kualitatif

Penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang dititikberatkan pada pendeskripsian dan penjelasan terkait keadaan atau hakikat nilai dari suatu kejadian atau objek tertentu (Abdussamad, 2021, hlm. 79). Analisis deskriptif kualitatif pada penelitian ini digunakan untuk menghimpun informasi-informasi yang diperoleh dari data kualitatif yang dilakukan pada saat penelitian berlangsung. Informasi tersebut dapat berupa penilaian, respon, kritik, saran dan masukan terhadap pengembangan media aplikasi yang termaktub dalam angket atau kuesioner dan juga hasil wawancara. Data kualitatif yang telah dikumpulkan kemudian dikaji dan hasilnya akan dimanfaatkan sebagai bahan untuk perbaikan produk dan untuk menunjukkan hasil validasi dari media aplikasi yang dikembangkan.

3.6.2 Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif pada penelitian ini dilakukan dengan cara menguraikan data yang telah dikumpulkan pada saat penelitian tanpa menarik suatu kesimpulan umum atau generalisasi. Statistik deskriptif berfungsi untuk menghimpun dan melakukan analisis data dan angka untuk menghasilkan suatu gambaran secara sistematis, jelas, padat sehingga dapat ditarik suatu makna tertentu. Statistik deskriptif disajikan melalui tabel, grafik, diagram, piktogram, perhitungan mean, median, modus, perhitungan desil, persentil, perhitungan standar deviasi, dan perhitungan persentase (Sholikhah, 2016, hlm. 345).

Analisis statistik deskriptif pada penelitian ini digunakan untuk menelaah data-data yang telah diperoleh dari hasil kuesioner validasi media pembelajaran dengan skala guttman dan kuesioner respon dengan skala *likert* berbentuk perhitungan tabel. Penghitungan dengan skala guttman digunakan pada penghitungan terkait kuesioner validasi media pembelajaran dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta kuesioner respon dari guru sebagai pengguna media pembelajaran. Langkah-langkah dalam penghitungan dengan skala guttman menurut Fandini & Budiastuti (2016, hlm. 5) yakni:

1. Menetapkan jumlah kelas interval, yaitu 2 (dua).
2. Menetapkan rentang skor, yakni skor terendah dan skor tertinggi.

3. Menetapkan jumlah panjang kelas, yaitu rentang skor dibagi dengan jumlah kelas.
4. Mengurutkan kelas interval mulai dari skor terendah hingga tertinggi.

Berikut ini kategori penilaian menggunakan skala guttman pada media plikasi ASIK RITME (Alat Musik Ritmis dan Melodis) berbasis *augmented reality*.

Tabel 3. 7
Kategori Penilaian dengan Skala Guttman

| No | Kategori Penilaian | Skor | Persentase (%) |
|----|--------------------|---|----------------|
| 1. | Layak | $(S_{min} + p) \leq S \leq S_{max}$ | 50 - 100% |
| 2. | Tidak Layak | $S_{min} \leq S \leq (S_{min} + (p - 1))$ | 0 - 49% |

(Fandini & Budiastuti, 2016, dengan penyesuaian)

Keterangan :

S_{min} = Skor terendah

P = Panjang kelas interval

S = Skor responden

S_{max} = Skor tertinggi

Pada penilaian dengan skala guttman, dilakukan juga perhitungan persentase terhadap skor yang diperoleh dari penilaian hasil kuesioner. Rumus persentase yang digunakan ialah:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Analisis statistik deskriptif pada penelitian ini juga digunakan untuk menelaah data-data yang telah diperoleh dari hasil kuesioner respon siswa dengan skala *likert* berbentuk persentase deskriptif. Dalam menghitung persentase dari tiap-tiap aspek, rumus yang digunakan sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan :

\sum = jumlah

Desty Farizka, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA APLIKASI ASIK RITME (ALAT MUSIK RITMIS DAN MELODIS) BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA PEMBELAJARAN SBDP

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

N = jumlah seluruh item kuesioner

Setelah menghitung keseluruhan aspek, selanjutnya adalah menghitung hasil persentase yang diperoleh dari keseluruhan subjek menggunakan rumus berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{F}{N}$$

Keterangan :

F = jumlah persentase keseluruhan aspek

N = banyaknya aspek

Pada penilaian dengan skala *likert* terdapat tingkat ketercapaian dalam pengambilan keputusan pada hasil kuesioner siswa. Tingkat ketercapaian hasil penilaian dapat dilihat pada Tabel 3.8.

Tabel 3. 8

Kategori Penilaian dengan Skala *Likert*

| Tingkat Pencapaian | Kategori Penilaian |
|---------------------------|---------------------------|
| 81% - 100% | Sangat Layak |
| 61% - 80% | Layak |
| 41% - 60% | Cukup Layak |
| 21% - 40% | Kurang Layak |
| 0% - 20% | Sangat Kurang Layak |