

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

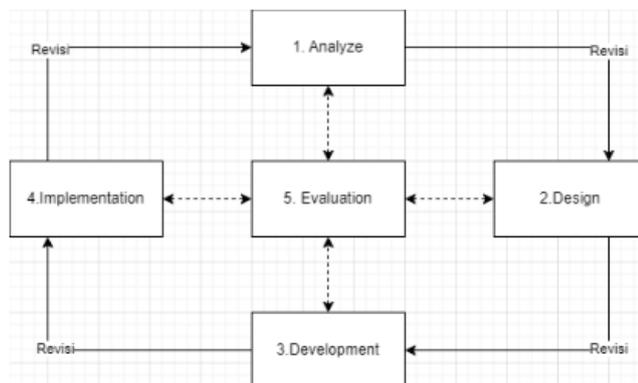
Metode penelitian yang dipilih oleh peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran Digipuh adalah metode *Design and Development* (D&D). Metode tersebut berarti desain dan perkembangan. Desain memiliki makna yaitu sebagai sebuah rancangan sedangkan perkembangan memiliki makna perihal berkembang, maksudnya yakni proses berkembangnya suatu hal. (Ellis & Levy, dalam Ismail, 2022, hlm. 23) menyebutkan bahwa metode D&D merupakan metode yang berfokus pada bagaimana pengembangan produk tersebut sekaligus hasil akhir produk yang dikembangkannya (Gunawan, Mustofa & Wahyudin, 2022, hlm. 2982). Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa metode penelitian *Design and Development* merupakan salah satu metode penelitian yang berkaitan dengan proses desain, pengembangan serta evaluasi dari pengembangan suatu produk maupun alat dan model guna memperbaiki kualitas produk.

Prosedur yang dilakukan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran Digipuh ini akan mengadaptasi model ADDIE yang terdiri atas lima langkah, yakni (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Richey & Klein, dalam Wahyuni & Tantri, 2020, hlm. 210). Lima prosedur ini akan menggambarkan bagaimana proses pengembangan media pembelajaran Digipuh hingga final.

3.2 Prosedur Penelitian

Seperti penjelasan sebelumnya, dalam mengembangkan media pembelajaran Digipuh akan melalui 5 tahap, yakni, (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Berikut bagan tahapan ADDIE:

Gambar 3. 1 Bagan Tahapan ADDIE



Sumber. Handayani (2024, hlm. 375)

Di bawah ini akan dijelaskan tahapan-tahapan yang akan dilalui saat melakukan pengembangan media pembelajaran Digipuh berdasarkan tahapan ADDIE:

3.2.1 Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap pertama, peneliti akan menganalisis terkait masalah yang terjadi dalam pembelajaran muatan lokal Bahasa Sunda pada materi pupuh di kelas IV SD Negeri X Kabupaten Bandung Barat yang mengerucut pada penggunaan media sebagai sumber belajar yang tersedia masih kurang. Kemudian peneliti akan menganalisis kurikulum yang akan digunakan dalam melakukan pengembangan media pembelajaran guna menunjang keberhasilan pembelajarannya. Dalam tahap ini juga peneliti akan menganalisis terkait kurikulum yang di dalamnya terdapat materi *pupuh* di sekolah dasar.

3.2.2 Tahap Desain (*Design*)

Dalam tahap desain akan berisi kegiatan berupa:

- a. Mempelajari masalah yang telah dianalisis sebelumnya yang akan menghasilkan solusi yang telah disesuaikan dengan analisis kebutuhan;
- b. selanjutnya akan dilakukan tahapan untuk menentukan rancangan seperti apa yang dapat meningkatkan gairah siswa dalam mempelajari materi pupuh dan menuju pada tahap pengembangan ketika rancangan dirasa sudah final (sesuai dengan analisis kebutuhan siswa).

3.2.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini akan memuat langkah-langkah sebagai berikut:

1. Membuat dan memeriksa kembali susunan secara keseluruhan desain media pembelajaran Digipuh yang telah dirancang sebelumnya.
2. Membuat instrumen kelayakan atau validasi dari media pembelajaran Digipuh oleh ahli media pembelajaran serta ahli materi bahasa Sunda. Guna mengetahui seberapa layak media pembelajaran yang telah dikembangkan.
3. Para ahli melakukan validasi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan.
4. Perbaiki media pembelajaran jika para ahli memberikan saran atau masukan.

