

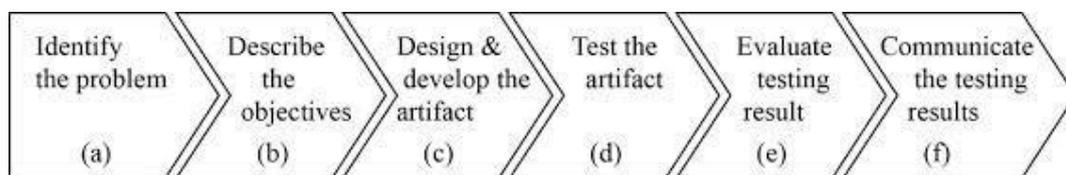
BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Design & Devepoment* (D&D) atau desain dan pengembangan. Metode desain dan pengembangan merupakan metode penelitian yang memiliki tujuan untuk menciptakan suatu produk dengan menggunakan model baru atau mengembangkan yang sudah ada dengan sistematis yang di dalamnya terdapat proses desain, pengembangan, dan evaluasi. Penelitian desain dan pengembangan merupakan metode penelitian yang sistematis mengenai desain, pengembangan, dan proses evaluasi yang berkenaan dengan produk dan perangkat intruksional atau non instruksional yang baru maupun berupa pengembangan (Richey & Klein, 2007). Terdapat 2 kategori pada metode desain dan pengembangan yaitu; 1) penelitian produk dan alat, dan 2) penelitian model. Penelitian ini termasuk ke dalam kategori produk dan alat karena proses di dalamnya yaitu membuat suatu produk media pembelajaran.

Pada penelitian ini digunakan model penelitian desain dan pengembangan yang melalui enam tahapan yang telah disempurnakan oleh Peffers et al (2007). Keenam tahapan model desain dan pengembangan tersebut yakni 1) *Identify the problem*, 2) *Describe the objective*, 3) *Design and develop the artifact*, 4) *Test the artifact*, 5) *Evaluate testing result*, and 6) *Communicate the testing result*.



Gambar 3. 1 Alur Model D&D Menurut Peffers et al (2007)

3.2 Prosedur Penelitian

3.2.1 Identifikasi Masalah (*Identify the problem*)

Pada tahap pertama yaitu tahap identifikasi masalah, dilakukan identifikasi mendalam terhadap permasalahan atau kendala serta kebutuhan pembelajaran pada mata pelajaran SBdP. Identifikasi ini khususnya untuk mengetahui keterampilan bernyanyi, pembelajaran pola irama, dan pengetahuan awal mengenai *kakawihan* dalam permainan tradisional Sunda serta kondisi peserta didik kelas III di SDN 057 Binaharapan. Berdasarkan hasil wawancara kepada dua orang guru kelas III SDN 057 Binaharapan, diperoleh hasil bahwa pembelajaran di kelas secara umum menggunakan sumber belajar dari buku tematik dengan sesekali ditunjang media pembelajaran digital seperti video *youtube*. Untuk media *google sites* sendiri, sejauh ini belum pernah digunakan dalam pembelajaran di kelas III dan guru belum terlalu mengenal situs tersebut. Dalam pembelajaran SBdP, peserta didik dan guru masih kurang percaya diri ketika praktek bernyanyi, intonasi yang masih belum tepat ketika bernyanyi, juga tempo yang belum sesuai. Di samping itu, suasana pembelajaran kurang hidup saat pembelajaran bernyanyi sehingga dibutuhkan peningkatan metode dan variasi pembelajaran agar mampu melatih dan meningkatkan keterampilan bernyanyi. Hasil dari identifikasi inilah yang akan dijadikan oleh peneliti sebagai acuan dalam mengembangkan media pembelajaran WULIN materi *kakawihan* dalam permainan tradisional Sunda.

