

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Design Based Research (DBR) dengan tujuan untuk mengembangkan video pembelajaran solfegio yang diharapkan bisa menjadi penunjang pembelajaran seni musik di kelas IV sekolah dasar. Dilihat dari konsep, metode DBR ini masuk ke dalam design research karena secara garis besar metode ini mengembangkan suatu produk sebagai suatu solusi dari permasalahan yang sudah ditelaah. Sejalan dengan pemaparan Plomp (dalam Lidnillah, 2012) yang mengemukakan bahwa design research adalah:

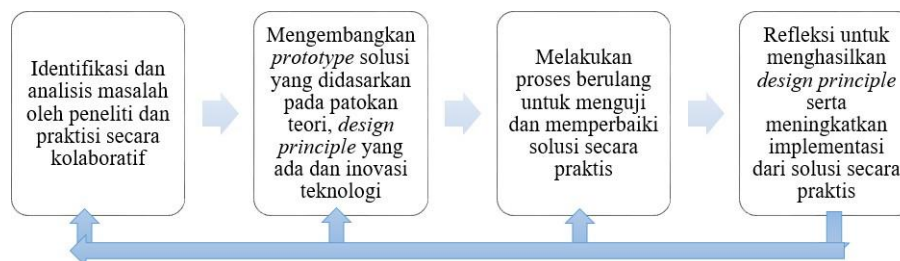
suatu kajian sistematis tentang merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi intervensi pendidikan (seperti program, strategi, dan bahan pembelajaran, produk dan sistem) sebagai solusi untuk memecahkan masalah yang kompleks dalam praktik pendidikan, yang juga bertujuan untuk memajukan pengetahuan kita tentang karakteristik dari intervensi-intervensi tersebut serta proses perancangan dan pengembangannya.

Pemaparan di atas menunjukkan bahwa metode Design Based Research (DBR) beranjak dari proses pemecahan masalah pada bidang pendidikan yang memiliki teori mendasar serta berkesinambungan dengan penelitian sebelumnya. Melalui metode ini, penelitian dapat menghasilkan solusi berupa perancangan atau pengembangan sebuah produk meliputi berbagai perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan praktik pendidikan.

Berdasarkan teori tersebut, peneliti memilih untuk menggunakan metode desain berbasis penelitian (Desain Based Research). Alasan peneliti menggunakan metode ini adalah adanya kesesuaian dengan permasalahan di lapangan yang telah diidentifikasi sebelumnya pada latar belakang penelitian, yaitu kurangnya pemberdayaan media pembelajaran yang mendukung kompetensi guru dalam pembelajaran seni musik di sekolah dasar sehingga peserta didik kurang terlibat secara aktif karena metode serta media pembelajaran yang kurang variatif. Sehingga, tujuan peneliti memilih metode DBR dalam penelitian yang berjudul 'Pengembangan Video Pembelajaran Solfegio di kelas IV Sekolah Dasar' adalah merancang dan mengembangkan

sebuah produk berupa video pembelajaran untuk mengatasi permasalahan tersebut sesuai dengan prosedur yang ada.

Adapun gambaran prosedur dari metode DBR dalam penelitian dengan model Reeves (dalam Lidnillah, 2012) terdapat pada gambar berikut:



Gambar 3.1

Prosedur *Design Based Research* model Reeves (dalam Lidnillah, 2012)

Gambar di atas menunjukkan bahwa terdapat empat tahapan dalam metode penelitian DBR yaitu 1) identifikasi dan analisis masalah oleh peneliti dan praktisi secara kolaboratif, 2) mengembangkan prototype solusi yang didasarkan pada patokan teori, design principle yang ada dan inovasi teknologi, 3) melakukan proses berulang untuk menguji dan memperbaiki solusi secara praktis, dan 4) refleksi untuk menghasilkan design principle serta meningkatkan implementasi dari solusi secara praktis.

