

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* menurut (Sugiyono, 2015, hal. 407) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut (Borg & Gall, 1983, hal. 772) *research and development is a powerful strategy for improving practice. It is a process used to develop and validate educational products*. Pengertian tersebut dapat dijelaskan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan strategi yang kuat untuk meningkatkan praktik. Itu adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.

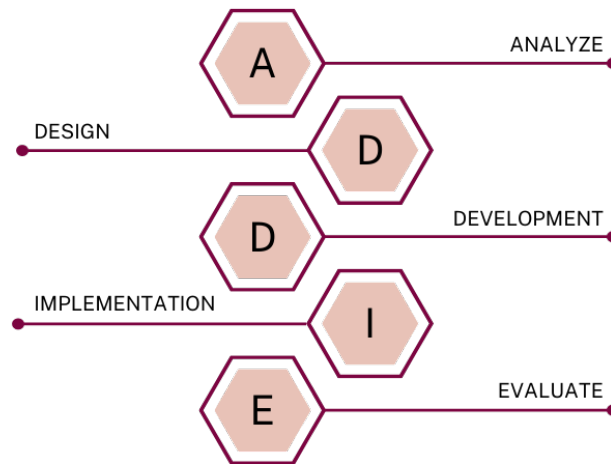
Produk pendidikan yang dimaksud dalam penelitian dan pengembangan mengandung empat pengertian pokok. Pertama, produk tersebut tidak hanya meliputi perangkat keras, seperti modul, buku teks, video dan film pembelajaran atau perangkat keras yang sejenisnya, tetapi juga perangkat lunak seperti kurikulum, evaluasi, model pembelajaran, prosedur dan proses pembelajaran, dan lain-lain. Kedua, produk tersebut dapat berarti produk baru atau memodifikasi produk yang sudah ada. Ketiga, produk yang dikembangkan merupakan produk yang betul-betul bermanfaat bagi dunia pendidikan. Keempat, produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan, baik secara praktis maupun keilmuan.

Berdasarkan definisi di atas, dapat dijelaskan bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan untuk menyempurnakan suatu produk yang sesuai dengan acuan dan kriteria dari produk yang dibuat sehingga menghasilkan produk yang baru melalui berbagai tahapan dan validasi atau pengujian.

3.1. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada metode *Research and Development* dengan model pengembangan *ADDIE* yang dikembangkan oleh (Dick & Carey, 1996) untuk merancang sistem pembelajaran. (Mulyatiningsih, 2011, hal. 184) model ini melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah/tahapan pengembangan yang terdiri dari *Analyze*

(Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi). Tahapan tersebut tergambar pada gambar 3.1.



Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Model ADDIE (Mulyatiningsih, 2011)

Dalam langkah-langkah pengembangan produk, model penelitian pengembangan ADDIE dinilai lebih rasional dan lebih lengkap. (Mulyatiningsih, 2011, hal. 184) mengemukakan model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk dalam kegiatan pembelajaran seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.

Berikut adalah penjelasan lima tahapan model ADDIE seperti pada gambar di atas:

3.1.1. Analisis

Pada tahap analisis, peneliti mengumpulkan data-data yang dibutuhkan sebelum memulai penelitian dalam pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile*. Tujuan daripada analisis untuk mengetahui kebutuhan awal diantaranya peneliti menganalisis masalah yang terjadi terhadap penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran jarak jauh pada mata pelajaran seni musik tingkat SMA. Peneliti akan melakukan observasi dan wawancara kepada peserta didik dan pendidik tingkat SMA pada mata pelajaran seni musik untuk mengetahui kondisi aktual di lapangan. Analisis permasalahan dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasi apakah masalah yang dihadapi memerlukan solusi berupa pembuatan media pembelajaran yang baik. Kemudian menganalisa masalah tersebut untuk diciptakannya sebuah solusi yang dapat mengatasi penggunaan

media pada proses pembelajaran jarak jauh. Adapun analisis kebutuhan yang akan dilakukan untuk menentukan bahan dan materi untuk pengembangan media pembelajaran dalam pembelajaran jarak jauh.

