

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan model Design and Development (D&D) atau desain dan pengembangan. Model ini biasa digunakan untuk mempelajari suatu proses desain, pengembangan dan evaluasi dengan tujuan membentuk sebuah dasar empiris untuk menciptakan produk dan alat baik untuk kegiatan pembelajaran maupun non pembelajaran dan menciptakan atau meningkatkan model yang mengatur perkembangannya. Fokus dalam penelitian D&D meliputi analisis, perencanaan, produksi, dan atau evaluasi. Penelitian D&D dapat disebut juga sebagai cara dalam menciptakan prosedur, teknik, dan atau alat berdasarkan pada analisis metodelis terhadap suatu kasus yang spesifik (Richey dan Klein, 2007).

Model penelitian ini juga dimaksudkan untuk memberikan sebuah solusi terhadap masalah yang terjadi dan dihadapi. Untuk solusi dari permasalahan tersebut dapat kita temukan dengan mengembangkan produk guna meningkatkan keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik. Salah satu karakteristik dari metode penelitian D&D adalah dapat digunakannya dua teknik pengumpulan data dalam satu penelitian, yaitu pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Dalam membuat atau mengembangkan produk, peneliti menggunakan model ADDIE. Branch, (2009) menyatakan bahwa dalam prosedur penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu, Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation, sebagai berikut.

1. Tahap *Analysis*
2. Tahap *Design*
3. Tahap *Development* (pengembangan)
4. Tahap *Implementation*
5. Tahap *Evaluation*

3.2 Prosedur Penelitian

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran yang dikemas dalam aplikasi TikTok dengan menerapkan model ADDIE. ADDIE

merupakan desain instruksional berpusat pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia. Desain instruksional ADDIE yang efektif berfokus pada pelaksanaan tugas otentik, pengetahuan kompleks, dan masalah asli. Dengan demikian, desain instruksional yang efektif mempromosikan kesetiaan yang tinggi antara lingkungan belajar dan pengaturan kerja yang sebenarnya (Hidayat, F., & Muhamad, N., 2021). Salah satu produk pengembangan yang bisa menggunakan metode ADDIE yaitu pengembangan media. Salah satu produk pengembangan yang bisa menggunakan metode ADDIE yaitu pengembangan media.

Memuat lima tahapan yakni *analysis, design, development, implementation, dan evaluation* seperti yang dijelaskan oleh Sciandra (dalam Lestari, 2018) memiliki lima tahapan yakni sebagai berikut:

a. Analysis

Tahap *analysis* atau analisis ini adalah tahapan awal dalam sebuah penelitian dan pengembangan. Di tahap ini dilakukan analisis kebutuhan. Terdapat tiga hal yang dapat dianalisis, yaitu konten atau materi, pengguna dan juga perangkat.

b. Design

Tahapan *design* atau desain ini adalah tahap membuat rancangan produk yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis sebelumnya. Rancangan yang dapat pula disebut dengan blueprint ini nantinya akan menghasilkan Garis Besar Program Media atau GBPM. Rancangan yang dibuat pada tahap ini dijadikan sebagai acuan pada tahap pengembangan produk untuk menjadi produk yang sebenarnya.

c. Development

Tahap *development* atau pengembangan adalah tahapan pengembangan dari desain yang sebelumnya telah dirancang menjadi produk yang sebenarnya. Tahap ini ditujukan untuk menghasilkan sebuah produk yang pada akhirnya akan diimplementasikan. Sehingga dilakukan validasi oleh judgement yang dianggap ahli dibidangnya.

d. *Implementation*

Implementation atau tahap implementasi adalah tahapan dimana produk yang telah dihasilkan tersebut digunakan. Tahap implementasi ini juga dapat dikatakan sebagai tahap uji coba produk yang sebelumnya telah divalidasi oleh ahli, yaitu ahli media dan juga ahli materi. Setelah itu baru digunakan atau diimplementasikan kepada siswa dan juga kepada guru untuk didapatkan tanggapan terhadap produk yang dibuat.

e. *Evaluation*

Pada tahap terakhir yakni *evaluation* atau evaluasi dilakukan analisis data. Data yang dianalisis ini didapatkan dari tahapan sebelumnya yaitu berupa tanggapan terhadap produk yang dibuat. Data yang dihasilkan tersebut dapat dijadikan sebagai bahan revisi agar produk dapat lebih disempurnakan.