3.2 Prosedur Penelitian

Merujuk pada prosedur desain metode DBR, maka berikut tahapan penelitian yang akan dilaksanakan:

3.2.1 Identifikasi dan analisis masalah oleh peneliti dan praktisi secara kolaboratif

Tahap awal dari penelitian ini adalah melakukan identifikasi serta analisis masalah berdasarkan teori yang sudah dikaji. Peneliti melakukan studi pendahuluan di sekolah dasar melalui untuk mengidentifikasi permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran seni musik dalam kurikulum merdeka khususnya Unit 2 mengenai ‘Irama dan Nada’ dengan tema ‘Memahami Dasar Unsur-unsur Musik’ yang memuat pembelajaran solfegio. Adapun penemuan berdasarkan studi pendahuluan tersebut adalah tidak adanya media pembelajaran yang secara khusus menunjang pembelajaran seni musik di

sekolah dasar sehingga siswa kurang terlibat secara aktif karena pembelajaran terpusat pada gurunya saja.

Setelah masalah teridentifikasi, peneliti menganalisis masalah tersebut disertai kajian teori yang relevan. Di samping itu, peneliti juga melakukan diskusi dan konsultasi bersama dosen pembimbing untuk menemukan solusi yang tepat. Hasilnya, peneliti menyimpulkan bahwa solusi dari permasalahan yang telah dianalisis adalah merancang dan mengembangkan sebuah produk berupa video pembelajaran solfegio dalam pembelajaran seni musik di kelas IV sekolah dasar.

3.2.2 Mengembangkan *prototype* solusi yang didasarkan pada patokan teori, *design principle* yang ada dan inovasi teknologi

Pada tahap ini, peneliti mulai menyusun dan merancang pengembangan video pembelajaran yang merujuk pada hasil kajian teori dan masukan dari para ahli kemudian dipertimbangkan agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran seni musik khususnya solfegio di kelas IV sekolah dasar. Selain itu, peneliti juga memilih inovasi teknologi berupa aplikasi yang akan digunakan dalam pembuatan produk video pembelajaran yang sesuai. Dalam pembuatan produk video pembelajaran ini, peneliti menggunakan aplikasi editing InShot. Aplikasi ini dipilih oleh peneliti karena memuat berbagai fitur serta animasi unik dan lengkap yang dibutuhkan dan dapat menarik perhatian serta minat peserta didik dalam pembelajaran seni musik.

3.2.3 Melakukan proses berulang untuk menguji dan memperbaiki solusi secara praktis

Setelah membuat rancangan produk atau prototype, peneliti meminta validasi kelayakan produk kepada pihak-pihak terkait berdasarkan keahliannya di bidang masing-masing. Adapun beberapa validator tersebut diantaranya dosen seni musik, dosen media pembelajaran, dan guru sebagai ahli pedagogik. Proses uji validasi dilakukan oleh pakar atau ahli dibidang media pembelajaran dan bidang materi pembelajaran seni musik. Dari hasil uji validasi tersebut, peneliti melakukan analisis serta perbaikan terhadap video pembelajaran solfegio dalam pembelajaran seni musik di kelas IV sekolah dasar.

3.2.4 Refleksi untuk menghasilkan *design principle* serta meningkatkan implementasi dari solusi secara praktis

Pada tahap ini peneliti melakukan refleksi dari proses validasi, kemudian dilakukan uji coba desain produk. Hal tersebut guna menguji coba kembali desain produk hasil perbaikan atau revisi pada tahap sebelumnya. Evaluasi dan refleksi terhadap produk terus dilakukan untuk meminimalisasi kekurangan sehingga menghasilkan *design principle* atau produk ideal dan sesuai dengan solusi yang dibutuhkan.

3.3 Partisipan dan Lokasi Penelitian

3.3.1 Partisipan

Partisipan yang dilibatkan sebagai subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDN 4 Gununglipung. Peneliti memilih kelas IV karena menyesuaikan dengan materi serta capaian pembelajaran seni musik yang ada dalam kurikulum merdeka. Selain itu, siswa kelas IV termasuk ke dalam kelas tinggi sehingga besar harapan dapat memahami intruksi dari peneliti dengan baik.

