

Bab III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development* (D&D) atau penelitian pengembangan. Metode *Design and Development* (D&D) merupakan metode yang mengutamakan proses dan produk. Richey dan Klien (2007) memaparkan bahwa model ini merupakan, “*the systematic study of design, development, and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and non-instructional product and tools and new or enhanced models that govern their development*”. Pendapat memiliki arti model ini merupakan sebuah studi sistematis mengenai desain, pengembangan dan evaluasi dengan tujuan membangun empiris untuk penciptaan suatu produk dan alat instruktur maupun non-instruktur atau sebuah model baru maupun penyempurnaan dari pengembangan yang dilakukan.

Fokus model penelitian D&D ini adalah analisis, perencanaan, produksi dan evaluasi. D&D memiliki dua kategori umum dalam penelitian berdasarkan jenis tujuannya yaitu penelitian produk dan alat serta penelitian model. Dalam hal ini penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian produk dan alat.

Model penelitian yang di gunakan yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang merupakan suatu model yang di dalamnya merepresentasikan tahapan-tahapan secara sistematis dan sistematis dalam penggunaan bertujuan untuk tercapainya hasil yang diinginkan. Pada model ini (dalam Winaryati dll, 2021) terdapat lima langkah akan dilakukan sesuai dengan prosedur yang telah dikembangkan menjadi sebagai berikut:

a. *Analysis* (Analisis)

Langkah analisis terdiri atas, dua tahap yaitu analisis kinerja (*performance analysis*) dan analisis kebutuhan (*need analysis*). Tahap pertama yaitu analisis kinerja di lakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi sekolah berkaitan dengan pembelajaran seni musik di sekolah

selama ini, kemudian menemukan solusi dengan membuat media pembelajaran yang cocok. Dengan analisis yang dilakukan peneliti menemukan kurangnya media pembelajaran yang digunakan pendidik untuk membantu guru dan peserta didik materi melodi karena kurangnya alat musik. Selain itu akibat dari pembelajaran melodi peserta didik kurang memiliki kemampuan dalam melodi. Hal tersebut peneliti lihat ketika siswa kurang bisa mengikuti dan mencari nada dasar ketika bernyanyi. Oleh sebab itu, dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dan pendidik dalam materi melodi dengan sederhana dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Peneliti merancang produk dengan tujuan membantu pembelajaran melodi di Fase C khususnya kelas V untuk meningkatkan kemampuan melodi peserta didik menggunakan media video animasi.

b. *Design (Desain)*

Langkah kedua yang dilakukan yaitu merancang (*desain*), sebelum kita membuat sesuai lebih baik jika kita membuat rancangan agar apa yang dibuat bisa sesuai dengan tujuannya. Dalam tahap ini peneliti akan membuat perancangan dalam desain kartun bergambar, membuat desain huruf, membuat desain yang akan digunakan, mendesain latar belakang, hingga narasi untuk penjelasan materi. Setelah itu, pembuatan dapat lanjut ke tahap berikutnya yaitu mengembangkan sebuah media pembelajaran.

c. *Development (Pengembangan)*

Langkah ketiga ini yaitu mengembangkan media pembelajaran berdasarkan rancangan awal. Adapun tahap-tahap yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran adalah:

1. Melakukan pembuatan media pembelajaran media video animasi sesuai dengan desain, segi materi dan segi bahasa yang sudah direncanakan sehingga dapat bermanfaat bagi sekolah.

2. Melakukan *review* media pembelajaran dengan memvalidasikan media pembelajaran oleh tim ahli media, ahli materi, peserta didik kelas V dan ahli praktisi.
3. Memperbaiki media pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan dari tim ahli media, ahli materi dan ahli bahasa sehingga terdapat perbandingan dari media awal dan media setelah revisi.

d. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini implementasi media video animasi untuk membantu pembelajaran melodi akan dilakukan dengan siswa kelas V di Sekolah Dasar Banjarsari Bandung. Selain itu peneliti akan melakukan validasi kepada ahli yang terlibat seperti ahli materi, ahli media, serta ahli praktisi.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Setelah media pembelajaran diimplementasikan maka perlu untuk di evaluasi. Pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan para ahli.

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini yaitu para ahli dalam bidang yang terkait dengan topik yang dibahas, meliputi ahli materi, media pembelajaran, peserta didik kelas V di Sekolah Dasar Banjarsari Bandung, serta ahli praktisi pembelajaran. Desain dan pengembangan pada penelitian ini akan dilaksanakan di Sekolah Dasar Banjarsari Kota Bandung, Jawa Barat. Peneliti memilih lokasi ini karena sekolah ini sesuai dengan permasalahan yang terjadi pada pendidikan seni musik dan belum ada yang meneliti pembelajaran melodi di Sekolah Dasar Banjarsari Bandung.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan secara kualitatif dan secara kuantitatif. Data kualitatif dikumpulkan dengan menggunakan angket survei evaluasi peserta penelitian. Untuk itu, data kualitatif dikumpulkan dengan cara validasi dari para ahli. Selain itu peneliti akan melakukan uji terbatas untuk

