

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Pembelajaran ditujukan agar mengetahui poin instrumen asesmen mengenai kemampuan peserta didik, dalam pencapaian suatu pembelajaran yang diharapkan.

Asesmen dalam pendidikan meliputi pelaksanaan, konten dan tujuan. Pada dasarnya yang pertama adalah untuk memperoleh informasi sebagai pertimbangan dalam merancang program pembelajaran bagi anak yang bersangkutan.

Setiap pembelajaran dikelas pada umumnya bersifat individual, mengingat kemampuan setiap peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang berbeda – beda. Pengajar dituntut untuk dapat memprogram pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, ini semua didapat dari hasil observasi guru berdasarkan pengamatannya juga hasil *asesmen* yang berkaitan dengan karakteristik khusus setiap peserta didik. Pengetahuan guru tentang perkembangan teknologi zaman yang serba digital ini diharap dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

Dalam metode penelitian tindakan diharapkan mampu untuk menghasilkan data-data terkait objek yang ingin diangkat mengenai media

pembelajaran dalam mengatasi kendala-kendala subjek penelitian atau peserta didik dalam proses pembelajaran seni musik. Metode penelitian tindakan dipilih karena apa yang terjadi di lapangan yang merupakan fenomena yang perlu ditangani menggunakan suatu tindakan mendasar khususnya dalam pembelajaran musik dikelas. Data-data berupa hasil wawancara ataupun observasi yang kemudian diases dalam poin-poin seperti kemampuan dan *behavioural* atau perilaku peserta didik yang merupakan anak berkebutuhan khusus.

Menurut Heward anak berkebutuhan khusus adalah anak dengan karakteristik khusus yang berbeda dengan anak pada umumnya tanpa selalu menunjukkan pada ketidak mampuan mental, emosi atau fisik. Yang termasuk dalam Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) antara lain: tunanetra, tunarungu, tunagrahita, tunadaksa, tunalaras, kesulitan belajar, gangguan perilaku, anak berbakat, anak dengan gangguan kesehatan.

Anak yang mengalami masalah perkembangan, dinyatakan dalam Undang–Undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 dalam pasal 32 ayat (1) bahwa “Pendidikan khusus merupakan pendidikan bagi peserta didik yang mengalami tingkat kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena kelainan fisik, emosional, mental, sosial, dan atau memiliki kecerdasan dan bakat istimewa” dengan demikian anak dengan masalah perkembangan memiliki kendala yang sama yaitu hambatan belajar dan menghendaki untuk mendapat layanan pendidikan khusus, dalam segi penanganan pendidikan yang di rancang seoptimal mungkin.

Paparan berkenaan dalam ABK menjadi subjek dalam penelitian ini, dimana Axel adalah salah satu anak dari Puspa Terang Nusantara dengan gejala

tunagrahita dalam kategori *Down Syndrome*. Dalam pengamatan pembelajaran seni musik Axel cenderung baik dalam mengikuti setiap praktek karena Axel tergolong dalam tipe anak dengan kecerdasan dibidang seni, ini dapat dilihat dari setiap pengamatan-pengamatan dan juga Axel mengikuti les musik yaitu drum terutama alat-alat musik yang bersifat perkusif. Axel mempunyai kemampuan yang spesial terutama dibidang musik, akan tetapi memiliki berapa kendala dalam mengikuti setiap pembelajaran maka sebagai guru dikelas sekaligus penulis dalam penelitian ini berupaya untuk meningkatkan setiap aspek dalam tercapainya hasil belajar di kelas dengan maksimal. Faktor dalam masalah untuk mengatasi hambatan belajar menjadi pokok, baik dalam metode, media, dan semua aspek dalam pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan baik di sekolah ataupun diluar sekolah (rumah/lingkungan). Pembelajaran dikelas sebisa mungkin dibuat fleksibel, terutama dalam media pembelajaran yang mempengaruhi asesmen belajar dikelas. Dengan mendesain media pembelajaran merupakan salah satu cara dalam melihat ketertarikan dan hasil kemampuan yang dicapai.

Hambatan belajar yang terjadi pada Axel menjadi fokus penulis dalam penelitian ini, terkait dari mental, emosi dan fisik yang mempengaruhi dalam proses memahami materi pembelajaran. Perbedaan karakteristik ABK saat mendapatkan hambatan belajar pada kelas musik menjadikan media pembelajar audio digital diharap dapat mempermudah dalam tercapainya pembelajara yang sukses.