3.2.2 Mendeskripsikan Tujuan (*Describe the objectives*)

Setelah melakukan identifikasi dan menemukan permasalahan pada tahap sebelumnya, tahap berikutnya ialah mendeskripsikan tujuan. Tujuan dari penelitian kali ini yaitu untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran digital interaktif berbasis *google sites* bernama WULIN (*Website Ulik Lagu sambil Bermain*) yang akan menunjang pembelajaran SBdP dalam melatih keterampilan bernyanyi siswa melalui *kakawihan* dalam permainan tradisional anak dari daerah Jawa Barat. Media ini sebagai kebaruan pada proses pembelajaran SBdP di SDN 057 Binaharapan yang sebelumnya hanya terfokus pada buku tematik dan internet saja.

3.2.3 Desain dan Pengembangan Produk (*Design & develop the artifact*)

Pada tahap desain dan pengembangan produk, dilakukan beberapa bagian tahapan yaitu sebagai berikut.

1. Membuat Garis Besar Program Media (GBPM), dilakukan untuk memberikan gambaran secara garis besar mengenai pembuatan media “WULIN” yang mencakup muatan materi dan tampilan pada media.
2. Membuat *storyboard*, dilakukan untuk memberikan gambaran tampilan dan isi pada media “WULIN” yang akan dibuat.
3. Pengembangan media pembelajaran, pada tahap ini peneliti mulai merancang media “WULIN” berupa pembuatan media interaktif berbasis situs *google sites* yang berisikan konten mengenai *kakawihan* dalam permainan tradisional Sunda serta kuis yang disajikan. Terdapat 5 macam *kakawihan* yang tertera pada media “WULIN” yaitu berjudul *Ayang-ayang Gung, Bang Kalima-lima Gobang, Punten Mangga, Tokecang, dan Trang-trang Kolentrang*.
4. Validasi ahli, dilakukan validasi oleh para ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa sehingga dapat diketahui media tersebut layak atau tidak untuk digunakan. Apabila dari hasil uji validasi ahli mendapatkan hasil yang layak maka media pembelajaran dapat diimplementasikan kepada partisipan penelitian.