3.1.2. Desain atau Rancangan

Dalam tahap desain, peneliti membuat rancangan produk tentang pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile* untuk mata pelajaran seni musik tingkat SMA. Pada tahap desain ini peneliti menentukan unsur-unsur yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan. Adapun beberapa tahapan rancangan yang dilakukan peneliti diantaranya sebagai berikut:

- a. Menentukan materi atau konten pembelajaran disesuaikan dengan kompetensi dasar mata pelajaran seni musik;
- b. Menentukan isi dari aplikasi atau panel sebagai navigasi berupa *storyboard* aplikasi sesuai dengan kebutuhan dalam media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile*. *Storyboard* merupakan gambaran dari aplikasi yang akan dibuat dan berfungsi sebagai panduan untuk memudahkan dalam proses pembuatan media;
- c. Membuat desain diagram alir (*flowchart*) yaitu gambar yang memakai lambang-lambang baku untuk menjelaskan sebuah proses atau sistem. Pada setiap halaman tampilan, konten apa saja yang akan ditampilkan.

3.1.3. Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan kegiatan realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Pada tahap sebelumnya, telah disusun kerangka konseptual penerapan produk baru, kerangka yang masih konseptual tersebut selanjutnya direalisasikan menjadi produk yang siap untuk diterapkan. Pada tahap ini juga perlu dibuat instrumen untuk mengukur kinerja produk untuk dilakukan validasi pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile*. Adapun validasi tersebut dilakukan oleh *expert judgment* yang ahli pada bidang materi pembelajaran dan media.

3.1.4. Implementasi

Pada tahap ini, rancangan produk yang telah dikembangkan melalui proses validasi ahli materi dan ahli media mulai diimplementasikan jika hasil validasi ahli sudah memenuhi kriteria layak. Tahap implementasi diantaranya uji coba *user* pendidik, revisi awal dan uji coba *user* peserta didik. Dalam tahap uji coba *user*

pendidik yaitu pendidik pada mata pelajaran seni musik sebagai praktisi pembelajaran dan peserta didik kelas XI IBB sebanyak 32 orang. Pendidik dan peserta didik diberikan instrumen penilaian yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Jika pada tahap uji coba *user* pendidik mendapat tanggapan layak untuk digunakan dan dapat membantu aktivitas pembelajaran seni musik, maka tahap selanjutnya adalah mengimplementasikan media pada peserta didik kelas XI, yaitu sebanyak 32 orang. Selain itu media pembelajaran diimplementasikan pada proses pembelajaran jarak jauh untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran. Pada tahap ini, komentar dan saran dari pengguna (*user*) baik dari pendidik maupun peserta didik menjadi pertimbangan untuk dilakukan revisi produk sehingga produk yang dihasilkan menjadi lebih baik lagi.

3.1.5. Evaluasi

Dalam pengembangan model ADDIE, tahap terakhir yang dilakukan adalah revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan hasil dari evaluasi awal atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Tujuan akhir dari evaluasi yaitu untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan. Tahap ini merupakan proses perbaikan dalam penelitian untuk kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile* yang telah dibuat. Tahap akhir ini juga sebagai bahan untuk melakukan revisi agar penelitian dan media yang telah dibuat dapat diperbaiki dengan hasil yang lebih baik lagi sehingga dapat bermanfaat dan juga efisien bagi pembelajaran.

Adapun revisi tahap akhir berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh responden selama uji coba aplikasi, yang bertujuan agar media pembelajaran yang dikembangkan benar-benar sesuai dan layak untuk digunakan. Selain itu, pada tahap evaluasi peneliti juga membahas kelebihan, kelemahan, peluang dan ancaman dari pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile*.

3.2. Partisipan dan Lokasi Penelitian

3.2.1. Partisipan

Pada penelitian ini, partisipan didasarkan pada tujuan dari penelitian yaitu untuk mengetahui kelayakan pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile* untuk mata pelajaran seni musik tingkat SMA. Maka partisipan dari penelitian ini adalah ahli pada bidang masing-masing diantaranya ahli materi

(*subject matter experts*) dan ahli media serta pendidik dan peserta didik tingkat menengah atas kelas XI pada mata pelajaran seni musik.

3.2.1.1. Populasi

(Arikunto, 2010, hal. 173) menjelaskan populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian. Sedangkan (Sugiyono, 2015, hal. 117) menuturkan bahwa populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek dan subjek yang memiliki karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipahami dan kemudian ditarik kesimpulannya. Berdasarkan uraian di atas, maka jumlah populasi dalam penelitian ini adalah kelas yang mempelajari mata pelajaran seni musik diantaranya. Adapun uraian kelas tersebut dijelaskan pada tabel 3.1.