Media pembelajaran merupakan segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa belajar secara cepat, tepat, mudah, benar dan tidak terjadinya verbalisme. Media pembelajaran merupakan alat bantu

pendengaran dan penglihatan (*Audio Visual Aid*) bagi peserta didik dalam rangka memperoleh pengalaman belajar secara signifikan. Rowntree mengelompokan media pembelajaran menjadi 5 diantaranya, media interaksi, media realita, pictorial, simbol tertulis dan rekaman suara. Dalam pengelompokan media pembelajaran yang mendekati dalam pembelajran musik yaitu media suara dan visual maka desain yang akan dibuat yaitu dengan perangkat komputer berbasis audio digital, media ini diharapkan menjadi stimulus dalam proses praktek Axel dalam mengatasi hambatan dalam memahami materi praktek musik.

DAW adalah sistem elektronik yang satu – satunya dirancang untuk proses rekaman, *editing* dan *play back digital audio*. DAW pada dasarnya *tape-less*, sistem yang berbasis mikroprosesor seperti Synclavier. Perangkat DAW saat ini berjalan pada komputer dengan perangkat *interface* audio. DAW sebagai program atau software yang di rancang sebagai media pembelajaran berbasis audio digital, karena dengan DAW dapat menjadi suatu inovasi dalam media pembelajaran yaitu mengaplikasikan instrument musik yang lebih fleksibel dengan menggunakan VSTi (Virtual Studio Technology Instrument). Memanfaatkan sampling instrumen yang nantinya menjadi *play back* dalam proses berlatih solfegio sesuai instrument pilihannya.

Gaya belajar auditori merupakan gaya belajar yang mengandalkan pendengaraan untuk bisa memahami dan memngingat materi pembelajaraan. Gaya belajar auditori memudahkan Axel dalam menerima materi pembelajaran seni musik, karena sifat dasar untuk memahami irama dari musik yang menfokuskan kemampuan mendengar yang diproduksi oleh instrumen musik, dalam merancang media pembelajaran untuk gaya belajar seperti ini dibutuhkan suatu perangkat

berbasis audio digital yang diharap efektif untuk peserta didik dapat memahami materi ajar selain itu gaya belajar kinestetik dalam teori aplikasi gerak dan irama menjadi akhir dari materi pembelajaran seni musik yaitu praktek.

Delphie (2010) mengemukakan dalam teorinya yaitu Gerak Irama sebagai materi pembelajaran ABK yang bertujuan menyampaikan materi pembelajaran yang melalui kegiatan – kegiatan berkreaitivitas. Gerak dan irama disini yaaitu berkaitan dengan musik yang merupakan tujuan utama dari materi pembelajaran kelas musik maka teori tersebut menunjang dalam penelitian ini untuk diangkat. Ini menjadi pengeruh pula dalam merangsang sistem motorik Axel yang menjadi suatu terapi sensori.

Tujuan Pembelajaran ABK diharap menjadi suatu upaya guru dalam memberikan layanan pendidikan agar setiap peserta didik menjadi individu yang mandiri, terampil dan mampu berperan sosial dalam hal ini pembelajaran musik di Puspa Terang Nusantara mampu merealisasikan suatu kegiatan ABK yang melatih kecerdasan majemuknya dalam bidang musikal.

Berangkat dari peminatan penulis terhadap pembelajaran musik dan juga sebagai tenaga pengajar terhadap anak berkebutuhan khusus pada saat ini, maka penulis memutuskan untuk mengambil ABK sebagai materi penelitian. Alasan penulis memilih media pembelajaran sebagai objek terlebih untuk anak berkebutuhan khusus sebagai subjek penelitian karena dengan era yang serba digital ini penulis berkeinginan untuk mengetahui seberapa efektifnya media pembelajaran audio digital terhadap proses pembelajaran siswa berkebutuhan khusus dalam mempelajari seni musik.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis memfokuskan untuk melakukan kegiatan penelitian tentang "**Asesmen Dalam Desain Media Pembelajaran Berbasis Audio Digital (Daw) Untuk Mengatasi Hambatan Belajar Anak *Down Syndrome* Pada Kelas Musik Di Puspa Terang Nusantara**" sebagai judul penelitian skripsi (S1).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah yang dipaparkan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana asesmen dalam mendesain media pembelajaran seni musik terhadap anak *down syndrome* di Puspa Terang Nusantara?
2. Bagaimana pengaruh media pembelajaran audio digital dalam pembelajaran musik terhadap anak *down syndrome* dalam mengatasi hambatan belajar di Puspa Terang Nusantara?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dengan membahas tujuan yang diharapkan adalah:

1. Untuk mengetahui apakah dengan menggunakan media pembelajaran audio digital siswa menjadi lebih cepat dalam memahami materi pembelajaran musik di Puspa Terang Nusantara.
2. Untuk mengetahui hasil akhir keefektifitasan penerapan media pembelajaran audio digital pada pembelajaran musik terhadap anak berkebutuhan khusus dalam mengatasi hambatan belajar di Puspa Terang Nusantara.
- 3.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang didapat dari penelitian yang dilaksanakan di Puspa Terang Nusantara, antara lain adalah:

1. Bagi Puspa Terang Nusantara

Menjadi bahan evaluasi Puspa Terang Nusantara lebih meningkatkan kualitas pendidikan yang lebih baik.

2. Bagi Akademisi

Sebagai salah satu referensi bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian sejenis dimasa yang akan datang.

3. Bagi Penulis

Sebagai sumber informasi dan pengalaman bagi penulis untuk mengetahui proses-proses dan persiapan bagi seorang pengajar.

1.5 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka (kepuustakaan) merupakan hal yang berkaitan dengan hasil–hasil telaahan yang baik itu empiris ataupun teoritis, dengan bertujuan untuk mempermudah peneliti dalam meninjau permasalahan dalam penelitian. Tinjauan ini terdiri dari pendapat dan analisis bagian sumber literature yang didapatkan pada proses pencarian dan pengumpulan data. Proses pengumpulan data ini juga dilewati melalui sejumlah penelaahan yang berkaitan dengan masalah utama penelitian yaitu mengenai pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis audio digital (DAW) dalam mengatasi hambatan belajar anak berkebutuhan khusus pada kelas musik di Puspa Terang Nusantara. Maka dari itu dapat diambil suatu acuan serta landasan berpikir dalam mendeskripsikan permasalahan yang akan diteliti.

Melalui tinjauan pustaka ini penulis dapat menemukan suatu hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Oleh karena itu pada bagian ini penulis akan memaparkan konsep-konsep yang berkaitan dengan judul proposal skripsi yaitu "**Asesmen Dalam Desain Media Pembelajaran Berbasis Audio Digital (Daw) Untuk Mengatasi Hambatan Belajar Anak *Down Syndrome* Pada Kelas Musik Di Puspa Terang Nusantara**". Sumber-sumber yang akan digunakan dalam penelitian ini menggunakan sumber-sumber yang ada pada lapangan dan teori – teori pembelajaran ABK.

Sebagai sumber rujukan dalam penulisan karya ilmiah ini, penulis menggunakan kajian atau tinjauan pustaka buku dan penelitian terdahulu:

1. Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjekdidik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Pembelajaran dapat dilihat dari dua sudut, pertama pembelajaran dipandang sebagai suatu sistem, pembelajaran terdiri dari sejumlah komponen yang terorganisasi antara lain tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi dan metode pembelajaran, media pembelajaran/alat peraga, pengorganisasian kelas, evaluasi pembelajaran, dan tindak lanjut pembelajaran (remedial dan pengayaan).

Kedua, pembelajaran dipandang sebagai suatu proses, maka pembelajar merupakan rangkaian upaya atau kegiatan guru dalam rangka membuat siswa belajar. Proses tersebut meliputi:

- a. Persiapan, dimulai dari merencanakan program pengajaran tahunan, semester dan penyusunan persiapan mengajar (lesson plan) berikut menyiapkan perangkat kelengkapan, antara lain berupa alat peraga dan alat – alat evaluasi. Persiapan pembelajaran ini juga mencakup kegiatan guru untuk membaca buku – buku atau media cetak lainnya. Yang akan disajikan kepada para siswa dan mengecek jumlah dan keberfungsian alat peraga yang akan digunakan.
- b. Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan mengacu pada persiapan pembelajaran yang telah dibuatnya. Pada tahap pelaksanaan pembelajaran guru banyak dipengaruhi oleh pendekatan atau strategi dan metode – metode pembelajaran yang telah dipilih dan dirancang penerapannya, serta filosofi kerja dan komitmen guru, persepsi, dan sikapnya terhadap siswa;
- c. Menindaklanjuti pembelajaran yang telah dikelolanya. Kegiatan pascapembelajaran ini dapat pula berupa pemberian layanan *remedial teaching* bagi siswa yang berkesulitan belajar.

