

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode Research and Development (RnD) karena penelitian ini ditujukan untuk mengembangkan media pembelajaran *flashcard* dalam mata pelajaran seni tari. Karena sejalan dengan Sukamdinata (dalam Annadia 2019) yang mengutarakan penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian dengan tujuan mengembangkan produk baru, menyempurnakan produk yang sudah juga menguji keefektifan produk tertentu. Berlatar dari pendapat tersebut peneliti menggunakan metode Rnd karena relevan dengan topik penelitian yang dikembangkan oleh peneliti yakni mengembangkan sebuah media yang nantinya akan digunakan saat pembelajaran. Metode penelitian dan pengembangan atau Rnd terdapat beberapa model pengembangan. Untuk penelitian ini, peneliti menggunakan model ADDIE.

ADDIE merupakan model pengembangan dari metode Rnd yang singkat dalam pelaksanaannya namun dapat mewujudkan tujuan dari para peneliti. Karena beberapa penelitian pengembangan menggunakan model ini untuk proses penelitiannya. ADDIE memiliki akronim yakni *Analyze, Design, Development, Implementation* juga *Evaluation*. Dalam penelitian pengembangan bahan ajar berbasis model ADDIE yang dilakukan oleh Rahmat (2019) akronim dari ADDIE dijelaskan sebagai berikut.

##### 3.1.1 Analyze (Analisis)

Pada tahap analisis ini peneliti diharuskan menganalisis perlunya pengembangan media di sekolah yang menjadi objek penelitian. Tahap analisis ini merupakan tahap dimana peneliti menganalisis kebutuhan dan seberapa perlunya pengembangan media pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat tersebut, peneliti melakukan analisis kebutuhan media pembelajaran di sekolah yang menjadi objek penelitian yakni SDN Karya

Bhakti. Supaya peneliti mengetahui seberapa perlunya sekolah dengan pengembangan media yang akan dikembangkan.

### **3.1.2 Design (Merancang)**

Dalam tahap merancang ini meliputi beberapa perencanaan pengembangan media yang akan dikembangkan, diantaranya meliputi beberapa kegiatan berikut: 1) Penyusunan media dengan memperhatikan indikator dalam pembelajaran dimulai dari KD juga KI, materi pembelajaran, alokasi dan waktu hingga instrumen. 2) Menyusun garis besar isi media *flashcard*, 3) Pemilihan kompetensi bahan ajar, 4) Penyusunan struktur atau sistematika media *flashcard*.

### **3.1.3 Development (Pengembangan)**

Pada tahap pengembangan ini dimuat dengan kegiatan merealisasikan rancangan media menjadi sebuah produk media. Tahap ini merupakan tahap lanjutan dari tahap desain. Tahap ini memiliki dua tujuan diantaranya: 1) Memproduksi atau merevisi bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, 2) Memilih bahan ajar terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

### **3.1.4 Implementation (Implementasi)**

Tahap implementasi merupakan tahap dimana rancangan media diterapkan pada situasi yang nyata didalam kelas. Setelah diterapkan dalam pembelajaran, dilakukan evaluasi awal guna memberikan umpan balik pada penerapan pengembangan media berikutnya. Tujuan utama tahap implementasi adalah: 1) Membimbing peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran, 2) Menjamin terjadinya pemecahan masalah untuk mengatasi persoalan yang sebelumnya dihadapi oleh peserta didik dalam proses pembelajaran, 3) Memastikan bahwa pada akhir pembelajaran, adanya pernyataan kelayakan media *flashcard* untuk pembelajaran seni tari kelas V sekolah dasar. Pada tahapan implementasi dalam penelitian ini merupakan tahapan untuk mengimplementasikan rancangan media yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata dikelas.

### 3.1.5 *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi ini merupakan langkah akhir dari model pengembangan ADDIE. Evaluasi merupakan proses yang dilakukan untuk memberikan penilaian juga melakukan revisi terkait produk yang nantinya menjadi produk akhir.

### 3.2 Sumber Data dan Partisipan

Sumber data yang diambil oleh peneliti dalam pengembangan ini yakni dari ahli materi, ahli media dan komunikasi serta ahli desain. Selain itu penelitian mengambil data dari pendidik dan peserta didik kelas V. Peserta didik yang dijadikan partisipan pada penelitian ini sebanyak 35 orang peserta didik kelas V di SDN Karya Bhakti dan seorang walikelas V SDN Karya Bhakti. Data yang diambil berupa validasi dari para ahli yang merupakan dosen di Universitas Pendidikan Indonesia untuk menguji kelayakan dari media yang dikembangkan dan mengambil hasil respon angket pendidik dan peserta didik saat uji coba produk media yang dikembangkan.

### 3.3 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ialah di SDN Karya Bhakti Jl. Kayumanis. Desa.Cipanas Kecamatan. Cipanas Kabupaten. Cianjur Provinsi. Jawa Barat.

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut.

#### 3.4.1 Wawancara

Wawancara dilakukan untuk menggali informasi terkait penggunaan media pembelajaran di SD Karya Bhakti khususnya kelas V pada mata pelajaran SBdP sub mata pelajaran seni tari. Wawancara ini narasumbernya ialah walikelas kelas V SDN Karya Bhakti.

#### 3.4.2 Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui seperti apa pembelajaran di kelas V SDN Karya Bhakti sebelum menggunakan media *flashcard*. Juga seperti apa ketika pembelajaran menggunakan *flashcard*.

### 3.4.3 Studi Dokumentasi

Studi dokumen dilakukan untuk mengetahui materi yang digunakan pada kelas V sekolah dasar, juga sebagai landasan pengembangan bahan ajar untuk media yang dikembangkan oleh peneliti.

