

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

1.1 Desain Penelitian

Menurut Rahayu & Arifudin (2020), metode penelitian adalah upaya mencari dan mengumpulkan data dan informasi penelitian untuk digunakan oleh peneliti. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Jenis studi pengembangan yang digunakan disebut juga dengan *Design and Development (D&D)* atau studi desain. Menurut Richey & Klein (2007) Model penelitian ini adalah studi sistematis tentang desain, pengembangan, dan evaluasi proses. Tujuan dari model ini adalah untuk membangun fondasi empiris untuk pembuatan produk, alat instruksional dan non-instruksi, serta model baru atau yang disempurnakan yang mengatur perkembangan mereka. Penelitian ini menggunakan model desain pengembangan yaitu menggunakan model ADDIE karena setiap tahap model ini mampu mendukung proses penelitian yang akan dilakukan.

Model penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan solusi terhadap permasalahan yang muncul dan permasalahan yang dihadapi. Untuk menghadapi permasalahan tersebut yakni dengan mengembangkan produk pada materi bernyanyi kelas V sekolah dasar. Salah satu ciri teknik survei D&D adalah dapat menggunakan dua teknik pengumpulan data dalam satu survey yakni pendekatan kualitatif. Saat membuat atau mengembangkan produk, peneliti menggunakan model ADDIE.

1.2 Prosedur Penelitian

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan format media pembelajaran yang dikemas dalam format video audio visual dengan menerapkan model ADDIE. ADDIE adalah desain pendidikan yang berorientasi pada pembelajaran individu, dengan langkah-langkah langsung, jangka panjang, dan menggunakan pendekatan sistematis, sistem pengetahuan dan pembelajaran manusia. Rancangan model ADDIE yang efektif berfokus pada pekerjaan dunia nyata, pengetahuan yang kompleks, dan pelaksanaan masalah orisinal. Oleh karena

itu, desain pengajaran yang efektif mempromosikan kesetiaan yang tinggi antara lingkungan belajar dan pengaturan kerja nyata (Hidayat & Muhamad, 2021). Salah satu produk pengembangan yang dapat menggunakan metode ADDIE adalah pengembangan media. Salah satu produk pengembangan yang dapat menggunakan metode ADDIE adalah pengembangan media. 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. *Analysis*

Pada tahap analisis peneliti menganalisis permasalahan mengenai keterampilan bernyanyi lagu daerah dengan melakukan pra penelitian untuk melaksanakan observasi ke sekolah dasar yang akan dijadikan tempat penelitian dan melakukan observasi lingkungan sekolah, lingkungan belajar siswa, ketersediaan sarana dan prasarana disekolah, kemudian melakukan wawancara kepada guru untuk mengetahui permasalahan yang dialami guru dan siswa dalam mengembangkan keterampilan bernyanyi lagu daerah dan untuk mengetahui kebutuhan media, konten, atau materi yang dibutuhkan oleh guru dan siswa. Pada tahap analisis ini peneliti menggunakan instrumen berupa observasi.

2. *Design*

Pada tahap *design* atau desain peneliti membuat kerangka produk yang akan dikembangkan dengan membuat Garis Besar Program Media (GBPM), membuat *storyboard* berupa rencana pengembangan media video interaktif, mendesign kebutuhan bahan-bahan yang termuat dalam pembuatan media (Background, teks, dll). Produk ini dirancang sebagai media dalam pembelajaran bernyanyi lagu daerah. Pada tahap ini peneliti menggunakan instrumen berupa tabel yang berkenaan dengan GBPM dan *story board* untuk mendesain media.

3. *Development*

Pada tahap pengembangan, peneliti membuat media sesuai dengan desain yang telah dirancang yang kemudian akan divalidasi. Validasi dilakukan oleh para ahli yang terdiri dari ahli media dan ahli materi yang bertujuan

untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Validasi ini nantinya akan mendapatkan saran dan masukan untuk perbaikan terhadap produk yang nantinya akan diimplementasikan kepada peserta didik. Pada tahap ini menggunakan instrumen angket yang berisi uji kelayakan yang dilakukan oleh validator ahli dan media.

4. *Implementation*

Pada tahap implementasi peneliti melakukan implementasi produk atau media kepada peserta didik dan guru kelas V sebagai pengguna. Produk atau media dapat diimplementasikan kepada pengguna apabila produk sudah dinyatakan valid dan sudah melewati tahap validasi dan revisi dari para ahli (validator). Setelah diimplementasikan peneliti akan mendapatkan respon dari peserta didik dan guru.

5. *Evaluation*

Pada tahap evaluasi atau penilaian peneliti melakukan analisis data yang telah diperoleh dari hasil angket dari pengguna yaitu peserta didik dan pendidik kelas V. Data yang diperoleh dapat digunakan sebagai bahan koreksi untuk lebih menyempurnakan produk. Pada tahap ini menggunakan instrumen angket respon pengguna yakni dari guru dan juga siswa.