3.3 Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian pengembangan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran tari zapin selendang :

1. Validator ahli media untuk memberikan pendapat, kritik dan masukan terhadap produk yang dikembangkan terkait kualitas dan design dari media Pembelajaran Video TikTok yang telah dirancang, serta memvalidasi produk tersebut sebagai media yang siap digunakan.
2. Validator ahli materi untuk memberikan pendapat, kritik dan masukan terhadap produk yang dikembangkan terkait kesesuaian materi dengan media media Pembelajaran Video TikTok yang telah dirancang, serta memvalidasi produk tersebut sebagai media yang siap digunakan.
3. Guru kelas V SD yang berperan sebagai pemberi saran dan masukan terhadap media yang telah dirancang dan isi materi dalam media tersebut.
4. Siswa kelas V SD yang berperan sebagai subjek untuk uji coba media Pembelajaran Video TikTok yang diterapkan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung sehingga peneliti dapat melihat keefektifan dan pengaruh dari media yang dirancang oleh peneliti. Kemudian peneliti juga dapat mengumpulkan data dari hasil kegiatan belajar siswa menggunakan media tersebut.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Menurut (Nazir, 2009) Teknik pengumpulan data merupakan prosedur sistematis untuk mendapatkan data yang diperlukan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan untuk mendapatkan hasil yang relevan dari penelitian ini adalah menggunakan observasi, angket berupa angket validasi materi, angket validasi media, angket respon siswa, angket keterampilan siswa dan dokumentasi.

1. Observasi

Teknik observasi ini dilakukan untuk mengetahui masalah-masalah yang ada di lapangan. Observasi dilakukan hanya dikhususkan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Kegiatan observasi dilakukan guna mengetahui kebutuhan-kebutuhan yang masih belum memadai seperti media pembelajaran. Semua masalah yang telah diketahui nantinya akan ditindak lanjuti lagi untuk menentukan solusi. Peneliti menemukan masalah-masalah yang terjadi pada observasi awal, seperti guru menggunakan metode ceramah. Hal ini membuat para siswa cepat bosan saat proses pembelajaran di dalam kelas berlangsung. Selain bosan, siswa juga sering berbicara sendiri dengan temannya saat guru menjelaskan materi. Guru menggunakan buku siswa sebagai pedoman. Media yang digunakan juga sudah ada tetapi banyak yang hilang dikarenakan proses renovasi sekolah, sehingga guru hanya menggunakan media gambar saja

2. Angket

Angket yang digunakan oleh peneliti adalah angket ahli media pembelajaran, angket ahli isi/materi media pembelajaran, angket identifikasi siswa, angket uji coba kelompok besar, angket uji coba kelompok kecil dan angket penilaian/tanggapan guru. Dari angket-angket tersebut akan diperoleh hasil berupa data kualitatif untuk selanjutnya diolah menjadi data kuantitatif dengan menggunakan analisis data yang ada untuk mengetahui persentase pencapaian keberhasilan penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti.

3. Dokumentasi

Dokumentasi ini dilakukan mulai dari awal sampai akhir pada saat ujicoba media pembelajaran video TikTok. Hal ini untuk memberi bukti nyata bahwa telah dilaksanakan ujicoba produk pengembangan media yang dilakukan.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merujuk pada alat atau sarana yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Instrumen ini dirancang untuk mengukur atau memperoleh informasi yang diperlukan sesuai dengan tujuan penelitian. Instrumen penelitian yang peneliti gunakan pada penelitian adalah dengan menggunakan lembar observasi, lembar angket validasi materi, lembar angket validasi media, lembar angket respon guru, lembar angket respon siswa dan lembar angket keterampilan siswa.

1. Lembar Observasi

Lembar Observasi ini digunakan untuk mengetahui keadaan kelas saat pembelajaran seni tari dengan menggunakan media video TikTok. Selain keadaan kelas observasi dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang digunakan pada saat pembelajaran. Kisi-kisi ini digunakan pada tahap analysis. Kisi-kisi yang digunakan adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Kisi-kisi Lembar Observasi

No	Aspek	Indikator
1.	Kondisi Fisik	<ul style="list-style-type: none"> - Lingkungan sekolah - Sarana di sekolah - Ruang Kelas - Kurikulum yang dipakai - Keadaan Pendidik - Kelengkapan prasarana
2.	Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Antusias siswa terhadap pembelajaran - Media pembelajaran - Proses pembelajaran - Proses mengajar guru - Metode dan Model pembelajaran yang dipakai guru

Sumber : Lestari, 2022

2. Lembar Angket

Angket merupakan lembar instrumen penelitian yang berisi pertanyaan untuk memperoleh informasi yang harus dijawab oleh responden secara bebas sesuai dengan pendapat pribadi masing-masing responden (Arifin, 2012 : 228). Angket yang digunakan pada penelitian ini yakni angket validasi kepada para ahli, angket respon guru dan siswa dengan menggunakan Skala Likert.