### 3.4.4 Angket

Angket ini dilakukan untuk mendapatkan validitas dari beberapa ahli untuk uji kelayakan media yang dikembangkan. Beberapa ahli tersebut yakni, ahli media komunikasi, ahli materi juga ahli desain. Selain itu, untuk memperoleh hasil dari penelitian yang ditujukan pada pendidik dan peserta didik sebagai pembanding saat menggunakan dan sebelum menggunakan *flashcard*.

## 3.5 Instrumen Penelitian

Dalam pendekatan ini diperlukan instrumen sebagai acuan peneliti untuk melakukan penelitian supaya ada batasan yang dicapai. Berikut instrumen dan kisi-kisi untuk penelitian ini.

### 3.5.1 Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara ini diadakan supaya peneliti ada batasan dan fokus terhadap masalah yang dilakukan

Tabel 3.1

Kisi – Kisi Wawancara untuk walikelas Kelas V SDN Karya Bhakti

Aspek	Indikator	Item	Jumlah
Kurikulum	Penggunaan kurikulum di sekolah	1,2	2
Materi	Pembelajaran di Kelas V Pembelajaran Tari	3,4,5, 6	4
Penggunaan Media	Media yang digunakan	7	1

Respon peserta didik terhadap pembelajaran dengan bahan ajar sebelum <i>flashcard</i>	8,9	2
Ketertarikan peserta didik saat belajar menggunakan media	10	1
Masukkan mengenai akan dikembangkannya media baru	11,12	2

### 3.5.2 Lembar Observasi

Lembar observasi ini sebagai acuan peneliti apa saja yang harus dilakukan saat observasi di lokasi penelitian.

Tabel 3.2

Lembar Observasi

Observasi	Lama Observasi	Hal yang dilakukan
Observasi awal	Satu kali saat pembelajaran	Memperhatikan pembelajaran yang dilakukan, ketersediaan bahan ajar.
Pendidik		Mewawancara terkait kisi-kisi yang sudah dibuat.
Peserta didik		Melihat respon peserta didik terhadap pembelajaran
Media		Membandingkan efektifitas



Tabel 3.5  
Kisi - kisi angket respon peserta didik

Aspek	Indikator
Penyajian Materi	Materi sen tari, Tari kreasi daerah, pola lantai dan kostum tari
Penyajian Media	Efektifitas media Bahasa yang digunakan

### 3.5.5 Lembar Validasi

Validasi dilakukan pada tiga orang ahli terkait media *flashcard*. Validasi ini dilakukan pada ahli materi, ahli media komunikasi dan ahli desain Pada lembar validasi ini berisi bagian-bagian penilaian yang berguna untuk memvalidasi produk yang dikembangkan oleh peneliti.

Tabel. 3.6  
Lembar Validasi Ahli

No	Validasi	Aspek	Indikator
1.	Materi	Konsep materi	Dasar Kesesuaian materi dengan kebenaran Kebenaran konsep
		Relevansi	Kesesuaian kebenaran dengan KD dan KI Kesesuaian media dengan kebenaran

---

2.	Media Komunikasi	Komponen Media	Kesesuaian media dengan tingkat perkembangan peserta didik
			Kesesuaian desain media dengan materi
			Menyajikan contoh riil
		Pengoprasian media	Kemudahan dalam penggunaan
			Aturan penggunaan
			Keamanan dalam penggunaan
		Tampilan Media	Bentuk media
			Tampilan media secara keseluruhan
			Tahan lama dan penggunaan berulang
		Efisiensi	Flexibilitas
			Mudah di gandakan
3.	Desain	Karakteristik media	Kesesuaian desain dengan karakter peserta didik
			Ketepatan pemilihan tulisan dan ukuran tulisan
			Kesesuaian pemilihan warna dan hiasan

---

### 3.6 Analisis Data

#### 3.6.1 Analisis Deskriptif Kualitatif

Analisis deskriptif kualitatif untuk mengolah data wawancara saat peneliti melakukan studi pendahuluan. Hasil analisis data digunakan peneliti pada fase analisis ADDIE. Data tersebut digunakan sebagai dasar untuk pengembangan media *flashcard*.

#### 3.6.2 Analisis Data Kuantitatif

Hasil dari angket validasi kemudian dilakukan analisis data kuantitatif menggunakan skala likert. Menurut Sugiyono (2016, hlm.93) (dalam Annadia 2019, hlm.35) menyatakan bahwa skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok orang mengenai fenomena sosial. Sejalan dengan pendapat tersebut peneliti melakukan analisis data kuantitatif terkait hasil angket pendidik dan peserta didik juga hasil validasi para ahli.

Tabel 3.7

Tabel skala likert

NO	Skor	Keterangan
1.	4	Sangat layak/sangat baik/sangat menarik.
2.	3	Layak/baik/sangat menarik.
3.	2	Tidak layak/Tidak baik/Tidak menarik
4.	1	Sangat tidak layak/sangat tidak baik/sangat tidak menarik.

Tabel 3.8

Tabel Konversi Tingkat Pencapaian

NO	Persebtase	Keterangan
1.	75%-100%	Sangat layak/sangat baik/sangat menarik.
2.	50%-75%	Layak/baik/sangat menarik.

---

3.	25%-50%	Tidak layak/Tidak baik/Tidak menarik
----	---------	--------------------------------------

---

4.	0 – 25%	Sangat tidak layak/sangat tidak baik/sangat tidak menarik.
----	---------	------------------------------------------------------------

---

Rumus analisis dideskripsikan sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{sk} \times 100$$

Keterangan :

P = Persentase

n = Jumlah perolehan skor angket

sk = Jumlah skor keseluruhan