Tabel 3.1 Populasi Kelas XI pada Mata Pelajaran Seni Musik

Kelas	Banyak Siswa		Jumlah Siswa
	L	P	
XI IBB	12	20	32 orang
XI MIPA 1	15	21	36 orang
XI MIPA 2	16	20	36 orang
XI MIPA 3	17	19	36 orang
XI MIPA 4	19	17	36 orang
XI MIPA 5	17	19	36 orang
XI MIPA 6	16	20	36 orang
XI IPS 1	20	16	36 orang
XI IPS 2	19	17	36 orang
XI IPS 3	18	18	36 orang
XI IPS 4	19	17	36 orang
Jumlah			392 orang

3.2.1.2. Sampel

Menurut (Sugiyono, 2015, hal. 118) sampel merupakan bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang telah ditentukan. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel *purposive sampling*. (Arikunto, 2010, hal. 183) mengungkapkan bahwa *purposive sampling* dapat dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan berdasarkan strata, *random* atau daerah melainkan berdasarkan adanya tujuan tertentu. Tujuan yang dimaksud adalah sampel memenuhi kriteria pertimbangan tertentu dan sampel sedang mengikuti mata pelajaran seni musik. Sampel yang dipilih dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IBB yang berjumlah 36 orang berdasarkan pertimbangan dengan pendidik dalam mata pelajaran seni musik di SMA Negeri 15 Bandung. Peserta didik yang dipilih sebagai sampel

penelitian adalah peserta didik yang memiliki akses internet baik sehingga mengikuti pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) dengan baik.

3.2.2. Lokasi Penelitian

Tempat penelitian dilaksanakan secara *jarak jauh* melalui *Zoom Meeting* dan *offline* di SMA Negeri 15 Bandung yang berlokasi di Jl. Sarimanis I, Sarijadi, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat. Sekolah ini merupakan tempat peneliti melakukan penelitian dalam kegiatan pembelajaran seni musik. SMA Negeri 15 Bandung merupakan sekolah tingkat menengah atas di Kota Bandung dan di bawah naungan dan pengawasan dari Dinas Pendidikan Jawa Barat Korwil VII. SMA Negeri 15 Bandung menerapkan IT digital sebagai sarana dalam kegiatan proses dan evaluasi pembelajaran yang didalamnya melibatkan seluruh peserta didik, tenaga pendidik dan tenaga kependidikan serta orang tua wali murid.

3.3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat ukur yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen penelitian memiliki kaitan yang erat dengan teknik pengumpulan data yang akan digunakan. Menurut (Sugiyono, 2015, hal. 148) instrumen merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen penelitian yang digunakan diantaranya (a) angket validasi akan diisi oleh validator diantaranya ahli media dan ahli materi; (b) angket penilaian penggunaan akan diisi oleh pendidik dan peserta didik; dan (c) instrumen wawancara penilaian efektivitas berdasarkan repon pendidik dan peserta didik pada mata pelajaran seni musik.

3.3.1. Instrumen Validasi

Lembar validasi pada penelitian ini berbentuk *rating scale* dengan rentang skor 1-5, adapun format validasi sebagai berikut:

Tabel 3.2 Format Validasi *Expert Judgement*

Skor	Predikat
5	Sangat Layak
4	Layak
3	Cukup Layak
2	Tidak Layak
1	Sangat Tidak Layak

Format validasi di atas, digunakan sebagai bahan pertimbangan revisi dari validator pada pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile*. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan aplikasi *mobile* dari segi materi, media

dan penyajian. Format validasi diberikan kepada ahli materi (*subject matter experts*) dan ahli media. Validator mengisi *form* atau angket berisi pernyataan dengan cara memberi tanda centang (✓) pada skor yang tersedia berdasarkan penilaiannya.

Instrumen validasi yang disusun dalam penelitian ini menggunakan lembar validasi dari beberapa standar diantaranya (Purwono, 2008) BSNP dan (Chaeruman, 2015) Kemendikbud yang diadaptasi dari *The Attributes of Instructional Materials* (McAlpine & Weston, 1994). Adapun instrumen yang disusun dengan modifikasi disesuaikan dengan kebutuhan. Lebih lanjut, instrumen dijelaskan secara rinci berdasarkan aspek-aspek penilaian sebagai berikut:

- a. Instrumen validasi aspek materi pembelajaran (*content*) terkait media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile* untuk mata pelajaran seni musik tingkat SMA oleh ahli materi (*subject matter experts*). Instrumen untuk aspek materi pembelajaran (*content*) disusun menggunakan lembar validasi dari standar BSNP (2008) dengan modifikasi. Modifikasi yang dilakukan pada instrumen ini yaitu tidak menggunakan aspek praktikum dan kewirausahaan, karena menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan isi materi. Kisi-kisi lembar validasi ahli materi (*subject matter experts*) dapat dilihat pada tabel 3.3 dan 3.4.

