BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Model Penelitian dan Pengembangan

Model yang akan digunakan pada penelitian ini adalah ADDIE. ADDIE adalah model yang dibawa dan dikenalkan oleh Reiser Ollenda pada tahun 1990-an (Sutarti, 2017:15). Model ADDIE dipopulerkan oleh Robert Maribe pada tahun 2009. ADDIE merupakan kepanjangan dari (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*). Model ADDIE mempunyai satu kesatuan yang saling terintegrasi satu sama lain. Salah satu fungsi dari model ADDIE ini adalah sebuah model yang dapat dijadikan sebuah pedoman yang bersifat dinamis dan efektif (Santoso, 2010:72). Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan model ADDIE juga bersifat sistematis dan interaktif dilihat dari tahapan demi tahapan yang tersusun. Kelebihan lainnya yaitu dengan dilakukan evaluasi formatif pada setiap tahapannya misalkan pada tahap *Analysis, Design, Develop* dan *Implement* sehingga diperoleh hasil yang maksimal dan dapat berjalan dengan baik. Model ADDIE juga memberikan kesempatan peneliti untuk berkonsultasi dengan beberapa ahli media, materi, ahli pembelajaran yang dapat membuat produk yang dihasilkan memiliki kualitas yang tinggi.

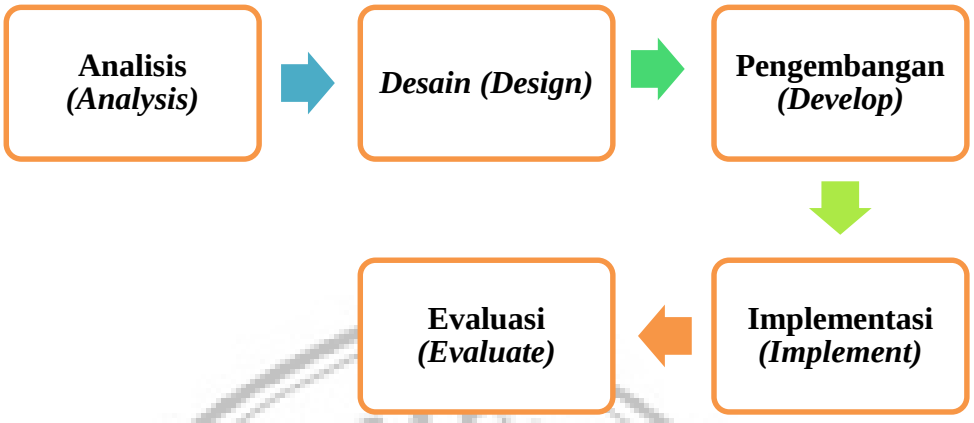
Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Syaodih Sukmadinata (2006:169) mendefinisikan penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Menurut Sugiyono (2002:407) penelitian dan pengembangan adalah metode

penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan penelitian dan pengembangan itu adalah suatu cara untuk menciptakan produk yang belum ada maupun menyempurnakan media produk yang telah ada dan menguji keefektifitasan penggunaan dari media tersebut.

Peneliti melakukan penelitian dan pengembangan media sumber belajar dalam bentuk konkret mata pelajaran Seni Budaya dengan media LARON (Gamelan Saron) dengan lagu daerah Gundul-Gundul Pacul menggunakan jenis pengembangan dan model ADDIE. Materi dalam media konkret ini musik ansambel sejenis dan lagu daerah Gundul-Gundul Pacul. Tingkat kevalidan dan keefektifan media pembelajaran ini diketahui melalui validasi oleh ahli media, ahlu materi, ahli pembelajaran, respon guru dan respon siswa dengan uji coba penggunaan oleh siswa yang akan terstruktur menggunakan model ADDIE.