Adapun partisipan lain yang turut serta terlibat dan berperan mengoptimalkan pelaksanaan penelitian adalah guru sekolah terkait khususnya wali kelas, serta para ahli yang melakukan validasi meliputi ahli materi, ahli media, dan ahli pedagogik.

3.3.2 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 4 Gununglipung yang berlokasi di Jl. Ampera No.181 RT 02 RW 08, Kelurahan Panglayungan, Kecamatan Cipedes, Kota Tasikmalaya.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

3.4.1 Observasi

Dalam penelitian ini, observasi dilaksanakan sebelum uji coba yaitu pada saat studi pendahuluan yang bertujuan untuk mengetahui situasi kondisi serta keadaan awal di lapangan meliputi proses pembelajaran seni musik serta ketersediaan fasilitas media pembelajaran seni musik. Observasi pun dilakukan terhadap seluruh komponen pembelajaran meliputi keterampilan guru, keaktifan peserta didik, metode dan media pembelajaran yang digunakan,

hingga proses evaluasi yang dilaksanakan. Peneliti mengamati hal tersebut untuk dijadikan bahan pertimbangan dalam mengembangkan media pembelajaran.

3.4.2 Wawancara

Teknik selanjutnya yaitu wawancara yang dilakukan bersama beberapa narasumber, diantaranya adalah guru sekolah dasar, ahli media pembelajaran, dan ahli seni musik. Narasumber-narasumber tersebut dipilih menyesuaikan dengan informasi yang dibutuhkan dalam pengembangan video pembelajaran solfegio di sekolah dasar. Guru sekolah dasar sebagai ahli pedagogik dapat memberikan pandangan terkait proses pembelajaran serta kebutuhan-kebutuhan di lapangan. Ahli media pembelajaran dapat memberi masukan mengenai kriteria media yang layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dan ahli materi yaitu dosen seni musik dapat membahas kesesuaian materi dalam konten video pembelajaran yang dibuat.

Tipe wawancara yang dilakukan adalah semi terstruktur sehingga peneliti masih bisa mengeksplorasi dan menyesuaikan topik untuk mendapatkan beberapa informasi di luar kisi-kisi yang telah disusun. Tujuan dari wawancara ini secara garis besar untuk mengetahui kesesuaian materi solfegio yang dipelajari di sekolah dasar dengan kurikulum, kriteria media pembelajaran yang layak digunakan, serta proses pembelajaran seni musik yang ideal di sekolah dasar.

3.4.3 Studi Dokumentasi

Teknik pengumpulan data yang selanjutnya adalah dokumentasi. Adapun dokumen yang dikaji dalam penelitian ini diantaranya adalah RPP, Rapot hasil tes, kurikulum, buku guru dan siswa yang digunakan dalam pembelajaran seni musik serta jurnal-jurnal yang berkaitan dengan pengembangan video pembelajaran solfegio di kelas IV Sekolah Dasar.

3.4.4 Validasi Ahli

Validasi ahli dilaksanakan dalam proses penelitian ini dengan tujuan untuk memberikan penilaian terhadap produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. Penilaian ini dilakukan melalui proses validasi dari para ahli yang bersangkutan sesuai dengan keahliannya di bidang masing-masing. Para ahli

memberikan evaluasi serta feedback dengan mengisi lembar validasi terkait rancangan produk hingga produk dinyatakan layak untuk diujicobakan.

Dalam penelitian ini terdapat tiga validator yaitu ahli pedagogik, ahli materi, dan ahli media pembelajaran. Guru sekolah dasar sebagai ahli pedagogik dapat memberikan penilaian terkait konten atau isi materi serta penyajian dan penggunaan media pembelajaran. Ahli media pembelajaran dapat memberi penilaian mengenai kriteria media yang layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dan ahli materi yaitu dosen seni musik dapat memvalidasi kesesuaian materi dalam konten video pembelajaran yang dibuat.