a. Angket Validasi Ahli Materi

Validasi dilakukan oleh ahli materi, bertujuan untuk mengetahui kesesuaian penyajian materi dengan perkembangan peserta didik. Validator masing-masing merupakan ahli di bidangnya dengan kualifikasi pendidikan minimal S2 dan berpengalaman minimal 5 tahun (Wardathi dan Pradipta, 2019). Instrumen yang digunakan berupa angket dengan Skala Likert. Tabel kisi-kisi instrumen validasi ahli materi ini berisi beberapa butir pernyataan yang dibagi menjadi 2 aspek, yaitu mengenai isi/materi dan kurikulum. Lembar angket ini digunakan pada tahap *development*/pengembangan.

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Skala			
		1	2	3	4
Isi/Materi	<ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan Materi - Kelengkapan Materi - Materi mempermudah pemahaman siswa - Penyajian materi jelas dan mudah dipahami - Kesesuaian gerak tari zapin selendang yang ditampilkan - Media dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran seni tari daerah zapin selendang - Materi yang disajikan mendorong keaktifan siswa terhadap menari zapin selendang 				

Kurikulum	<ul style="list-style-type: none"> - Kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran (CP) - Kesesuaian dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) - Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran (TP) 				
-----------	---	--	--	--	--

Sumber : Hidayah, 2022

b. Angket Validasi Ahli Media

Menurut Sugiyono (2013), validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Validasi dilakukan oleh ahli media bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk media pembelajaran yang dikembangkan terhadap keterampilan tari zapin selendang siswa kelas V. Validator masing-masing merupakan ahli di bidangnya dengan kualifikasi pendidikan minimal S2 dan berpengalaman minimal 5 tahun (Wardathi dan Pradipta, 2019). Instrumen yang digunakan untuk mendapatkan data yaitu berupa angket dengan Skala Likert. Tabel kisi-kisi instrumen validasi ahli materi ini berisi beberapa butir pernyataan yang dibagi menjadi 2 aspek, yaitu *design* serta penggunaan dan pelaksanaan. Lembar angket ini digunakan pada tahap *development*/pengembangan.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Skala			
		1	2	3	4
Design	<ul style="list-style-type: none"> - Design Tampilan - Tampilan menarik dan inovatif - Kesesuaian pemilihan warna design, gaya huruf, dan ukuran huruf - Tata letak dan layout video - Kualitas gambar dan video 				

Penggunaan dan Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> - Kemudahan pengoprerasian media - Media dapat menjadi alternatif pembelajaran - Massa pemakaian media - Media bersifat fleksibel - Dapat memudahkan siswa menghafal gerak tari zapin selendang - Dapat meningkatkan antusias siswa dalam menari zapin selendang 				
----------------------------	---	--	--	--	--

Sumber : Hidayah, 2022

c. Angket Respon Guru dan Siswa

Angket respon guru dan peserta didik berupa angket dengan skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok tentang suatu kejadian. Angket respon guru ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan atau pendapat guru dan terhadap media yang dikembangkan yang terdiri dari beberapa butir pernyataan yang dibagi menjadi 3 aspek yaitu, tampilan media, penyajian materi dan penggunaan/pelaksanaan. Lembar angket ini digunakan pada tahap implementasi.

Tabel 4. Kisi-kisi Angket Respon Guru

Aspek	Indikator	Skala			
		1	2	3	4
Tampilan Media	<ul style="list-style-type: none"> - Kejelasan teks - Kualitas gambar dan video - Tampilan media menarik dan inovatif 				
Penyajian Materi	<ul style="list-style-type: none"> - Kesesuaian media dengan materi - Video dan suara jelas - Membantu peserta didik mempelajari tari zapin selendang 				

	- Media dapat membantu dalam menjelaskan materi				
Penggunaan dan Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> - Media dapat menjadi alternatif pembelajaran - Kepraktisan menggunakan media - Dapat memudahkan siswa menghafal dan manari zapin selendang - Media dapat mendukung peserta didik untuk belajar mandiri - Menarik perhatian dan antusias siswa 				

Sumber : Lestari, 2022

Angket respon siswa ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan atau pendapat siswa dan terhadap media yang dikembangkan yang terdiri dari beberapa butir pernyataan yang dibagi menjadi 3 aspek yaitu, tampilan media, penyajian materi dan penggunaan/pelaksanaan. Lembar angket ini digunakan pada tahap implementasi.