2. Media Pembelajaran

Menurut Hanafiah & Suhana(2009:59) Media pembelajaran merupakan segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa belajar secara cepat, tepat, mudah, benar dan tidak terjadinya verbalisme. Media pembelajaran merupakan alat bantu pendengaran dan

penglihatan (*Audio Visual Aid*) bagi peserta didik dalam rangka memperoleh pengalaman belajar secara signifikan. Pengalaman belajar dapat di peroleh melalui:

1. Situasi dan kondisi yang sesungguhnya;
2. Mengamati benda pengganti dalam wujud alat peraga;
3. Membaca bahan – bahan cetakan, seperti majalah, buku, surat kabardan sebagainya.

Rowntree (1974: 104 – 113) mengelompokan media pembelajaran sebagai berikut.

1. Media interaksi Insani
2. Media Realita
3. Pictorial
4. Simbol Tertulis
5. Rekaman Suara

3. Pendidikan Musik

Menurut Mason pendidikan musik di sekolah adalah bertujuan sebagai upaya mengembangkan musikalitas siswa yang dilakukan secara bertahap sesuai dengan perkembangan usia siswa. Pendidikan musik ditingkat dasar sebaiknya melibatkan pengalaman – pengalaman konkret yang dilakukan siswa secara mandiri sebelum menghadirkan teori – teori. Pengalaman – pengalaman tersebut sebaiknya melibatkan hal – hal yang disukai dan sesuai dengan perkembangan psikologis siswa.

4. Penelitian Terdahulu

Dalam pelaksanaan penelitian ini penulis juga melihat dan mengacu kepada berbagai referensi dari penelitian-penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan topik yang penulis deskripsikan. Penelitian-penelitian terdahulu skripsi. Hal tersebut guna menghindarkan penulis dari hal-hal yang tidak diinginkan seperti plagiatisme dan sejenisnya. Beberapa referensi penelitian terdahulu berbentuk skripsi yang peneliti gunakan:

Skripsi Khairunisa mahasiswi Universitas Negeri Yogyakarta yang meneliti tentang Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mengetik Manual Siswa XI Administrasi Perkantoran Di SMK Negeri Yogyakarta yang didalamnya membahas pengaruh media pembelajaran terhadap proses pembelajaran, dalam penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dalam penggunaan media pembelajaran terhadap prestasi belajar dengan target yang diinginkan.

Selain itu skripsi Aditya Tri Setyo mahasiswa UIN Kalijaga Yogyakarta 2011 meneliti tentang Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS3 Dalam Pembelajaran Matematika Di SMA/MA Materi Pokok Pertidaksamaan Satu Variable yang didalamnya membahas mengenai design media pembelajaran yang dirancang atau dibuat dengan bantuan software/program komputer, dalam penelitian tersebut dapat diketahui sejauh mana media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat dikembangkan sedemikian rupa dan dimaksimalkan

dengan bantuan software/program komputer yang di aplikasikan dalam media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

Penelitian terdahulu dalam paparan diatas sangat berkaitan dengan penelitian yang penulis teliti, yaitu penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dalam mengaplikasikan materi ajar kepada peserta didik.

1.6 Landasan Teori

Media Pembelajaran adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, xdan bahan ajar. Secara harafiah media diartikan sebagai “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Oemarhamalik mendefinisikan media adalah sebagai teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid dalam proses pendidikan dan pengajaran sekolah (Syukur, 2005: 125).

Tujuan belajar penting bagi peserta didik maupun guru sendiri. Dalam desain intruksional, guru merumuskan tujuan intruksional khusus atau sasaran belajar siswa berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tertentu. Rumusan tersebut disesuaikan dengan perilaku yang hendaknya dapat dilakukan siswa (Dimiyati dan Mudjiono, 2002).

Dalam usaha pencapaian tujuan belajar perlu diciptakan adanya sistem lingkungan (kondisi) belajar yang lebih kondusif. Hal ini berhubungan dengan komponen-komponen seperti tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, materi yang diajarkan, guru dan siswa yang memainkan peranan serta dalam hubungan tertentu, jenis kegiatan yang dilakukan serta sarana prasarana belajar mengajar

yang tersedia. Mengenai tujuan-tujuan belajar, sebenarnya sangat banyak dan bervariasi. Tujuan-tujuan belajar yang eksplisit diusahakan untuk dicapai dengan tindakan intruksional, biasanya lazim dinamakan dengan *instructional effect*, yang biasanya berbentuk pengetahuan dan keterampilan. Jadi tujuan belajar adalah ingin mendapatkan pengetahuan, ketrampilan, dan penanaman sikap mental atau nilai-nilai.

Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) atau Anak Luar Biasa ALB adalah anak yang secara signifikan berbeda dalam beberapa dimensi yang penting dari fungsi kemanusiannya. Mereka yang secara fisik, psikologis, kognitif, atau sosial terhambat dalam mencapai tujuan – tujuan/kebutuhan dan potensinya secara maksimal, meliputi mereka yang tidak bisa mendengar, tidak bisa melihat, cacat tubuh, retardasi mental, gangguan emosional. Juga anak – anak yang berbakat dengan inteligensi tinggi, dapat dikategorikan sebagai anak khusu/luar biasa, karena memerlukan penanganan yang terlatih dari tenaga profesional (Suran dan Rizzo, 1979).

Model Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus inti model pembelajaran berdasarkan pada Kurikulum Berbasis Kompetensi atau ABK bagi Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) adalah pengembangan lingkungan belajar secara terpadu. Pengembangan lingkungan secara terpadu dimaksudkan dengan lingkungan yang mempunyai prinsip – prinsip umum dan prinsip – prinsip khusus. Prinsip – prinsip umum pembelajaran meliputi motivasi, konteks, keterarahan, hubungan sosial, belajar sambil bekerja, individualisasi, menemukan, dan prinsip pemecahan masalah. Sedangkan prinsip – prinsip khusus disesuaikan dengan karakteristik khusus dari setiap penyandang kelainan. Misalnya, untuk peserta

didik dengan hambatan visual, diperlukan prinsip – prinsip kekongkritan, pengalaman yang menyatu, dan belajar sambil melakukan (Delphie 2010).

Pendidikan Seni, Menurut Ki Hadjar Dewantara seni adalah segala perbuatan manusia yang timbul dan bersifat indah, menyenangkan dan dapat menggerakkan jiwa manusia. Budaya berasal dari kata budi dan daya, budi artinya akal, pikiran, nalar, dan daya artinya usaha, upaya, ikhtiar. Jadi budaya adalah segala akal pikiran dalam berupaya atau berusaha untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari(Ridwan 2015).

1.7 Metode Penelitian

1.7.1 Metode Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan oleh penulis adalah penelitian tindakan yang merupakan salah satu varian dari penelitian terapan dan termasuk dalam tipe penelitian evaluasi. Pada dasarnya menunjukkan penelitian yang berbasis praktisi, baik dilakukan sendiri maupun secara bersama. Penggunaan metode ini dapat diharapkan dapat memperoleh gambaran yang jelas dan mendalam tentang "**Asesmen Dalam Desain Media Pembelajaran Berbasis Audio Digital (DAW) Untuk Mengatasi Hambatan Belajar Anak Down Syndrome Pada Kelas Musik Di Puspa Terang Nusantara**". Tujuan dari penelitian ini adalah mengungkap fakta, keadaan, fenomena, variable dan keadaan yang terjadi saat penelitian berjalan dan menyuguhkan dengan apa adanya. Kegiatan penelitian ini meliputi pengumpulan data, menganalisis data dan diakhiri dengan sebuah kesimpulan yang mengacu pada penganalisis data tersebut.

Faktor-faktor inilah yang membuat peneliti memilih metode penelitian tindakan, karena cara, langkah-langkah dan faktor-faktor yang terdapat pada metode penelitian tindakan sama dengan apa yang akan dilakukan peneliti dalam melakukan penelitian di lapangan nanti.

1.7.2 Lokasi dan Subjek penelitian

a. Lokasi Penelitian

Peneliti melakukan Penelitian yaitu bertempat di Puspa Terang Nusantara BTC Fasion Mall Lt. 5 Jl. Dr. Djundjuran No. 143 – 149, Bandung.

b. Subjek Penelitian

Subjek yang diambil dalam penelitian ini penerapan Asesmen Dalam Desain Media Pembelajaran Berbasis Audio Digital Dalam Mengatasi Hambatan Belajar Anak Down Syndrome Pada Kelas Musik Di Puspa Terang Nusantara.