3.2.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini, peneliti akan melakukan implementasi atau uji coba media pembelajaran yang telah di kembangkan pada siswa kelas IV di salah satu sekolah dasar yang terdapat di Kabupaten Bandung Barat. Agar mengetahui keterbacaan serta respons siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

3.2.5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Dalam tahap ini akan dilakukan evaluasi akhir oleh para ahli untuk menyatakan kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Jika para ahli memberikan koreksi atau saran dan masukan dari hasil tahap implementasi, maka peneliti akan melakukan perbaikan terhadap media pembelajaran yang sudah dibuat sampai dinyatakan layak untuk digunakan. Jika tidak terdapat koreksi dari para ahli, berarti media pembelajaran telah dinyatakan layak digunakan untuk diimplementasikan pada pembelajaran materi pupuh.

3.3 Partisipasi Penelitian

Agar hasil akhir dari produk ini sesuai yang diharapkan maka perlunya partisipasi dari beberapa kalangan pendidik yang sudah ahli bidangnya sebagai validator, diantaranya:

1. Ahli Media Pembelajaran

Ahli media pembelajaran digital penelitian ini adalah seorang dosen pendidikan yang ahli dalam pendidikan dan perangkat pembelajaran.

2. Ahli Materi

Ahli materi dalam pendidikan ini adalah dosen mata kuliah Bahasa Sunda di Universitas Pendidikan Indonesia.

3. Ahli Pembelajaran

Guru kelas IV Sekolah Dasar.

3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif dikumpulkan melalui angket yang berisi kuesioner validasi media pembelajaran. Sedangkan data kualitatif dikumpulkan melalui wawancara, observasi dan dokumentasi.

a. Angket

Dalam kuesioner atau angket tersaji pertanyaan terkait media pembelajaran yang dikembangkan dan akan diberikan kepada validator ahli yang berkaitan dengan penelitian, yakni ahli media dan ahli materi. Tujuannya agar mendapatkan saran serta masukan sehingga peneliti dapat mengembangkan media pembelajaran dengan baik. Harapannya dapat menghasilkan media pembelajaran yang layak untuk digunakan.

Instrumen angket ini diisi oleh partisipasi penelitian (validator ahli) dengan opsional jawaban yang telah disediakan (sangat baik, baik, cukup, kurang, sangat kurang). Masing-masing dari opsional ini secara berurutan memiliki skor 5-4-3-2-1 dan disediakan kolom tambahan untuk menambahkan komentar serta saran dan masukan apabila ada perbaikan lainnya.

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Indikator	Butir Soal
Tampilan	Desain	1,2
	Daya ingat	3,4
	Kepuasan	5,6,7,8
Program	Performa sistem	9,10,11,12,13
	Efisiensi	14,15,16,17

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Indikator	Butir Soal
Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan instruksi implementasi	1,2
Materi	Kesesuaian materi	3,4,5,6
	Kelengkapan materi	7,8,9,10,11
Kebahasaan	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	12,13,14
Kebahasaan	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	12,13,14
Kebahasaan	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	12,13,14
	Kesesuaian dengan EYD	15,16,17,18,19
	Komunikatif	20,21

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Praktisi

Aspek Penilaian	Indikator	Butir Soal
Isi materi	Kemampuan belajar	1,2,3
Isi media	Performa sistem	4,5,6,7,8
	Efisiensi	9,10,11,12,
	Daya ingat	13,14
	Kepuasan	15,16,17,18

Sumber: Heni, 2023 dengan modifikasi

b. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara dengan guru wali kelas IV dan siswa di Sekolah Dasar yang berada di wilayah Lembang, Kabupaten Bandung Barat untuk memperoleh data serta menggali informasi lebih dalam mengenai ketersediaan media pembelajaran pupuh.

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Wawancara Guru

No	Indikator Pertanyaan	No. Soal
1.	Mata pelajaran dan materi	1-2
2.	Proses Pembelajaran	3-4
3.	Kelengkapan pembelajaran	5-10

Tabel 3. 5 Kisi-kisi Wawancara Siswa

No	Indikator Pertanyaan	No. Soal
1.	Mata pelajaran dan materi	1-2
2.	Proses Pembelajaran	3-6
3.	Kelengkapan pembelajaran	7-8

Sumber: Azzahra, 2023 dengan modifikasi

c. Observasi

Peneliti melakukan pengamatan pembelajaran pada awal penelitian tepatnya di salah satu sekolah yang berada di Kecamatan Lembang, Kabupaten Bandung Barat. Dilakukan peneliti untuk mengetahui kondisi lapangan serta melihat secara langsung bagaimana pembelajaran pupuh dilaksanakan dan mencari tahu masalah yang akan diteliti sehingga akan menghasilkan solusi yang sesuai dengan fakta lapangan. Berikut tersaji kisi-kisi observasi yang akan digunakan.