3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan beberapa pemaparan kajian teori, wawancara, analisis kebutuhan dan observasi langsung yang sudah dilakukan, dapat diajukan berupa media LARON (Gamelan Saron) dengan lagu daerah untuk mengenalkan anak tunagrahita ringan tentang musik ansambel replika gamelan saron dan lagu daerah dengan model yang diadaptasi dari model ADDIE. Berikut ini gambar 3.1 yang akan dijabarkan membahas tentang tahapan dan deskripsi dari kelima tahapan model ADDIE mulai dari *Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*) :



Sumber dikutip dalam : Bilfaqih, 2015:11

3.2.1 Analisis *(Analysis)*

Tahap pertama dalam model pengembangan ADDIE ini adalah model dengan menganalisis hasil observasi dan wawancara serta kajian untuk menganalisis masalah atau hambatan selain proses belajar mengajar. Solusi dari permasalahan tersebut dapat dilakukan dengan peningkatan sumber daya manusia, pelatihan, motivasi, manajemen, sarana prasarana. Apabila sebuah masalah tersebut dapat diselesaikan misalkan menggunakan produk maka akan dilanjutkan dengan tahap selanjutnya.

Berdasarkan melakukan studi lapangan dan pengumpulan bukti secara empiris yang didapat peneliti, bahwa pembelajaran Seni Budaya yang ada di SDLB-C Sumber Dharma Malang diperoleh data pelaksanaan pembelajaran yang masih verbal dan cenderung monoton khususnya pada mata pelajaran materi seni musik ansambel. Model pembelajaran serta media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga dimungkinkan pembelajaran kurang maksimal. Berdasarkan

pemaparan diatas peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran LARON (Gamelan Saron) yang dikemas memiliki desain konkret, menggunakan bahan-bahan dan alat yang standar tanpa membahayakan anak tunagrahita ringan.

3.2.2 Desain *(Design)*

Pada tahap ke 2 tahap desain pada tahap desain ini bisa dilakukan dengan mendeskripsikan materi, strategi, tujuan, dan memulai mencari penemuan-penemuan dari analisis. Menghasilkan sebuah data yang nantinya dapat digunakan sebagai garis besar mengembangkan media dan materi. Dalam pengembangan media pada tahap ini materi yang digunakan pada mata pelajaran Seni Budaya adalah alat musik ansambel dan lagu daerah Gundul-Gundul Pacul dengan Kompetensi Dasar yaitu "4.7 Memainkan Ansambel Alat Musik Campuran dengan Membaca Partitur Sederhana".

Dari pemaparan Kompetensi dasar sudah dipastikan materi yaitu berkaitan dengan musik ansambel yaitu gamelan saron dipadukan dengan lagu daerah Gundul-Gundul Pacul. Setelah materi tersusun dengan baik maka langkah selanjutnya mengembangkan media dan menyusun media LARON (Gamelan Saron) dengan lagu daerah Gundul-Gundul Pacul untuk anak tunagrahita ringan. Media tersebut tidak lupa disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan anak tunarahita ringan. Apabila dibutuhkan penyederhanaan akan disederhanakan.

3.2.3 Pengembangan *(Development)*

Development atau biasa disebut pengembangan ini adalah tahap ketiga dalam model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini yang dilakukan dapat berupa menyediakan perangkat yang merupakan solusi dari masalah yang ada disesuaikan dengan hasil penelitian dan penyusunan materi di tahap ke 2. Pada

tahap ini *prototype* media akan dilihat dan akan direvisi oleh tim ahli media, tim ahli materi dan ahli pembelajaran. Setelah revisi akan dilakukan validasi produk hasil kevalidan, kemudian diimplementasikan atau tidak pada tahap selanjutnya. Segala yang berhubungan dengan penunjang pelaksanaan kegiatan pengimplementasian media harus sudah disiapkan untuk melakukan pembelajaran menggunakan media LARON dengan lagu daerah Gundul-Gundul Pacul untuk anak tunagrahita ringan.

3.2.4 Implementasi *(Implementation)*

Pada tahap keempat model pengembangan ADDIE ini adalah implementasi. Pada tahap implementasi produk ini diharapkan dapat menyelesaikan masalah-masalah kegiatan pembelajaran yang sebelumnya ada. Diharapkan juga para peserta didik memahami langsung serta memiliki kompetensi spiritual, sikap, pengetahuan, keterampilan dalam mengaplikasikan media tersebut. Kegiatan implementasi ini dilakukan dengan melakukan penelitian dengan uji kelompok skala kecil, uji kelompok skala besar.