1.7.3 Instrument Penelitian

Penelitian dengan menggunakan metode penelitian tindakan, yang menjadi instrument utama pada penelitian ini adalah peneliti sendiri dan selain peneliti sebagai instrument utama, instrument yang digunakan sebagai pendukung dalam kegiatan penelitian tentang Asesmen Dalam Desain Media Pembelajaran Berbasis Audio Digital (DAW) Untuk Mengatasi Hamabatan Belajar Anka *Down Syndrome* Pada Kelas Musik Di Puspa Terang Nusantara yaitu menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi.

1.7.4 Teknik pengumpulan data

Keberhasilan pengumpulan data itu di dalam sebuah kegiatan penelitian, sangat bergantung kepada teknik yang digunakan peneliti di dalam pengumpulannya. Oleh karena itu, untuk mencapai keberhasilan pengumpulan data tersebut, maka teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari:

a) Observasi

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati atau mencatat hal-hal yang berkaitan dengan sumber data. Teknik ini digunakan untuk mengamati secara langsung dan mencatat seluruh data yang diperoleh dari lokasi penelitian.

b) Wawancara

Dilakukan dengan cara tanya jawab secara langsung dengan narasumber, guna mendapatkan informasi yang akurat. Adapun bentuk wawancara yang digunakan adalah wawancara terstruktur artinya pernyataan diajukan secara tersusun terlebih dahulu oleh peneliti yang dirumuskan dalam pedoman wawancara.

c) Studi Pustaka

Untuk mempelajari dari sumber kepustakaan yang ada baik berupa buku-buku maupun media bacaan lainnya yang berguna dan membantu dalam mencari sumber informasi mengenai hal-hal yang berhubungan dengan penyusunan dari hasil penelitian.

d) Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian, diantaranya foto dan video.

1.7.5 Teknik Pengolahan Data

Data-data yang diperoleh berupa tabel asesmen. Langkah-langkah yang di ambil dalam tehnik pengolahan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a) Data hasil wawancara dan observasi di deskripsikan
- b) Dilakukan pemilihan data yang disesuaikan dengan pernyataan penelitian.
- c) Data hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi disusun sesuai fakta-fakta empiris yang ada, dari hasil kegiatan penelitian. Hasil penelitian ini disusun dengan rujukan teori-teori studi literatur sesuai dengan tujuan peneliti.
- d) Apabila setelah di interpretasi ternyata masih terdapat data yang kurang jelas, maka dilakukan verifikasi data dengan cara menanyakan kembali kepada Narasumber yang berada di Puspa Terang Nusantara.

1.8 Jadwal Penelitian

Bulan	Minggu ke	Kegiatan
Maret	I	Survey lokasi ke Puspa Terang Nusantara
	II	Pembuatan proposal skripsi
	III	Bimbingan proposal skripsi
	IV	Sidang Proposal skripsi
November	I	Persiapan Melaksanakan Penelitian a. Surat Pengantar b. Persiapan Pertanyaan c. Menyiapkan Peralatan kebutuhan penelitian
	II	Melakukan Penelitian dan pengumpulan data di Puspa Terang Nusantara
	III	Wawancara kepada siswa di Puspa Terang Nusantara
Desember - Januari	I	Pengumpulan Data dan mulai menyusun skripsi dengan data yang di dapat sementara
	II	Melanjutkan Pengumpulan Data dan penyusunan skripsi dengan data yang didapat
	III	Pengolahan analisis data yang sudah didapat
	IV	Bimbingan
	V	Menyelesaikan penyusunan skripsi terakhir dengan semua data yang telah terkumpul
Februari	Akhir	Sidang Skripsi

1.9 Sistematika Penulisan

Setelah peneliti memperoleh hasil data dengan melakukan observasi, studi literatur, wawancara dan dokumentasi, maka untuk memperoleh penyusunan dan pemahaman skripsi penelitian membuat sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mencakup latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi informasi dan teori-teori para ahli yang menjadi dasar dan perbandingan penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan metodologi yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini membahas semua kegiatan yang penulis lakukan, dari pengumpulan data, proses pelaksanaan hingga hasil yang diperoleh selama penelitian.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Berupa sebuah daftar yang berisi judul buku yang menjadi acuan laporan penelitian, artikel dan bahan-bahan penerbitan lainnya.

LAMPIRAN

Berupa data dan dokumentasi yang didapatkan pada saat penelitian.