Tabel 3. 6 Kisi-kisi Observasi

Aspek	No. Soal
Kegiatan Pendahuluan Pembelajaran	1-5
Kegiatan Inti Pembelajaran	6-13
Alat Penunjang Pembelajaran	14-15
Kegiatan Penutup Pembelajaran	15-20

Sumber: Azzahra, 2023 dengan modifikasi

5.5 Teknik Analisis Data Penelitian

Pengelolaan data pada penelitian ini dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif akan dikelola menggunakan teknik Miles dan Huberman. Sedangkan data kuantitatif akan dilakukan menggunakan skala likert.

a. Teknik Miles dan Huberman

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif dengan teknik Miles dan Huberman. Menurut Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2011, hlm. 338) terdapat tiga tahapan dalam menganalisis data kualitatif, yaitu sebagai berikut:

1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses penyederhanaan data yang telah didapatkan dengan seleksi, pemfokusan dari data mentah menjadi data yang bermakna.

2. Penyajian Data

Penyajian data dilakukan untuk mendeskripsikan hasil data agar mudah dipahami. Data yang dianggap perlu kemudian dikumpulkan untuk ditampilkan dalam bentuk diagram.

3. Verifikasi

Verifikasi dan kesimpulan dapat ditarik berdasarkan hasil sajian data yang sudah dilakukan. Data yang sudah disajikan kemudian ditafsirkan ke dalam bentuk narasi. Dari narasi tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian ini berhasil mencapai target atau tidak.

b. Skala Likert

Menurut Hardani (2020, hlm. 391), skala likert adalah alat ukur yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang, atau sekelompok orang tentang fenomena tertentu. Skala Likert digunakan untuk mengelola data kuantitatif yang dikumpulkan dari angket yang sudah diisi oleh responden. Data kuantitatif penelitian pengembangan ini diperoleh dari hasil uji validasi, oleh ahli media, ahli materi dan praktisi. Teknis analisis yang digunakan adalah dengan menggunakan statistika deskriptif, lalu dijelaskan dan diinterpretasikan dalam kebutuhan serta bahan revisi dalam pengembangan media pembelajaran Digipuh. Penelitian ini menggunakan 5 kategori penilaian skala likert seperti pada tabel berikut ini :

Tabel 3. 7 Kategori Penilaian Skala Likert

Skor	Kategori
5	Sangat layak
4	Layak
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat tidak layak

Sumber : Hardani, dkk. 2020, hlm. 391

Skor yang diperoleh dari angket kemudian dikonversi ke dalam persentase dengan rumus:

$$\text{Skor Persentase} = \frac{\Sigma x \times 100\%}{\Sigma xi}$$

Keterangan:

Σx = Skor yang diperoleh

Σxi = Skor maksimum

Tabel 3. 8 Interpretasi Skala Likert

Skala	Tingkat Pencapaian	Interpretasi
5	80%-100%	Sangat Layak
4	60%-79,99%	Layak
3	40%-59,99%	Cukup layak
2	20%-39,99%	Tidak layak

Dalam penelitian ini, penilaian ditentukan dengan minimal B yaitu Baik dengan tingkat pencapaian 60-79,99%. Produk yang dikembangkan dapat dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran apabila hasil penilaian minimal termasuk ke dalam kategori baik/valid.

Sedangkan untuk mengukur peningkatan keterampilan bernyanyi pupuh akan menggunakan uji N-Gain. Peningkatan hasil belajar dapat dianalisis melalui selisih nilai *pre-test* dan *post-test* yang sudah dilakukan oleh siswa. Berikut merupakan rumus N-Gain yang dapat digunakan (Wahab at al., 2021)

$$\text{Normal Gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor ideal} - \text{skor posttest}}$$

Hasil perolehan nilai N-Gain dapat dikategorikan ke dalam beberapa kategori, yaitu :

Tabel 3. 9 Klasifikasi Uji N-Gain

No	Nilai normalitas gain	Kriteria
1.	$0,70 \leq n \leq 1,00$	Tinggi
2.	$0,30 \leq n \leq 0,70$	Sedang
3.	$0,00 \leq n \leq 0,30$	Rendah