Pada uji kelompok skala kecil, dan uji kelompok skala besar untuk mendapat masukan dari anak-anak tunagrahita ringan. Pada uji kelompok skala kecil nantinya akan dipilih 2 anak dan uji skala besar akan dipilih 4 anak. Sebelum dilakukan uji coba siswa, guru kelas akan diberitahu oleh pengembang bagaimana pengaplikasian media LARON dan ditunjang dengan adanya buku panduan. Pemilihan anak tunagrahita ringan bersifat acak yan terpenting memenuhi kouta skala batasan bahwa anak tersebut kriteria anak tunagrahita ringan.

3.2.5 Evaluasi *(Evaluation*)

Pada tahap akhir dari model ADDIE adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini adalah tahap dimana menganalisis hasil dari masukan para ahli media, ahli pembelajaran, ahli materi dan uji coba lapangan di SDLB-C Sumber Dharma serta revisi. Pada tahap kelima pada model ADDIE ini akan diadakan tahap analisis data secara kuantitatif dan kualitatif. Secara kuantitatif pada tahap evaluasi ini digunakan untuk mengolah data berbentuk angka pada angket yang sudah diberikan kepada responden. Sedangkan secara kualitatif pada tahap ke lima ini yaitu tahap evaluasi merupakan data yang digunakan untuk mengolah data berupa kritik, saran, masukan yang bersifat membangun dari ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran dan uji coba lapangan (implementasi) yang sudah dilaksanakan demi pengembangan media LARON yang lebih baik. Apabila hasil akhir dari pengembangan media LARON ini tidak sesuai yang diaharapkan maka akan ada revisi pada tahap evaluasi merupakan tahap yang diberlakukan semua komponen dari media LARON (Gamelan Saron) dengan lagu daerah Gundul-Gundul Pacul yang bertujuan media LARON layak dari berbagai segi desain, materi, dan penggunaan.

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDLB-C Sumber Dharma Malang pada tanggal 15-20 Januari 2018. Sekolah tersebut beralamatkan di Jalan Candi Jago No 28 RT 04 RW 10 Dusun Blimbing Kecamatan Blimbing Kota Malang Provinsi Jawa Timur. Memilih SDLB-C Sumber Dharma malang dengan mempertimbangkan observasi awal dan analisis kebutuhan yang dilakukan di SDLB-C Sumber Dharma Malang melalui wawancara dengan guru yang akhirnya terdapat permasalahan yang terkait dengan media pembelajaran.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

a. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu cara mengumpulkan data dengan melalui kontak antara responden (sumber informasi) dan pewawancara (pengumpul data) baik secara langsung maupun tidak langsung. Dikatakan secara langsung apabila pewawancara behadap-hadapan langsung dengan responden *(face to face)* dan pewawancara langsung mencatat informasi yang disampaikan oleh responden. Sedangkan wawancara tidak langsung merupakan wawancara yang dilakukan secara tidak lansung dengan mengirimkan beberapa pertanyaan tanpa bertatap muka secara langsung. (Adi, 2004:72).

Jenis wawancara ada dua yaitu wawancara terencana dan tidak terencana. Wawancara terencana merupakan wawancara dengan daftar peertanyaan yang sudah disusun dan direncanakan sebelumnya. Sedangkan jenis wawancara tidak terencana merupakan wawancara yang tidak disusun dan direncanakan sebelumnya (Raharjo, 2009:86). Sedangkan apabila dari segi pelaksanaanya dibedakan menjadi 3 yaitu wawancara bebas, wawancara terpimpin dan wawancara bebas terpimpin. Wawancara bebas adalah wawancara dengan daftar pertanyaan yang tidak direncanakan, antara responden dan pewawancara tidak merasa dalam situasi diwawancara. Wawancara terpimpin merupakan wawancara yang sudah direncanakan dan memilik daftar pertanyaan yang terperinci. Wawancara bebas terpimpin yaitu pengumpulan data dengan membawa pedoman dengan garis besar saja tanpa terinci.