3.4.5 Angket Respon Siswa

Untuk mengevaluasi penggunaan produk video pembelajaran ini, peneliti mengambil data melalui angket dalam upaya mengetahui respon siswa. Data ini memuat respon serta minat siswa terhadap media pembelajaran, meliputi perasaan antusias, kemudahan mengakses media pembelajaran, kemudahan untuk memahami materi, dan lain-lain.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pedoman wawancara, lembar observasi, dokumentasi, angket lembar validasi, dan rubrik tes kemampuan musikal siswa.

Tabel 3.1
Instrumen Penelitian

No.	Instrumen	Sumber	Digunakan saat
1.	Lembar Wawancara	Ahli pedagogik (guru), ahli materi, dan ahli media pembelajaran	Studi Pendahuluan
2.	Lembar Observasi	Proses pelaksanaan pembelajaran	Studi Pendahuluan
3.	Dokumentasi	Dokumen yang digunakan	Studi Pendahuluan
4.	Angket Lembar Validasi Ahli Pedagogik	Ahli Pedagogik	Uji Validasi Produk
5.	Angket Lembar Validasi Ahli	Ahli Materi	Uji Validasi Produk

Materi			
6.	Angket Lembar Validasi Ahli Media Pembelajaran	Ahli Media Pembelajaran	Uji Validasi Produk
7.	Angket Respon Siswa	Siswa	Uji Coba Produk

3.5.1 Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan oleh peneliti saat melakukan pengamatan di sekolah untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan. Berikut merupakan kisi-kisi lembar observasi yang digunakan pada penelitian ini:

Tabel 3.2

Kisi-kisi Lembar Observasi

Aspek	Indikator
Kondisi Sekolah	Ketersediaan fasilitas pembelajaran di sekolah
Komponen Pembelajaran	Keterampilan guru dalam penggunaan media
	Keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran
	Penggunaan metode dalam pembelajaran
	Penggunaan media pembelajaran
Proses Pembelajaran	Proses evaluasi dalam pembelajaran
	Proses pembelajaran seni musik

3.5.2 Lembar Wawancara

Lembar wawancara digunakan oleh peneliti saat mewawancarai beberapa guru di sekolah dasar. Berikut merupakan kisi-kisi lembar wawancara yang digunakan pada penelitian ini:

Tabel 3.3

Kisi-kisi Lembar Wawancara

Aspek	Indikator
Kurikulum	Kurikulum yang digunakan di sekolah
Pembelajaran	Keterampilan guru dalam pembelajaran seni musik
	Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran seni musik
	Penggunaan metode dalam pembelajaran seni musik
	Proses evaluasi dalam pembelajaran seni musik

Media Pembelajaran Seni Musik	Penggunaan media dalam pembelajaran seni musik Pengembangan video pembelajaran solfegio di sekolah dasar
----------------------------------	--

3.5.3 Pedoman Studi Dokumentasi

Dalam penelitian ini, studi dokumentasi dilakukan untuk mendapatkan temuan sebagai pendukung pengembangan produk. Berikut merupakan kisi-kisi pedoman studi dokumentasi:

Tabel 3.4

Kisi-kisi Pedoman Dokumentasi

Aspek	Indikator
Dokumen Sekolah	Kurikulum yang digunakan
	Ketersediaan buku guru dan siswa RPP
	Rapot hasil belajar
Materi	Jurnal penelitian yang relevan
	Buku pembelajaran seni musik

3.5.4 Lembar Validasi

Lembar validasi digunakan dalam proses penelitian untuk mendapatkan penilaian terhadap produk hingga dinyatakan layak diujicoba. Validasi ini didapat dari ahli pedagogik, ahli materi, serta ahli media. Penilaian aspek materi dan aspek media diadaptasi dari instrumen Learning Object Review (LORI) (Nesbit dkk., 2009). Adapun penilaian aspek untuk ahli pedagogik diperoleh dari BNSP. Berikut merupakan kisi-kisi lembar validasi:

Tabel 3.5

Kisi-kisi Lembar Validasi

Sumber Data	Aspek
Ahli Pedagogik	Peningkatan Kecerdasan
	Pengembangan Kecakapan Motorik
	Peningkatan Keterampilan Bahasa
	Mengurangi rasa stress dan cemas
Ahli Materi	Kualitas Isi Materi (Content Quality)
	Tujuan Pembelajaran (Learning Goal Alignment)
	Umpan Balik dan Adaptasi (feedback and