Tabel 3.3 Instrumen Validasi Ahli Materi (*Subject Matter Experts*)

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kesesuaian Materi dengan SK dan KD	Kelengkapan materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis aplikasi <i>mobile</i>					
		Keluasan materi yang dijabarkan dalam media pembelajaran berbasis aplikasi <i>mobile</i>					
		Kedalaman materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis aplikasi <i>mobile</i>					
2	Keakuratan Materi	Keakuratan konsep dan definisi saat penyampaian materi dalam media pembelajaran berbasis aplikasi <i>mobile</i>					
		Keakuratan fakta dan data yang disajikan dalam materi					
		Keakuratan contoh dan kasus yang disajikan					
		Keakuratan gambar, diagram, dan ilustrasi pada materi					
		Keakuratan istilah yang digunakan sesuai dengan materi					

3	Mendorong Keingintahuan	Media pembelajaran berbasis aplikasi <i>mobile</i> mendorong rasa ingin tahu				
		Media pembelajaran berbasis aplikasi <i>mobile</i> meningkatkan minat belajar peserta didik				
		Media pembelajaran berbasis aplikasi <i>mobile</i> menciptakan kemampuan bertanya peserta didik				

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (2008) dengan modifikasi

Komentar/Review Tertulis Ahli Materi (*Subject Matter Experts*)

Tabel 3.4 Komentar/Review Tertulis Ahli Materi (*Subject Matter Experts*)

No	Topik	Sub Topik	Komentar/Review/Rekomendasi

- b. Instrumen validasi aspek media terkait media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile* oleh ahli media. Instrumen validasi untuk aspek media disusun dengan menggunakan lembar validasi dari standar Kemendikbud (2015). Kisi-kisi lembar validasi ahli media dapat dilihat pada tabel 3.5 dan 3.6.

Tabel 3.5 Instrumen Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan narasi, audio, video, animasi, simulasi serta kesesuaian gaya bahasa dan komunikasi dengan karakteristik audiens (peserta didik)					
2	Ketepatan pemilihan narasi, audio, video, animasi, simulasi dengan tujuan dan isi materi					
3	Kemenarikan pengemasan media pembelajaran berbasis aplikasi <i>mobile</i>					
4	Ketepatan dan kemenarikan media pembelajaran secara keseluruhan					

Sumber: Kemendikbud (Chaeruman, 2015, hal. 14)

Komentar/Review Tertulis Ahli Media

Tabel 3.6 Komentar/Review Tertulis Ahli Media

No	Topik	Sub Topik	Komentar/Review/Rekomendasi

--	--	--	--

Sumber: Kemendikbud (Chaeruman, 2015, hal. 14)

3.3.2. Instrumen Penilaian Pengguna (*User*)

Lembar penilaian pengguna pada instrumen ini akan diisi oleh pendidik dan peserta didik, adapun lembar penilaian ini terbagi kedalam beberapa aspek penilaian sebagai berikut:

- a. Instrumen penilaian aspek daya implementasi & respons pengguna (*implementability & user acceptance*) terkait media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile* oleh pendidik. Lembar penilaian pada instrumen ini berbentuk *rating scale* dengan rentang skor 1-5, format penilaian oleh pendidik dapat dilihat pada tabel 3.7.

Tabel 3.7 Format Penilaian Pendidik

Skor	Predikat
5	Sangat Layak
4	Layak
3	Cukup Layak
2	Tidak Layak
1	Sangat Tidak Layak

Instrumen ini disusun dengan menggunakan lembar validasi dari standar Kemendikbud (2015). Kisi-kisi lembar penilaian pendidik dapat dilihat pada tabel 3.8 dan 3.9.

Tabel 3.8 Instrumen Penilaian Pendidik

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kemudahan penggunaan					
2	Tingkat kemungkinan minat dan motivasi peserta didik ketika digunakan dalam pembelajaran baik individu maupun di dalam kelas					
3	Kemungkinan dapat digunakan untuk belajar individu oleh peserta didik dan atau alat bantu mengajar bagi pendidik					
4	Tingkat kemungkinan mendorong kemampuan peserta didik berpikir kritis dan memecahkan masalah					
5	Tingkat kontekstualitas dengan penerapan/aplikasi dalam kehidupan nyata yang sesuai dengan karakteristik audiens (peserta didik) terkait					

Sumber: Kemendikbud (Chaeruman, 2015, hal. 15)

Komentar/Review Tertulis Pendidik

Tabel 3.9 Komentar/Review Tertulis Pendidik

No	Topik	Sub Topik	Komentar/Review/Rekomendasi

Sumber: Kemendikbud (Chaeruman, 2015, hal. 15)

- b. Instrumen penilaian media ini diisi oleh sampel penelitian yaitu peserta didik yang sedang mempelajari mata pelajaran seni musik. Dalam instrumen penilaian ini terdapat beberapa pertanyaan yang akan diisi dengan rentang skor 1-5, format penilaian peserta didik dapat dilihat pada tabel 3.10.