Tabel 5. Kisi-kisi Angket Respon Siswa

Aspek	Indikator	Skala			
		1	2	3	4
Tampilan Media	<ul style="list-style-type: none"> - Kejelasan teks - Kualitas gambar dan video - Tampilan media menarik 				
Penyajian Materi	<ul style="list-style-type: none"> - Kesesuaian media dengan materi - Video dan suara jelas - Memudahkan belajar gerak tari - Kemudahan memahami materi 				
Penggunaan dan Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> - Media dapat menambah wawasan - Dapat memudahkan siswa menghafal dan menari zapin selendang 				

	- Menarik perhatian dan antusias siswa				
--	--	--	--	--	--

Sumber : Lestari, 2022

d. Angket keterampilan siswa

Tujuan angket keterampilan siswa adalah untuk mengumpulkan informasi tentang tingkat keterampilan siswa dalam mempraktikkan tari zapin selendang. Dengan menggunakan angket, peneliti dapat mengukur dan mengevaluasi kemampuan siswa. Angket ini terdiri dari beberapa butir pernyataan yang terdiri dari 3 aspek yaitu, memperagakan gerak tari, pola lantai dan ekspresi. Angket ini akan digunakan pada tahap evaluasi.

Tabel 6. Kisi-kisi Angket Keterampilan Siswa

Aspek	Indikator	Skala			
		1	2	3	4
Memperagakan gerak tari	<ul style="list-style-type: none"> - Kesesuaian gerak dengan tempo ketukan musik - Keluwesan gerak - Sinkronisasi gerak - Detail gerak - Kekompakkan gerak - Urutan gerak 				
Pola lantai	<ul style="list-style-type: none"> - Kesesuaian pola lantai - Kesesuaian perpindahan pola lantai 				
Ekspresi	<ul style="list-style-type: none"> - Kesesuaian ekspresi 				

Sumber : Meri, 2016

3.6 Teknik Analisis Data Penelitian

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data yang dianalisis merupakan data dari hasil observasi, wawancara, validasi ahli media, validasi ahli materi. Teknik analisa data yang digunakan oleh aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran seni tari zapin selendang sebagai berikut :

1) Analisis data kuantitatif

Analisis data kuantitatif ini data yang diperoleh yaitu dengan mengumpulkan hasil angket. Hasil data dari analisis data kuantitatif ini berupa skor penilaian yang diberikan oleh ahli validator yaitu ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran, guru kelas V, dan siswa kelas V. Analisis data yang diperlukan untuk data kuantitatif ini yaitu angket validasi, media, validasi materi, respon guru, dan respon peserta didik menggunakan Skala Likert.

Penilaian menggunakan skala likert dibagi menjadi 4 skala yaitu sangat setuju dengan skor 4, setuju dengan skor 3, tidak setuju dengan skor 2 dan sangat tidak setuju dengan skor 1 yang telah siuraikan dalam tabel berikut ini :

Tabel 7. Penilaian menurut Skala Likert

Skala	Nilai
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Sumber : Sugiyono, 2015:94

Presentase rata-rata tiap komponen dihitung menggunakan Rumus sebagai berikut :

$$X = \frac{\Sigma X}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

X = Rata-rata nilai

ΣX = Jumlah nilai mentah yang dimiliki subjek

N = Banyaknya subjek yang memiliki nilai

Hasil yang diperoleh akan diklasifikasikan kedalam beberapa tingkat pencapaian/ interval penilaian yang dijelaskan didalam tabel berikut ini :

Tabel 8. Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi Validasi Ahli

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi data	Keterangan
81% - 100%	Sangat Baik	Sangat layak/sangat valid, tidak perlu direvisi
61% - 80%	Baik	Layak/valid, tidak perlu direvisi
41% - 60%	Cukup baik	Cukup layak/cukup valid, perlu direvisi
21% - 40%	Kurang baik	Tidak layak/tidak valid, perlu direvisi
<20%	Sangat kurang baik	Sangat tidak layak/sangat tidak valid, perlu direvisi

Sumber : Rajabiah, 2022

2) Analisis data kualitatif

Data kualitatif digunakan untuk mempermudah peneliti dalam mengolah data berupa skor. Skor yang dimaksud yaitu skor yang diambil dari lembar observasi, wawancara, dokumentasi, kritik dan saran. Analisis ini dijadikan pedoman untuk memperbaiki media sehingga menjadi pengembangan media yang berkualitas. Data kualitatif didapat dengan hasil wawancara dan hasil observasi di lapangan. Pada wawancara tersebut soal atau pertanyaan disusun terlebih dahulu agar mudah dimengerti. Peneliti mewawancarai guru dan siswa sebagai bahan mentah dimulainya penelitian. Wawancara yang dilakukan yaitu mencari masalah-masalah yang ada dalam sekolah maupun dalam kelas. Setelah melakukan wawancara peneliti mengklasifikasi masalah yang ada kemudian ditarik kesimpulan.