	Adaptation)
	Motivasi (Motivation)
	Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>)
	Interaksi Penggunaan (<i>Interaction Usability</i>)
Ahli Media	Akseibilitas (<i>accessibility</i>)
	Penggunaan Kembali (<i>Reusability</i>)
	Memenuhi Standar (<i>Standards Compliance</i>)

3.5.5 Angket Respon Siswa

Aspek diperoleh dari LORI dan BNSP. Kisi-kisi angket respon siswa yaitu sebagai berikut:

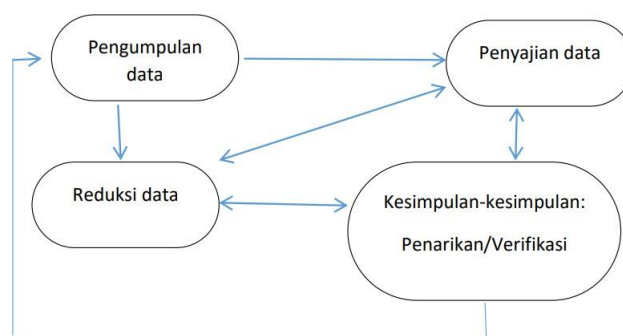
Tabel 3.6
Kisi-kisi Angket Respon Siswa

Aspek	Indikator
Aksesibilitas	Kemudahan akses media pembelajaran
Sajian Video Pembelajaran	Audio, Visual, dan Konten Video Pembelajaran
Manfaat Video Pembelajaran	Minat dan Motivasi Belajar

3.6 Teknik Analisis Data

3.6.1 Analisis Data Kualitatif

Teknik analisis data kualitatif dalam penelitian ini menggunakan pola model interaktif yang diadaptasi dari Miles dan Huberman (dalam Rijali, 2018) yaitu sebagai berikut:



Gambar 3.2

Teknik Analisis data Model Interaktif oleh Miles dan huberman
(dalam Rijali, 2018)

Berdasarkan gambar di atas, dapat diketahui bahwa tahapan untuk menganalisis data kualitatif yaitu 1) pengumpulan data, 2) reduksi data, 3) penyajian data, dan 4) penarikan kesimpulan. Lebih jelasnya dipaparkan sebagai berikut:

3.6.1.1 Pengumpulan Data

Pada tahap ini semua data dikumpulkan. Peneliti memperoleh data melalui berbagai teknik pengumpulan data baik tes maupun non-tes. Pengumpulan data non-tes atau kualitatif ini bertujuan untuk memperoleh gambaran sebelum peneliti membuat rancangan produk yang akan dikembangkan sehingga penelitian yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran lebih fokus dan terarah.

3.6.1.2 Reduksi Data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih titik fokus kepada hal-hal yang pokok dan penting, mencari tema dan pola, serta membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan (Rijali, 2018). Singkatnya reduksi data berarti menyortir data, apabila ditemukan data yang tidak muncul dalam komponen lain, maka lebih baik dibuang. Proses ini berlangsung terus menerus selama penelitian berlangsung.

3.6.1.3 Penyajian Data

Penyajian data adalah tahapan ketika seluruh informasi telah disusun, dianalisis, dan diolah sehingga peneliti dapat menarik kesimpulan serta tindakan. Bentuk penyajian data kualitatif dapat berupa teks naratif berbentuk catatan lapangan, matriks, grafik, jaringan, dan bagan. Bentuk-bentuk ini menggabungkan informasi yang tersusun dalam suatu bentuk yang padu dan mudah diraih, sehingga memudahkan untuk melihat apa yang sedang terjadi, apakah kesimpulan sudah tepat atau sebaliknya melakukan analisis kembali (Rijali, 2018).