Tabel 3.10 Format Penilaian Peserta Didik

Skala	Predikat
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Ragu-ragu
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Instrumen ini disusun dengan menggunakan lembar validasi dari (Sambodo, 2014). Kisi-kisi lembar penilaian peserta didik dapat dilihat pada tabel 3.11.

Tabel 3.11 Kisi-kisi Lembar Penilaian Media oleh Peserta Didik

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Penyajian Materi					
	Media pembelajaran ini memberikan (motivasi) ketertarikan pada saya untuk belajar					
	Saya dapat belajar secara mandiri dengan menggunakan media pembelajaran ini					
	Saya bisa belajar sesuai dengan kecepatan dan intensitas belajar mandiri saya					
	Materi yang disajikan dapat saya pahami dengan mudah					
	Saya mendapatkan pengetahuan yang lebih mendalam tentang materi baik itu teori maupun pada mata pelajaran seni musik					
	Saya dapat mempelajari materi dengan mudah karena disajikan dengan jelas					
2	Kualitas Aplikasi					
	Saya dapat membaca teks dengan mudah karena jenis dan ukuran huruf yang digunakan tepat					
	Saya menyukai tampilan aplikasi karena memiliki komposisi warna yang sesuai					
	Saya dapat memahami materi dengan bantuan gambar-gambar yang memiliki kualitas yang baik					

	Saya dapat menggunakan fitur-fitur tambahan yang tersedia untuk mendukung kegiatan belajar					
	Saya dapat menggunakan tombol dalam aplikasi dengan mudah					
3	Kegunaan					
	Saya dapat memanfaatkan fasilitas diskusi dengan mudah untuk mendiskusikan materi yang saya pelajari					
	Saya lebih senang belajar dengan menggunakan media ini daripada hanya mendengarkan penjelasan guru					
	Saya dapat memainkan alat musik dalam keterampilan praktik					
	Saya dapat menggunakan media pembelajaran ini untuk belajar kapan saja dan dimana saja					

Sumber: (Sambodo, 2014, hal. 160)

3.3.3. Instrumen Wawancara

Instrumen wawancara terkait keefektifan pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile* berdasarkan respon pendidik dan peserta didik. Instrumen ini merupakan adaptasi dari (Lumbantoruan, 2020). Kisi-kisi lembar instrumen wawancara dapat dilihat pada tabel 3.12 dan 3.13.

Tabel 3.12 Instrumen Wawancara Keefektifan *Distance Learning* oleh Pendidik

No	Aspek Penilaian
1	Apakah Bapak/Ibu melakukan kegiatan pembelajaran jarak jauh?
2	Ketika Bapak/Ibu melakukan pembelajaran jarak jauh, bagaimana proses pembelajaran jarak jauh yang terjadi? Berikan alasannya. a. Siswa aktif dan ikut serta berinteraksi b. Siswa sesekali aktif dan berinteraksi c. Siswa tidak aktif dan tidak berinteraksi
3	Hambatan apa saja yang Bapak/Ibu alami ketika melakukan kegiatan pembelajaran secara jarak jauh? Sertakan penjelasannya. a. Hambatan waktu b. Hambatan pulsa atau kuota c. Hambatan penggunaan media pembelajaran jarak jauh
4	Bagaimana proses pembelajaran jarak jauh dengan aplikasi SM Libels? Berikan alasannya. a. Siswa aktif dan ikut serta berinteraksi b. Siswa sesekali aktif dan berinteraksi c. Siswa tidak aktif dan tidak berinteraksi
5	Apakah pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan aplikasi SM Libels sudah efektif? Berikan alasannya. a. Efektif b. Tidak efektif
6	Menurut Bapak/Ibu apa kelebihan dari pelaksanaan pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan aplikasi SM Libels?
7	Menurut Bapak/Ibu apa kekurangan dari pelaksanaan pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan aplikasi SM Libels?
8	Menurut pendapat Bapak/Ibu, bagaimana seharusnya kegiatan pembelajaran jarak jauh yang efektif? a. Cara penyampaian materi b. Waktu yang tepat untuk melakukan pembelajaran jarak jauh c. Media pembelajaran yang digunakan d. Solusi untuk keluhan pulsa dan kuota e. Lain-lain