Instrument yang akan digunakan oleh peneliti adalah dengan cara memberikan angket kepada para ahli. Data kualitatif akan dijabarkan dengan menggunakan skala *Guttman* dimana terdapat dua pilihan yaitu “Ya” dengan skor 2 dan “Tidak” dengan skor 1. Kisi-kisi penilaian ahli akan dijelaskan pada table berikut:

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi

Variabel Penelitian	Sub variable	Indikator	Sub indikator	No butir	
Pengembangan Media Video Animasi Berorientasi Metode Zoltan Kodaly untuk Mengembangkan Pembelajaran Melodi Di Sekolah Dasar Fase C	Kelayakan materi Video Animasi Berorientasi Metode Zoltan Kodaly Di Sekolah Dasar Fase C	Relevansi materi dengan Capaian Pembelajaran	Materi yang disajikan sesuai dengan Capaian Pembelajaran	1	
			Kualitas materi	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	2
				Kejelasan materi	3
				Kesesuaian media	5,6
	Bahasa dan tipografi	Ketepatan bahasa	Kualitas materi	4,7	
				8	

Tabel 3.2 Kisi-kisi Penilaian Ahli Media

Variabel Penelitian	Sub variable	Indikator	Sub indikator	No butir	
Pengembangan Media Video Animasi Berorientasi Metode Zoltan Kodaly untuk Mengembangkan Pembelajaran Melodi Di Sekolah Dasar Fase C	Kelayakan	Fungsi dan manfaat	Memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan.	1	
	Video		Membangkitkan minat dan motivasi siswa	2	
	Animasi	Dasar Fase C	Aspek visual media	Kemenarikan warna, background, gambar, dan animasi	3,4
	Berorientasi			Kesesuaian pengambilan ukuran gambar	5
	Metode			Kejelasan gambar	6
	Zoltan		Aspek audio media	Ritme suara	7
	Kodali Di Sekolah			Kejelasan suara	8
				Kesusaian musik	9,10
			Aspek tipografi	Pemilihan jenis teks	11,13

			Ketepatan ukuran teks	12
		Aspek bahasa	Ketepatan bahasa	14
		Aspek durasi media	Durasi waktu	15

Tabel 3.3 Kisi-kisi Ahli Praktisi

Variabel Penelitian	Sub variable	Indikator	Sub indikator	No butir		
Pengembangan Media Video Animasi Berorientasi Metode Zoltan Kodaly untuk Mengembangkan Pembelajaran Melodi Di Sekolah Dasar Fase C	Kelayakan materi Video Animasi Berorientasi Metode Zoltan Kodaly Di Sekolah Dasar Fase C	Pembelajaran	Kejelasan sistematika dan alur materi dalam media	1,2		
			Penggunaan media yang tepat	3		
			Kesusaian judul dengan materi yang disajikan	4		
				Materi	Kejelasan materi	5
					Kesesuaian bahasa	6
					Kedalaman materi	7

		Manfaat	Ruang dan waktu tidak terbatas	8
			Kemudahan bagi guru dan peserta didik	9,10

3.4 Teknik Analisis Data

Teknik untuk analisis data kualitatif dalam penelitian ini akan menggunakan menggunakan analisis 3 tahap menurut Sugiono (2016) dalam teknik analisis sebagai berikut:

a. Reduksi data

Tahap ini merupakan proses penyederhanaan data yang telah didapatkan dengan seleksi, pemfokusan, dan pengabstrakan data mentah menjadi informasi yang bermakna.

b. Penyajian atau pemaparan data

Data yang sudah bermakna akan disajikan dengan sederhana dengan table, grafik atau bagan sehingga efektif.

c. Penarikan kesimpulan

Tahap ini bertujuan untuk mengambil hal yang penting dari data yang telah disederhanakan dalam bentuk kalimat yang telah diperkuat dengan bukti-bukti yang valid sehingga kesimpulan dapat dipertanggung jawabkan.

Teknik analisis data untuk memperoleh informasi kuantitatif dibahas skala Likert. Menurut Sugiyono (2014), hal ini sudah banyak dikemukakan Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan pengamatan orang atau sekelompok orang tentang fenomena tertentu. Dalam penelitian ini, skala Likert digunakan untuk mengukur validasi media pembelajaran ajar dikembangkan.

Rumus persentase yang digunakan dalam riset produk pengembangan menurut Sugiyono (2014):

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

P = presentase hasil validasi

$\sum x$ = jumlah skor yang diperoleh

$\sum xi$ = jumlah skor maksimal

Setelah peneliti mendapatkan skor untuk mengetahui tingkat validasi penelitian akan membagi menjadi empat tingkatan dengan skala berikut:

Table 3.3 Kriteria Kelayakan

No	Interval nilai	Kategori
1	81%-100%	Sangat Baik
2	61%-80%	Baik
3	41%-60%	Cukup Baik
4	21%-40%	Kurang Baik
5	0%-20%	Tidak Baik