3.2.4 Uji Coba Produk (*Test the artifact*)

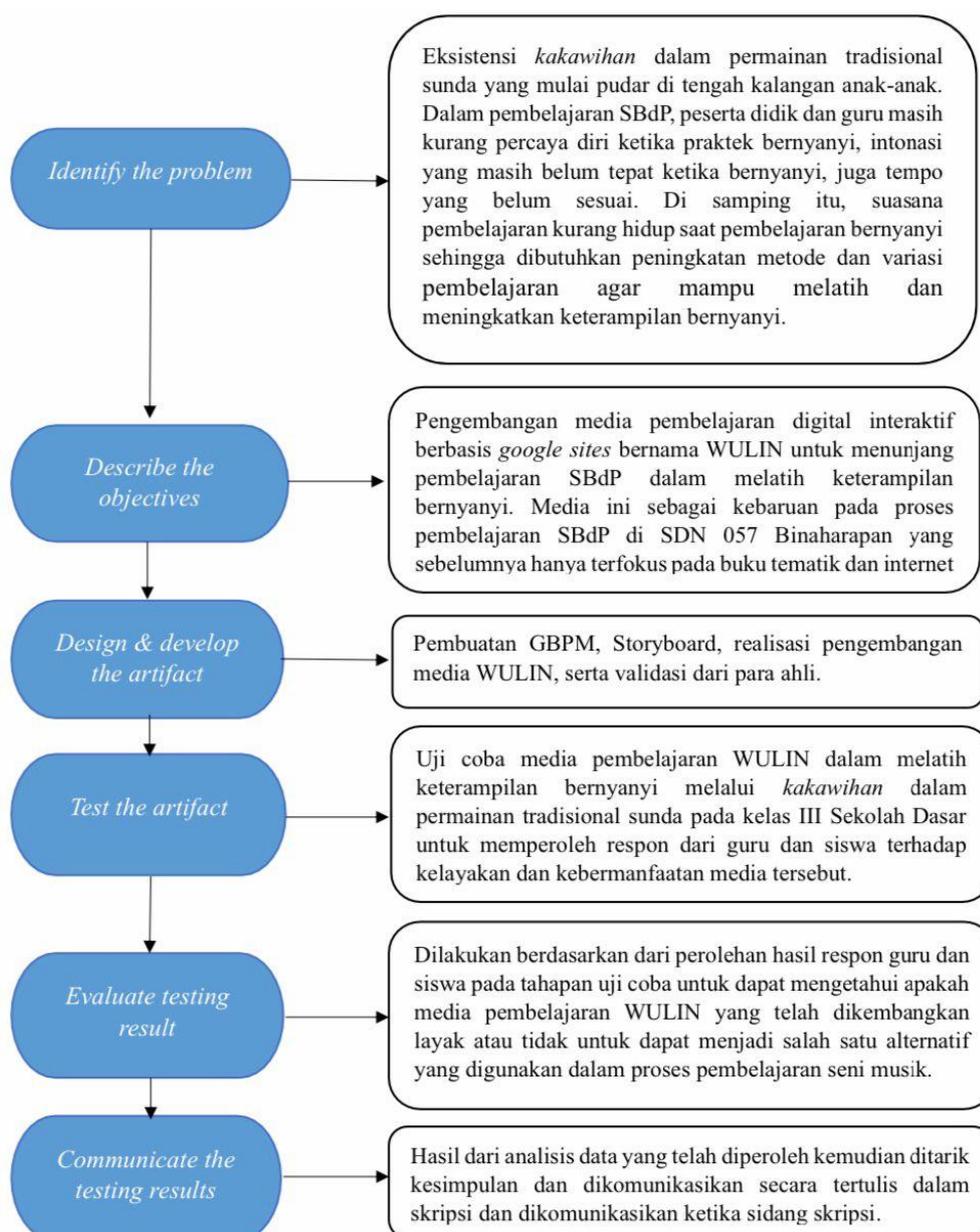
Dilakukan uji coba media pembelajaran “WULIN” dalam melatih keterampilan bernyanyi melalui *kakawihan* dalam permainan tradisional Sunda pada kelas III sekolah dasar yang terdiri dari guru dan siswa. Tahap uji coba ini dilakukan untuk memperoleh respon dari guru dan siswa terhadap kelayakan dan kebermanfaatan media tersebut.

3.2.5 Evaluasi Hasil Uji Coba (*Evaluate testing result*)

Setelah dilakukan uji coba media pembelajaran “WULIN”, tahap evaluasi dilakukan berdasarkan tanggapan dan masukan yang diterima dari respon guru dan siswa. Hal ini bertujuan untuk menilai apakah media tersebut layak untuk digunakan sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran SBdP.

3.2.6 Mengomunikasikan Hasil Uji Coba (*Communicate the testing results*)

Pada tahap terakhir, hasil dari analisis data yang telah diperoleh kemudian ditarik kesimpulan dan dikomunikasikan secara tertulis dalam artikel berjudul “Pengembangan Media WULIN untuk Melatih Keterampilan Bernyayi Melalui *Kakawihan* dalam Permainan Tradisional Sunda pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar” untuk kemudian dipublikasikan ke dalam jurnal nasional..



Gambar 3. 2 Flowchart Prosedur Penelitian

3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan dari penelitian ini adalah ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk uji validitas. Populasi penelitiannya adalah siswa kelas III sekolah dasar dan guru kelas III sekolah dasar. Sampel penelitian ini adalah 26 siswa dan 1 guru kelas III. Penelitian dilaksanakan di SDN 057 Binaharapan yang berlokasi di Jl. Golf Selatan I No. 26, Cisaranten, Arcamanik, Kota Bandung.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Dalam melakukan pengumpulan data, peneliti mengumpulkan data melalui wawancara dan angket. Peneliti menggunakan instrumen penelitian untuk mempermudah peneliti dalam mendapatkan data yang akurat.