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan secara langsung *(face to face)* di SDLB-C Sumber Dharma Malang dengan narasumber wali kelas anak tunagrahita ringan. Wawancara ini beberapa kali pertemuan secara bertahap. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan (*need assesment*), karakteristik, materi, tanggapan, komentar, dan saran guru dan anak tunagrahita ringan setelah menggunakan media LARON (Gamelan Saron) dengan lagu daerah Gundul-Gundul Pacul. Wawancara dilakukan sebagai salah satu metode untuk memperkuat dan memperjelas data yang diperoleh.

b. Observasi

Observasi merupakan suatu cara untuk mengumpulkan data dengan melihat, mengamati secara langsung dengan panca indra dengan mencatat apa saja data yang diperoleh (Asmadi, 2005:170). Observasi berdasarkan strukturnya dibagi menjadi dua yaitu observasi terstruktur dan observasi tidak terstruktur. Menurut Moleong, 2000:126-127 klasifikasi observasi dibagi menjadi 2 yaitu ikut berperanserta (peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang diamati) dan tidak berperanserta (hanya mengamati kelompok yang diamati saja), pengamatan terbuka (peneliti dalam melakukan pengamatan diketahui secara terbuka oleh subjek) dan pengamatan tertutup (pengamatan yang dilakukan tanpa diketahui oleh subjek pengamatan).

Observasi pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan obsrvasi tidak berperanserta dan terbuka kepada subjek, karena peneliti terjun langsung menjadi pengamata di SDLB-C Sumber Dharma Malang. Observasi ini bertujan untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran LARON (Gamelan Saron) dengan lagu daerah Gundul-Gundul

Pacul. Peneliti dalam kegiatan ini juga berperan sebagai *observer* untuk mengamati jalannya kegiatan dan perilaku semua pihak yang terlibat dalam kegiatan observasi tersebut.

c. Dokumentasi

Teknik dokumentasi adalah pengumpulan data baik secara tertulis, gambar, maupun elektronik. Dokumen dapat berupa catatan harian, struktur organisasi, sejarah, profil, data anak tunagrahita, denah tempat, peta, biografi (Sukmadinata, 2009:221).

Penelitian pengembangan media LARON (Gamelan Saron) dengan lagu daerah Gundul-Gundul Pacul peneliti juga menggunakan teknik dokumentasi. Teknik dokumentasi ini merupakan data yang dikumpulkan oleh peneliti dari berbagai hal media cetak, video, foto. Penelitian menggunakan teknik dokumentasi ini untuk mencari data tentang profil sekolah, dan sarana prasarana sekolah. Dokumen tertulis atau cetak terdapat struktur organisasi, profil SDLB-C di Sumber Dharma Malang, data siswa tunagrahita, visi-misi di SDLB-C Sumber Dharma Malang. Dokumen gambar contoh: foto anak tunagrahita, media pembelajaran yang ada di SDLB, video anak tunagrahita ringan dalam kegiatan pengaplikasian media.

Teknik dokumentasi pada penelitian ini peneliti mengumpulkan data maupun dokumen yang sudah ada dan dokumen yang dibuat oleh peneliti berupa foto, video proses pengaplikasian media LARON (Gamelan Saron) dengan lagu daerah Gundul-Gundul Pacul. Berdasarkan hal terebut dari data yang diperoleh dapat dijadikan dan memberikan uraian tentang pentingnya

kehadiran media LARON (Gamelan Saron) dengan lagu daerah Gundul-Gundul Pacul.

d. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data dengan menyebarkan beberapa formulir dengan serangkaian pertanyaan kepada responden. Angket dibagi menjadi dua yaitu angket tipe isian (serangkaian pertanyaan yang jawabannya berupa uraian bebas menurut responden) dan angket tipe pilihan (serangkaian pertanyaan yang jawabannya berupa memilih pilihan jawaban baik secara *multiple choice* maupun *force choice)* (Waluyo, 2007:96-97)