Sumber: (Lumbantoruan, 2020, hal. 25)

Tabel 3.13 Instrumen Wawancara Efektivitas oleh Peserta Didik

No	Aspek Penilaian
1	Apakah anda merasa antusias ketika melakukan kegiatan pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan aplikasi SM Libels? Berikan alasannya. a. Merasa antusias b. Biasa saja c. Tidak antusias
2	Apakah pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan aplikasi SM Libels sudah efektif? Berikan alasannya. a. Efektif b. Tidak Efektif
3	Bagaimana tanggapan anda tentang aplikasi SM Libels sebagai media pembelajaran? a. Sangat Bagus b. Bagus c. Biasa saja
4	Apakah terdapat hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan aplikasi <i>mobile</i> ? Berikan penjelasannya. a. Hambatan kuota dan pulsa b. Hambatan aplikasi c. Hambatan waktu
5	Menurut anda apa kelebihan dari pelaksanaan pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan aplikasi <i>mobile</i> ?
6	Menurut anda apa kekurangan dari pelaksanaan pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan aplikasi <i>mobile</i> ?
7	Menurut pendapat anda, bagaimana seharusnya kegiatan pembelajaran jarak jauh yang efektif?

Sumber: (Lumbantoruan, 2020, hal. 24)

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Langkah yang paling strategis dalam penelitian yaitu teknik pengumpulan data, karena tujuan dari penelitian adalah mendapatkan data yang valid. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Untuk mendapatkan data yang akurat, peneliti menggunakan beberapa teknik sebagai berikut:

3.4.1. Observasi

Observasi berasal dari kata *observation* yang berarti pengamatan merupakan suatu aktivitas yang sempit, yakni memperhatikan sesuatu dengan menggunakan mata. Menurut (Hadi, 1995, hal. 193) metode observasi yaitu suatu bentuk penelitian dimana peneliti meneliti obyek yang diselidiki, baik secara langsung maupun tidak langsung. (Fatoni, 2011, hal. 104) mendefinisikan observasi sebagai teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui sesuatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran. Tujuan dari observasi itu sendiri adalah memahami bagaimana memahami pola, norma dan

makna dari perilaku yang diamati. Adapun jenis observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi partisipan dimana peneliti ikut ambil bagian dalam kegiatan yang dilakukan oleh objek yang diteliti. Cara ini dilakukan agar peneliti dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang objek penelitian. Observasi ini dilakukan untuk mencatat langsung terhadap permasalahan yang terjadi pada pembelajaran yang dilaksanakan. Pada tahap ini, peneliti menemukan bagaimana cara yang dilakukan peserta didik dan pendidik menanggapi permasalahan tersebut dan tanggapannya dalam proses pembelajaran jarak jauh menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile* pada mata pelajaran seni musik. Dalam observasi yang dilakukan, peneliti bertindak sebagai pengamat terbuka. Waktu observasi dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan pada bulan Juni. Durasi observasi disesuaikan dengan jam pelajaran yaitu 2x40 menit.

3.4.2. Wawancara

Teknik wawancara dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh informasi lebih lengkap terkait objek penelitian. Menurut (Sugiyono, 2011, hal. 194) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan apabila ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit. Hopkins dalam (Hadi, 2002, hal. 157) menjelaskan wawancara adalah suatu cara untuk mengetahui situasi tertentu di dalam kelas dilihat dari sudut pandang yang lain.

Wawancara dapat dilakukan dengan dengan bermacam-macam cara. Menurut (Arikunto, 2006, hal. 97) ada dua pedoman wawancara, yaitu (1) pedoman wawancara berstruktur, yaitu pedoman wawancara yang disusun secara terperinci; dan (2) pedoman wawancara tidak berstruktur, yaitu pedoman wawancara yang hanya memuat garis besarnya yang akan ditanyakan. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara tidak terstruktur pada tahap observasi awal dan wawancara terstruktur pada tahap evaluasi penilaian keefektifan pembelajaran jarak jauh menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile* untuk mata pelajaran seni musik tingkat SMA. Adapun proses wawancara ini menggunakan alat bantu perekam yang berfungsi untuk merekam semua informasi yang diperoleh dari responden dan beberapa daftar pertanyaan yang telah disiapkan oleh peneliti.