Gambar 3.1 *Flowchart Tahapan Pengembangan Media*

1.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan subjek yang memberikan informasi pada penelitian yang dilakukan peneliti. Pada penelitian ini, peneliti memilih beberapa subjek yang diharapkan peneliti memberi peninjauan maupun penilaian terhadap produk yang dikembangkan peneliti. Partisipan dalam uji kelayakan Media Interaktif Video BELARA ini meliputi ahli materi dan ahli media yaitu ahli yang berasal dari lingkungan Universitas Pendidikan Indonesia. Adapun responden pada penelitian ini yaitu guru kelas lima dan peserta didik kelas lima dari SD Angkasa 1 Bandung selaku pengguna produk. Untuk lebih jelas maka akan dipaparkan pada penjelasan di bawah ini:

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

1.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan prosedur sistematis untuk mendapatkan data yang diperlukan (Nazir, 2009). Pengumpulan data yang tepat akan menghasilkan proses analisis data yang konsisten, sedangkan pengumpulan data yang tidak tepat akan menyebabkan data yang diambil tidak sesuai dengan standar yang telah ditetapkan. Peneliti mendapatkan data yang diperlukan dan relevan dengan masalah penelitian dengan menggunakan metode pengumpulan data observasi dan angket.

1.4.1 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 kurang memadai. Semua masalah yang telah diketahui nantinya akan ditindak lanjuti lagi untuk menentukan solusi.

1.4.2 Angket

Peneliti menggunakan angket untuk menilai ahli media pembelajaran, ahli isi/materi dan ahli media pembelajaran, respon guru, dan respon siswa. Data kualitatif dari angket-angket tersebut akan diolah menjadi data kuantitatif untuk mengetahui persentase keberhasilan penelitian pengembangan peneliti.

1.5 Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, validasi ahli, dan angket respon pengguna. Semua instrumen ini digunakan untuk menentukan kelayakan produk dan bagaimana pengguna akan meresponnya. Angket ini akan dibagikan kepada ahli materi dan ahli media, pendidik dan peserta didik kelas V. Angket-angket ini akan mencakup validasi dan uji kelayakan ahli materi dan ahli media; tanggapan pendidik dan peserta didik. Kisi-kisi dan lembar instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Lembar Observasi

Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui keadaan sekitar sekolah. Selain keadaan sekolah, observasi juga dilakukan untuk mengetahui kegiatan pembelajaran, kurikulum yang digunakan, dan media yang digunakan selama pembelajaran. Berikut ini adalah kisi-kisi yang digunakan.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Observasi

No	Aspek	Indikator
1.	Kondisi Fisik	<ul style="list-style-type: none"> • Lingkungan sekolah • Sarana di sekolah • Ruang Kelas • Keadaan Pendidik • Kelengkapan prasarana
2.	Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Reaksi siswa terhadap media • Kemampuan guru dalam menggunakan media • Hasil mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media

		<ul style="list-style-type: none"> Melihat waktu antusias dan tidak antusiasnya siswa terhadap media
--	--	---

Sumber : Lestari, 2022(Dengan penyesuaian)

3.5.2 Lembar Angket Validasi Ahli dan Respon Pengguna

Angket yang digunakan pada penelitian ini yakni angket validasi kepada ahli materi, ahli media, 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. Instrumen yang digunakan berupa angket dengan Skala Likert.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Skala			
		1	2	3	4
Isi/Materi	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan nada lagu Ketepatan lirik lagu Materi mempermudah pemahaman siswa Penyajian materi jelas dan mudah dipahami Media dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran seni musik materi bernyanyi lagu daerah Kesesuaian makna lagu Ketepatan Pesan-Pesan Edukatif Lagu Materi yang disajikan mendorong terjadinya interaksi siswa Pemilihan Lagu 				
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 (Dengan penyesuaian)

b. Angket Validasi Ahli Media

Ilma Siti Salamah, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS VIDEO BELARA PADA MATERI BERNYANYI KELAS V SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Validasi dilakukan oleh ahli media bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk media pembelajaran yang dikembangkan terhadap keterampilan bernyanyi lagu daerah siswa kelas lima. Instrumen yang digunakan untuk mendapatkan data yaitu berupa angket dengan Skala Likert.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Skala			
		1	2	3	4
Desain	<ul style="list-style-type: none"> • Desain media sesuai dengan materi lagu daerah • Tampilan desain menarik dan inovatif • Kesesuaian pemilihan warna desain, gaya huruf, dan ukuran huruf • Tata letak dan layout video • Kualitas gambar dan video 				
Audio	<ul style="list-style-type: none"> • Kejelasan dan kejernihan suara • Ketepatan pemilihan instrumen • Ketepatan nada dengan instrumen • Ketepatan artikulasi • 				
Penggunaan dan Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> • Kemudahan pengoperasian media • Media dapat menjadi alternatif pembelajaran • Massa pemakaian media • Media bersifat fleksibel • Dapat memudahkan siswa menghafal dan bernyanyi lagu daerah • Dapat meningkatkan antusias siswa dalam menghafal dan bernyanyi lagu daerah 				