Teknik angket dalam penelitian ini menggunakan angket tipe pilihan yang akan memudahkan responden menjawab pertanyaan namun dilengkapi dengan kolom keterangan yang bertujuan untuk tetap memberikan alasan maupun keterangan tambahan. Selain itu angket dalam penelitian pengembangan ini juga menggunakan teknik angket berstruktur dengan skala *likert*. Angket pada penelitian pengembangan ini diantaranya ada angket untuk kemenarikan produk untuk guru dan siswa, kemudahan penggunaan, manfaat media LARON (Gamelan Saron) dengan lagu daerah Gundul-Gundul Pacul dalam kegiatan pembelajaran.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dan pengembangan ini terdapat lembar validasi dari ahli materi dan ahli media, ahli pembelajaran, lembar observasi, respon siswa, respon guru dan wawancara. Untuk mengetahui seberapa dalam materi yang disampaikan dan relevansinya terhadap kompetensi yang akan dicapai maka akan diberikan lembar validasi ahli materi. Sedangkan untuk mengetahui kelayakan

mencangkup kevalidan media LARON (Gamelan Saron) dengan lagu daerah Gundul-Gundul Pacul dalam kegiatan dan proses pembelajaran maka akan diberikan instrumen penelitian kepada ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Lembar observasi nantinya digunakan untuk mengetahui pengaplikasian media pembelajaran LARON (Gamelan Saron) dengan lagu daerah Gundul-Gundul Pacul. Pedoman wawancara digunakan untuk mengetahui situasi dan kondisi di SDLB-C. Lembar keefektifan didapat untuk mengetahui respon guru maupun dari siswa setelah mengaplikasikan LARON (Gamelan Saron) dengan lagu daerah Gundul-Gundul Pacul dalam kegiatan pembelajaran. Berikut ini tabel untuk mengetahui instrumen penelitian untuk mengumpulkan sejumlah data :

No.	Aspek Yang Diukur	Instrumen	Data Yang Diperoleh	Responden
1.	Kelayakan produk berupa kevalidan materi dan media LARON	Angket validasi materi media LARON	Kevalidan materi pembelajaran terkait media LARON	Ahli materi pembelajaran
		Angket validasi produk media LARON	Kevalidan produk media LARON	Ahli media pembelajaran
		Angket validasi Praktisi Pembelajaran	Kevalidan pembelajaran dengan media LARON	Ahli Pembelajaran
2.	Kelayakan produk berupa keefektifan media LARON	Angket respon siswa	Respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran LARON	Siswa
		Angket Respon Guru	Respon guru setelah menggunakan media pembelajaran LARON	Guru
		Lembar Observasi	Penerapan media LARON	Peneliti

Tabel 3.1 Tabel instrumen penelitian media LARON

Instrumen ini nantinya akan dikonsultasikan dengan dosen pembimbing penelitian dan pengembangan serta divalidasi secara teoritis. Instrumen yang sudah

divaliadasi oleh dosen pembimbing penelitian dan pengembangan nantinya akan siap digunakan untuk pengumpulan data penelitian. Peneliti membagi instrumen menjadi delapan instrumen, yaitu 1. Pedoman wawancara guru, 2. Lembar observasi awal, 3. Lembar analisis kebutuhan guru 4. Lembar validasi oleh ahli materi yang terdiri aspek isi atau materi, aspek pembelajaran dan aspek tata bahasa, 5. Lembar validasi oleh ahli media yang mencangkup aspek tampilan dan aspek pemograman, 6. Lembar validasi oleh ahli pembelajaran 7. Lembar respon guru, 8. Lembar respon siswa. Kisi-kisi instrumen untuk ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran observasi, wawancara, dan respon baik guru maupun siswa sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-kisi instrumen pedoman wawancara awal guru untuk media pembelajaran LARON (Gamelan Saron) dengan Lagu Daerah Gundul-Gundul Pacul