Peneliti bertindak sebagai pewawancara langsung yang bertugas untuk mengumpulkan informasi melalui pertanyaan yang disampaikan. Responden dalam penelitian ini adalah pendidik dan peserta didik pada mata pelajaran seni musik tingkat SMA. Berikut rincian materi yang dibahas pada tahap wawancara tidak terstruktur setiap responden:

Peserta didik → pernyataan terkait permasalahan untuk mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran jarak jauh terutama media yang digunakan sampai pada tanggapan peserta didik tentang aktivitas pembelajaran jarak jauh dalam mata pelajaran seni musik.

Pendidik → pertanyaan terkait hambatan permasalahan penggunaan media yang digunakan saat proses pembelajaran jarak jauh pada mata pelajaran seni musik. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk memastikan agar hasil penelitian sesuai dengan kebutuhan pendidik dalam kegiatan belajar-mengajar. Seluruh hasil wawancara diharapkan mampu menjawab semua pertanyaan dengan jelas dan lengkap.

3.4.3. Angket

Menurut (Hamdi & Bahruddin, 2014, hal. 49) angket atau kuesioner adalah alat untuk mengumpulkan data yang berupa daftar pertanyaan yang disampaikan kepada responden untuk dijawab secara tertulis. Dalam penelitian ini angket diberikan kepada beberapa validator dan pengguna sebagai bahan pertimbangan revisi media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile* untuk mata pelajaran seni musik tingkat SMA. Angket validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran dari segi materi, media dan penyajian yang diisi oleh validator dan angket penilaian pengguna yang diisi oleh pendidik dan peserta didik.

3.4.4. Studi Literatur

Studi pustaka diperoleh peneliti dengan pengumpulan data tambahan berasal dari berbagai sumber tulisan yang ada seperti buku, artikel, jurnal sesuai dengan kebutuhan penelitian. Menurut (Danial & Warsiah, 2009, hal. 80) studi literatur merupakan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan mengumpulkan sejumlah buku-buku, majalah yang berkaitan dengan masalah dan tujuan penelitian. Teknik ini dilakukan dengan tujuan untuk mengungkapkan berbagai teori-teori yang relevan dengan permasalahan yang diteliti sebagai bahan rujukan dalam

pembahasan hasil penelitian. (Faisal, 2008, hal. 30) mengemukakan bahwa hasil studi literatur dapat dijadikan masukan dan landasan dalam menjelaskan masalah dan merinci masalah-masalah yang akan diteliti; termasuk juga memberi latar belakang mengapa masalah diteliti. Peneliti mengambil beberapa bahan untuk melengkapi teori tentang *distance learning*, media pembelajaran, aplikasi *mobile* dan mata pelajaran seni musik tingkat SMA untuk melengkapi data.

3.4.5. Dokumentasi

(Djaelani, 2013, hal. 88) menjelaskan bahwa dokumen diartikan sebagai suatu catatan tertulis/gambar yang tersimpan tentang sesuatu yang sudah terjadi. Menurut (Nasution, 2003, hal. 85) bahwa, meski metode observasi dan wawancara menempati posisi dominan dalam penelitian dalam penelitian, metode dokumenter sekarang ini perlu mendapatkan perhatian selayaknya, dimana dahulu bahan dari jenis ini kurang dimanfaatkan secara maksimal. (Sugiyono, 2015, hal. 329) mengemukakan bahwa dokumentasi berfungsi sebagai data dalam bentuk fisik yang berbentuk audio dan visual. Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang diambil melalui dokumen, file, dan hal-hal lainnya yang didokumentasikan untuk dapat melihat dan menganalisis data lebih lanjut. Di samping itu untuk memperkuat data-data yang sudah ada dan juga agar pengamatan yang dilakukan dapat lebih diteliti serta bukti bahwa peneliti sudah melakukan penelitian. Dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan dokumentasi berupa foto, audio rekaman selama proses penelitian pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile* untuk mata pelajaran seni musik tingkat SMA.

3.5. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul, tahap selanjutnya adalah menganalisis data dimana data harus dipilih dengan baik agar data yang diperoleh valid. Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan bahan-bahan lainnya sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan atau menjawab rumusan masalah penelitian. Menurut (Silalahi, 2012, hal. 331) terdapat dua tujuan analisis data yaitu meringkas dan menggambarkan data. Adapun menurut (Sugiyono, 2014, hal. 333) tujuan peneliti melakukan analisis data agar dapat menginterpretasikan segala hasil penelitian dalam bentuk uraian/penjelasan kemudian diinformasikan kepada

masyarakat luas. Teknik analisis data pada penelitian ini diantaranya:

3.5.1. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil observasi, literatur, wawancara, kritik dan saran dari para ahli maupun pengguna. Data yang terkumpul dianalisis dengan mengklasifikasikan informasi-informasi dari data kualitatif berupa tanggapan, kritik dan saran perbaikan yang terdapat pada angket. Analisis data dijadikan sebagai acuan untuk revisi produk pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile* untuk mata pelajaran seni musik tingkat SMA. Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas. Langkah-langkah dalam teknik analisis data kualitatif adalah sebagai berikut:

3.5.1.1. Pengelompokan Data

Pengelompokan data mempunyai tujuan untuk mengumpulkan data sebanyak mungkin lewat sumber pustaka atau dari lapangan. Peneliti mengelompokan tahap identifikasi masalah dan tahap pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile* dengan mengelompokan temuan berdasarkan tahapan pengembangan.