Sumber : Hidayah, 2022 (Dengan penyesuaian)

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 ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan atau pendapat guru dan peserta didik terhadap media yang dikembangkan.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Respon Guru

Aspek	Indikator	Skala
-------	-----------	-------

		1	2	3	4
Penyajian Materi	<ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian media dengan materi • Video dan suara jelas • Memperjelas peserta didik bernyanyi lagu daerah • Media dapat membantu dalam menjelaskan materi 				
Tampilan Media	<ul style="list-style-type: none"> • Kejelasan teks • Kualitas gambar dan video • Tampilan media menarik dan inovatif 				
Penggunaan dan Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> • Mudah diaplikasikan • Kepraktisan menggunakan media • Dapat memudahkan siswa menghafal dan bernyanyi lagu daerah • Media dapat mendukung peserta didik untuk belajar mandiri • Meningkatkan minat siswa terhadap bernyanyi lagu daerah 				

Sumber : Lestari, 2022(Dengan penyesuaian)

Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Respon Siswa

Aspek	Indikator	Skala			
		1	2	3	4
Penyajian Materi	<ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian media dengan materi • Video dan suara jelas • Memudahkan bernyanyi lagu daerah • Kemudahan memahami makna dan pesan syair lagu daerah 				
Tampilan Media	<ul style="list-style-type: none"> • Kejelasan teks • Kualitas gambar dan video • Tampilan media menarik 				
Penggunaan dan Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> • Mudah diaplikasikan 				

Sumber : Lestari, 2022(Dengan penyesuaian)

3.6 Teknik Analisis Data Penelitian

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif deskriptif. Analisis data dikelompokkan berdasarkan data penelitian yang dikumpulkan dari

metodologi penelitian yang digunakan. Data yang dianalisis berasal dari observasi, dan angket dari validasi ahli media, ahli materi, respon pendidik, dan respon peserta didik. Analisis data dilakukan untuk mengolah data menggunakan Skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur pendapat, sikap, atau persepsi seseorang atau kelompok orang mengenai suatu peristiwa atau fenomena sosial (Djaali, 2008). Nilai tersebut akan dihitung dengan menentukan modus dan menggunakan rumus presentase sebagai berikut.

Tabel 3.6 Penilaian menurut Skala Likert

Skala	Kriteria
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Kurang
1	Sangat Kurang

Sumber : Juliyanti, (2022) (Dengan Penyesuaian)

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

Tabel 3.7 Kriteria Insterpretasi Skor

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi data	Keterangan
76% - 100%	Sangat Baik	Sangat layak/sangat valid, tidak perlu direvisi
51% - 75%	Baik	Layak/valid, tidak perlu direvisi
26% - 50%	Cukup	Cukup layak/cukup valid, perlu direvisi
0% - 25%	Kurang	Tidak layak/tidak valid, perlu direvisi

Sumber : Muna & Wardhana, (2021) (Dengan Penyesuaian)

Milles & Huberman, (1992) mengemukakan bahwasanya dalam analisis data kualitatif tahapan analisis datanya yakni *data reduction, data display, and conclusion drawing/verification*.

1. *Data reduction* (Reduksi data)

Reduksi data merupakan bagian dari kegiatan analisis dengan bentuk analisis yang menggolongkan, mengarahkan, dan mengorganisasi data sedemikian rupa hingga didapati kesimpulan yang nantinya dapat diverifikasi.

2. *Data display* (Penyajian data)

Penyajian data diperoleh dari informasi-informasi yang telah dilakukan reduksi data. Data disajikan berbentuk narasi yang mudah dipahami.

3. *Conclusion drawing/verification* (Menarik Kesimpulan)

Penarikan kesimpulan perlu diverifikasi, diuji kebenarannya, kekokohnya, dan kecocokannya agar dapat dipertanggung jawabkan yang disajikan dengan lebih sederhana dan mudah untuk dipahami. Sehingga dari hasil kesimpulan ini diharapkan dapat menjawab rumusan masalah penelitian

Data kualitatif dihasilkan dari hasil analisis berupa kegiatan observasi lapangan dan hasil penilaian angket dari validasi ahli dan respon pengguna. Observasi dilihat dari kondisi fisik sekolah yang meliputi, lingkungan sekolah, ruang kelas, kelengkapan sarana dan prasarana sekolah, serta keadaan pendidik. Kemudian menganalisis terkait kondisi pembelajaran disekolah setelah diterapkannya media yang dikembangkan. Hasil analisis dilihat dari reaksi siswa terhadap media, kemampuan guru dalam menggunakan media, hasil dari mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media, dan melihat waktu antusias dan tidak antusiasnya siswa terhadap media. Selain itu dihasilkan dari hasil penilaian angket dari validasi ahli dan respon pengguna yang menggunakan perhitungan skala likert. Setelah dilakukannya observasi dan penilaian angket peneliti dapat menyajikan data dari hasil observasi dan hasil angket kemudian dapat menarik kesimpulan berdasarkan kondisi yang terjadi.