No	Aspek Yang Dinilai	Indikator
1.	Informasi Sekolah	Kurikulum yang digunakan di SDLB-C Sumber Dharma
2.		Kualifikasi guru di SDLB-C Sumber Dharma
3.		Pelatihan dan Seminar yang dihadiri Guru SDLB-C Sumber Dharma Malang
4.		Kurikulum yang digunakan untuk mata pelajaran Senu Budaya
5.		Mengangggarkan dana untuk membeli media pembelajaran sebagai penunjang
		Jumlah siswa tunagrahita ringan di SDLB-C khusus usia Sekolah Dasar
6.	Ketersediaan Media Pembelajaran	Media pembelajaran dirawat dengan baik
7.		Media pembelajaran Seni Budaya terkait alat musik ansambel
8.		Media dibuat sendiri oleh guru
9.		Media dibeli dengan anggaran seadaanya
10.		Media dibeli dengan anggaran yang sudah disiapkan
11.		Media yang sudah pernah dibuat guru
12.		Media ditempatkan diruangan khusus media
13.		Media diletakkan diruangan kelas

14.	Penggunaan media pembelajaran Seni Budaya	Apakah dalam kegiatan pembelajaran selalu menggunakan media
15.		Media apa yang digunakan dalam pembelajaran Seni Budaya (Konkret, berbasis multimedia, gambar dsb)
16.		Berapa jumlah media pembelajaran Seni Budaya di SDLB-C Sumber Dharma Malang
17.		Bagaimana respon siswa dengan hadirnya media pembelajaran Seni Budaya
18.		Apakah siswa lebih memahami materi dengan menggunakan media
19.	Penelitian yang serupa yang pernah dilakukan di SDLB-C Sumber Dharma Malang	Apakah penelitian tersebut berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran
20.		Penelitian sebelumnya menggunakan media apa terkait media pembelajaran Seni Budaya
21.		Bagaimana respon anak tunagrahita terhadap media tersebut

Sumber : Olahan Peneliti

Tabel 3.3 Kisi-kisi instrumen lembar observasi awal untuk media pembelajaran LARON (Gamelan Saron) dengan Lagu Daerah Gundul-Gundul Pacul

No	Indikator
1	Guru menggunakan media saat menjelaskan
2	Guru menyusun rencana pembeljaran yang sesuai karakteristik anak tunagrahita ringan
3	Guru menggunakan media yang efisien
4	Guru mengutamakan keterlibatan siswa dalam penggunaan media
5	Guru menggunakan bahasa yang singkat dan jelas saat pembelajaran
6	Guru memantau belajar siswa
7	Guru memberikan tugas pembelajaran
8	Keadaan di kelas kondusif
9	Guru menguasai kelas
10	Siswa responsif terhadap guru
11	Guru mengaitkan materi dengan pengetahuan yang relevan
12	Guru selalu bertanya jawab dengan siswa
13	Guru mengulang dan memberikan penekanan materi kepada siswa
14	Guru memotivasi siswa
15	Guru memberikan pujian-pujian sederhana kepada siswa
16	Guru membuat media yang membuat siswa aktif

Sumber: Olahan Peneliti

Tabel 3.4 Kisi-kisi instrumen analisis kebutuhan guru media pembelajaran LARON (Gamelan Saron) dengan Lagu Daerah Gundul-Gundul Pacul

No	Aspek Yang Dinilai	Indikator
1.	Media	Penggunaan media
2.		Jenis media
3.		Warna
4.		Bahan
5.		Bentuk
6.		Kuantitas
7.		Keamanan
8.	Respon Siswa	Kemudahan
9.		Materi
10.		Siswa lebih memahami materi

Sumber : Olahan Peneliti

Tabel 3.5 Kisi-kisi instrumen pedoman lembar validasi ahli materi media LARON (Gamelan Saron) dengan Lagu Daerah Gundul-Gundul Pacul.