3.5.1.2. Reduksi Data

Reduksi data merupakan cara peneliti meringkas, memilih hal pokok dan memfokuskan data pada hal yang berhubungan dengan penelitian. Peneliti memfokuskan pada masalah kurang efektifnya penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran seni musik selama pembelajaran jarak jauh, maka dari itu solusi dan sebagai inovasi dari peneliti dengan fokus pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile*.

3.5.1.3. Penarikan Data

Penarikan data merupakan proses dimana peneliti menarik data-data yang akan digunakan dalam penelitian dan membuang data yang tidak terpakai sehingga dapat menghasilkan data yang akurat. Penarikan data terdapat pada teknik triangulasi digunakan pada tahap evaluasi media pembelajaran dimana peneliti membandingkan hasil observasi (implementasi) dengan wawancara pada pengguna agar dapat timbal balik untuk media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile* untuk mata pelajaran seni

musik tingkat SMA.

3.5.1.4. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan peneliti pada tahap akhir, yang akan dibandingkan dengan rumusan masalah lalu dipaparkan berdasarkan teori pada yang dibahas pada bab pembahasan.

3.5.2. Analisis Data Kuantitatif

Jenis data lainnya yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa data kuantitatif yang diubah menjadi data kualitatif. Analisa data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang terkumpul dari angket. Data kuantitatif diperoleh pada tahap validasi produk dan penilaian pengguna. Nilai yang diperoleh pada setiap langkah-langkah tersebut didapat dengan menggunakan angket data hasil uji validitas ahli dan pengguna. Analisis data kuantitatif ini merupakan proses penyederhanaan data ke dalam bentuk yang lebih dapat diinterpretasikan atau dengan kata lain upaya untuk mengolah data menjadi informasi sehingga karakteristik data tersebut bisa dipahami dan bermanfaat untuk solusi permasalahan, terutama masalah yang berkaitan dengan penelitian.

Lembar validasi pada penelitian ini berbentuk *rating scale* dengan rentang skor 1-5, adapun format validasi dapat dilihat pada tabel 3.14

Tabel 3.14 Kategori Penilaian Skala Likert

No	Skor	Keterangan
1	5	Sangat Layak/Sangat Setuju
2	4	Layak/Setuju
3	3	Cukup Layak/Ragu-ragu
4	2	Tidak Layak/Tidak Setuju
5	1	Sangat Tidak Layak/Sangat Tidak Setuju

Sumber: (Sugiyono, 2015, hal. 135)

Pengolahan data yaitu dengan menghitung presentase skor dari hasil validasi dan penilaian oleh responden. Untuk presentase, dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Penentuan kelayakan (*grading system*) terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile*, maka range presentase kelayakan berdasarkan kriteria ditetapkan pada tabel 3.15. Hasil dari pengolahan data ini yaitu dengan tujuan untuk mengukur kelayakan dari pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile*.

Tabel 3.15 Kriteria Kelayakan Media

Presentase	Kategori Kelayakan
81 – 100 %	Sangat Layak
61 – 80 %	Layak
41 – 60 %	Cukup Layak
21 – 40 %	Tidak Layak
< 21 %	Sangat Tidak Layak

Sumber: (Arikunto & Jabar, 2009, hal. 35)

Adapun pengolahan data angket penilaian dari peserta didik dianalisis dengan deskriptif kuantitatif. Langkah yang dilakukan dalam menganalisis data tersebut yaitu:

- 1) Mengkuantitatifkan hasil *checking* dengan memberi skor sesuai dengan bobot. 1 (sangat tidak setuju), 2 (tidak setuju), 3 (ragu-ragu), 4 (setuju), 5 (sangat setuju).
- 2) Data yang telah diperoleh diproses dengan cara menjumlah skor, dibandingkan dengan jumlah skor maksimal dan diperoleh persentasenya.

Data yang diperoleh dari peserta didik diubah menjadi nilai kualitatif berdasarkan kriteria penilaian ideal.