3.6.1.4 Penarikan Kesimpulan

Langkah terakhir dalam analisis data adalah penarikan kesimpulan atau verifikasi terhadap data yang telah diperoleh untuk dideskripsikan kedalam bahasa yang mudah dipahami. Peneliti melakukan penarikan kesimpulan terhadap data yang telah diperoleh berdasarkan prosedur penelitian yang telah dilakukan. Pada tahap ini, pengembangan media pembelajaran sudah menjadi produk yang utuh dan sudah memenuhi standar ketentuan.

3.6.2 Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik deskriptif, yaitu sebuah teknik menggambarkan suatu data statistik secara ringkas meliputi tahapan pengumpulan data, pengolahan data, serta penyajian data berupa diagram atau gambar tidak untuk membuat kesimpulan dari keseluruhan melainkan bertujuan menggambarkan mengenai sesuatu hal, sehingga lebih mudah untuk dipahami (Nasution, 2017). Adapun lebih jelasnya tahapan teknis statistik deskriptif menurut Reksoatmodjo (2009) ialah 1) pengumpulan data, 2) pengolahan data, 3) penyajian informasi atau data, dan 4) analisis karakteristik populasi.

1. Pengumpulan Data

Pada tahap ini, seluruh data yang bersifat kuantitatif dikumpulkan. Pengumpulan data kuantitatif diperoleh dari hasil anget. Pada penelitian ini, data berupa angka dan nilai diperoleh melalui hasil angket validasi dan angket respon siswa. Validasi dilakukan oleh beberapa ahli sesuai kebutuhan diantaranya ahli pedagogik, ahli materi, dan ahli media pembelajaran.

Sedangkan angket respon terhadap media pembelajaran bersumber dari peserta didik.

2. Pengolahan Data

Tahap selanjutnya, data yang sudah terkumpul kemudian diolah. Data diperoleh dari hasil angket validasi dan hasil angket respon siswa. Pengolahan data bermaksud untuk memudahkan peneliti mengakumulasi perolehan nilai sehingga data menjadi lebih sederhana dan mudah dibaca serta dipahami. Dalam penelitian ini, pengolahan dan pengukuran data menggunakan skala Likert.

a. Angket Validasi

Skala Likert yang digunakan adalah skala Likert dengan lima kategori yaitu Sangat Baik (SB) bernilai 5, Baik (B) bernilai 4, Cukup Baik (CB) bernilai 3, Kurang Baik (KB) bernilai 2, dan Sangat Tidak Baik (STB) bernilai 1.

Hasil yang diperoleh kemudian dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Presentasi skor

$\sum R$ = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah keseluruhan skor ideal

Hasil presentase kemudian disajikan pada kriteria yang ditetapkan sesuai pada tabel berikut:

Tabel 3.7

Kriteria Validitas

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik
21% - 40%	Kurang Baik
< 20%	Sangat Tidak Baik

(Sumber: Sugiyono, 2013) dimodifikasi

b. Angket Respon Siswa

Skala Likert yang digunakan adalah skala Likert dengan lima kategori yaitu Sangat Setuju (SS) bernilai 5, Setuju (S) bernilai 4, Cukup Setuju (C) bernilai 3, Kurang Setuju (KS) bernilai 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) bernilai 1.

Hasil yang diperoleh kemudian dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Presentasi skor

$\sum R$ = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah keseluruhan skor ideal

Hasil presentase kemudian disajikan pada kriteria yang ditetapkan sesuai pada tabel berikut:

Tabel 3.8

Kriteria Respon Siswa

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik
21% - 40%	Kurang Baik
< 20%	Sangat Tidak Baik

(Sumber: Sugiyono, 2013) dimodifikasi

3. Penyajian Informasi atau Data

Setelah dilakukan pengolahan data, tahap selanjutnya merupakan penyajian informasi atau data. Penyajian data dalam statistik dapat berupa tabel ataupun visual seperti diagram, histogram, maupun poligon. Penyajian data ini telah melalui tahap penyederhanaan sehingga data lebih mudah untuk dibaca dan dipahami.

4. Analisis Karakteristik Populasi

Pada tahap ini, dilakukan analisis karakteristik populasi setelah data disederhanakan dan disajikan, kemudian peneliti mempergunakan data yang sudah ada untuk dianalisis dan ditarik kesimpulan.