No	Aspek Yang Dinilai	Indikator
1.	Aspek materi	Kesesuaian dengan Kompetensi Dasar
2.		Kebenaran teori dan konsep
3.		Materi mutakhir
4.		Keruntutan materi
5.		Kesesuaian contoh yang diberikan
6.		Ketepatan menggunakan istilah
7.		Bersifat konstekstual
8.	Aspek pembelajaran	Kejelasan tujuan pembelajaran
9.		Relevansi tujuan dengan Kompetensi Dasar
10.		Sistematika yang runtut, logis, dan jelas
11.		Kejelasan menguraikan materi
12.		Penumbuhan motivasi belajar
13.		Rangkuman materi
14.		Kejelasan indikator pembelajaran
15.		Pemberian tugas latihan (Soal Evaluasi)
16.		Keseuaian gambar, suara untuk memperjelas materi yang disampaikan
17.		Pemberian evaluasi
18.		Kemudahan siswa untuk belajar secara mandiri
19.	Aspek Tata Bahasa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir dan sesuai karakteristiknya
20.		Penggunaan bahasa yang baik dan benar
21.		Ketepatan bahasa dan ejaan
22.		Bahasa yang digunakan singkat dan jelas
23.		Bahasa yang digunakan menimbulkan rasa ingin tahu

Sumber : Olahan Peneliti

Tabel 3.6 Kisi-kisi instrumen pedoman lembar validasi ahli media pembelajaran LARON (Gamelan Saron) dengan Lagu Daerah Gundul-Gundul Pacul

No	Aspek Yang Dinilai	Indikator
1.	Pemograman	Menu tampilan
2.		Respon peserta didik
3.		Petunjuk penggunaan (Buku Panduan)
4.	Tampilan	Format huruf
5.		Jarak antar kata
6.		Keterbacaan teks
7.		Kualitas tampilan
8.		Daya tarik tampilan
9.		Tata letak materi
10.		Tombol media
11.		Komposisi warna
12.		Kerapian
13.		Bahan yang digunakan
14.		Keamanan *(Savety)*
15.		Petunjuk mudah dipahami
16.		Ukuran huruf
17.		Tombol media
18.		Tata letak soal evaluasi
19.		Bentuk notasi musik
20.		Tata letak gamelan saron
21.		Kemudahan pembuat produk

Sumber : Olahan Peneliti

Tabel 3.7 Kisi-kisi instrumen pedoman lembar validasi ahli pembelajaran LARON (Gamelan Saron) dengan Lagu Daerah Gundul-Gundul Pacul

No.	Aspek yang dinilai	Indikator
1.	Kemudahan	Pengoperasian
2		Pemindahan
3.	Materi	Kesesuaian dengan Kompetensi Dasar
4..		Kebenaran teori dan konsep
5.		Materi mutakhir
6.	Manfaat	Motivasi
7.		Variasi media pembelajaran

Sumber : Olahan Peneliti

Tabel 3.8 Kisi-kisi instrumen lembar respon guru terhadap media pembelajaran LARON (Gamelan Saron) dengan Lagu Daerah Gundul-Gundul Pacul

No.	Aspek Yang Dinilai	Indikator
1	Kemudahan	Kemudahan dalam pengapliaksian
2		Kemudahan materi
3		Kemudahan soal evaluasi
4	Motivasi	Daya tarik siswa
5		Keterampilan baru untuk siswa
6		Kebermanfaatan media untuk siswa
7	Materi	Kesesuaian dengan Kompetensi Dasar
8		Kebenaran teori dan konsep
9		Materi mutakhir
10.		Keruntutan materi
11		Kesesuaian contoh yang diberikan
12		Ketepatan menggunakan istilah
13		Bersifat konstekstual

Sumber : Olahan Peneliti

Tabel 3.9 Kisi-kisi instrumen lembar respon siswa terhadap media pembelajaran LARON (Gamelan Saron) dengan Lagu Daerah Gundul-Gundul Pacul

No.	Aspek Yang Dinilai	Indikator
1.	Tampilan	Warna
2.		Bentuk
3.		Gambar
4.		Audio
5.		Alat musik replika Saron
6.	Materi	Ansambel musik
7.		Soal Evaluasi

Sumber : Olahan Peneliti

Tabel 3.10 Kisi-kisi instrumen lembar observasi penelitian media pembelajaran LARON (Gamelan Saron) dengan Lagu Daerah Gundul-Gundul Pacul

No.	Aspek Yang Dinilai	Indikator
1	Kemudahan	Kemudahan dalam pengaplikasian
2		Kemudahan materi
3		Kemudahan soal evaluasi
4		Kemudahan dalam penyampaian
5	Motivasi	Daya tarik siswa
6		Keterampilan baru untuk siswa
7		Kebermanfaatan media untuk siswa
8.		Fokus siswa

Sumber: Olahan Peneliti

3.6 Teknik Analisis Data

Penelitan ini menggunakan teknik analisis data secara kuantitatif dan kualitatif yang akan digunakan untuk menganalisis data dari hasil tinjauan para ahli dan hasil uji coba pengembangan media LARON (Ary, 2002:42). Data deskriptif yaitu tinjauan dan saran dari ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran yang sesuai dengan prosedur penelitian dan pengembangan. Tahap awal penelitian pengembangan dilakukan dengan pengumpulan referensi terkait alat musik ansambel gamelan saron dan lagu daerah Gundul-Gundul Pacul, tahap selanjutnya adalah penyusunan instrumen penelitian dan pengembangan media.

Setelah tahap penyusunan instrumen tahap selanjutnya adalah penilaian dari ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Media ini divalidasikan oleh ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran kemudian direvisi oleh peneliti sehingga diperoleh media revisi tahap I. Media hasil revisi I kemudian diujicobakan dengan cara digunakan oleh guru dalam pembelajaran dikelas. Setelah diujicobakan maka akan direvisi kembali dan diperoleh media revisi II. Berdasarkan tahap tersebut maka dihasilkan produk akhir media pembelajaran LARON (Gamelan Saron) dengan Lagu Daerah Gundul-Gundul Pacul untuk anak tunagrahita ringan di SDLB-C Sumber Dharma Malang.

Analisis data secara kuantitatif dapat dilakukan dalam skor angket. Sedangkan analisis secara kualitatif digunakan untuk mengolah data saran, masukan, kritikan dari ahli dan pengguna dengan teknik deskriptif. Kualitas pengembangan produk pendidikan akan tinggi apabila mencangkup kevalidan dan keefektifan. Untuk mengetahui dan mengolah hasil keefektifan dan kevalidan dari angket digunakan rumus dibawah ini sebagai berikut:

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

Keterangan :

$\bar{X}$: Rata-rata skor tiap komponen

$\sum x$: Jumlah skor

N : Jumlah indikator yang dinilai

Mengubah skor rata-rata menjadi kriteria pada tabel 3.11 sebagai berikut:

No	Interval Nilai	Kriteria
1	3,00 < X ≤ 4,00	Sangat Baik
2	2,00 < X ≤ 3,00	Baik
3	1,00 < X ≤ 2,00	Cukup
4	0,00 < X ≤ 1,00	Tidak Baik

Sumber : Adaptasi dari (Arikunto, 2012:299).

Media yang memiliki kualitas yang tinggi mencangkup kevalidan dan keefektifan dengan hasil minimal 71% (Permendikbud No 104 Tahun 2014) dapat diprosentasikan maka hasil analisis untuk seluruh cakupan adalah sebagai berikut:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{Skor hasil keseluruhan yang didapat}}{\text{Skor hasil maksimal}} \times 100\%$$

Setelah hasil dipersentasekan secara kuantitatif maka dapat diambil keputusan dengan mendiskriptifkan hasil persentase yang didapat sebagai hasil dari kevalidan dan keefektifan dapat dilihat pada tabel 3.12 dibawah ini:

No	Persentase	Tingkat
1	75,01%-100%	Sangat valid, sangat efektif, dan dapat digunakan
2	50,01%-75,00%	Valid, efektif, dapat digunakan dengan revisi kecil
3	25,01%-50,00%	Kurang valid, kurang efektif perlu revisi besar
4	0,00%-25,00%	Tidak valid, tidak efektif tidak dapat digunakan

Sumber : Adaptasi dari Akbar & Sriwijaya, 2011:147