3.4.1 Wawancara

Wawancara digunakan dalam penelitian untuk memperoleh informasi awal mengenai karakteristik siswa kelas III, pembelajaran SBdP khususnya seni musik di kelas III, dan penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Wawancara dilakukan terhadap guru kelas III guna memperoleh gambaran umum dan sebagai studi pendahuluan terkait penggunaan media pembelajaran dan pembelajaran SBdP seni musik.

3.4.1.1 Pedoman Wawancara Guru

Tabel 3. 1 Pedoman Wawancara Guru

No	Item Pertanyaan
1.	Kurikulum apa yang digunakan di SDN 057 Binaharapan?
2.	Sumber belajar apa yang biasa digunakan untuk pembelajaran SBdP di kelas III?
3.	Media apa saja yang biasa digunakan dalam menunjang pembelajaran SBdP di kelas III?
4.	Bagaimana pembelajaran SBdP Seni Musik dalam melatih keterampilan bernyanyi pada siswa kelas III?
5.	Apa saja kesulitan yang dialami oleh guru ketika pembelajaran SBdP khususnya materi variasi lagu dan pola irama?

No	Item Pertanyaan
6.	Apa saja kesulitan yang dialami oleh siswa ketika pembelajaran SBdP khususnya materi variasi lagu dan pola irama?
7.	Apakah siswa pernah dikenalkan atau belajar mengenai <i>kakawihan</i> dalam permainan tradisional sunda?
8.	Bagaimana pola interaksi antara guru dengan siswa pada saat pembelajaran?
9.	Apakah media berbasis <i>google sites</i> pernah diterapkan saat pembelajaran?
10.	Menurut anda, apakah penerapan media berbasis <i>google sites</i> dalam pembelajaran dapat menunjang pembelajaran?
11.	Apakah anda mengetahui media pembelajaran berbasis <i>google sites</i> ?

Sumber: diadaptasi dari (Wardani et al., 2022)

3.4.2 Angket

Angket digunakan guna memperoleh penilaian dari para ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa serta memperoleh respon dari para pengguna. Angket diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk memperoleh data valid mengenai kelayakan media pembelajaran “WULIN” dalam melatih keterampilan bernyanyi melalui *kakawihan* dalam permainan tradisional Sunda. Angket respon pengguna akan diberikan kepada guru dan siswa kelas III untuk memperoleh tanggapan setelah menggunakan media pembelajaran yang digunakan tersebut.

3.4.2.1 Angket Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan oleh dosen Pendidikan Multimedia Kampus UPI di Cibiru yang memiliki keahlian di bidangnya untuk menguji kelayakan media WULIN yang dikembangkan. Kisi-kisi angket validasi ahli media sebagai berikut.

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	No. Instrumen	Nilai Instrumen
1	Kualitas Kegrafikan	Keterbacaan	1,2,3	3
		Tampilan	4,5,6,7,9, 10,11,12	8
2	Kualitas Teknis	Kebergunaan	13,14,15,16	4
		Fungsionalitas	17	2
Jumlah				17

Tabel 3. 3 Angket Validasi Ahli Media

No	Item Pertanyaan	Skala			
		1 (SK)	2 (K)	3 (B)	4 (SB)
1	Huruf dapat terbaca dengan jelas				
2	Ketepatan ukuran dan jenis <i>font</i>				
3	Komposisi warna huruf				
4	Tata letak				
5	Tampilan <i>website</i> mudah dipahami				
6	Ketepatan penempatan <i>button</i>				
7	Ketepatan pemilihan <i>background</i>				
8	Gambar/ilustrasi menarik				
9	Kesesuaian gambar/ilustrasi dengan materi				
10	Ketepatan pemilihan warna				
11	Kejelasan materi				
12	Membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran				
13	Mempermudah siswa memahami materi pembelajaran				

No	Item Pertanyaan	Skala			
		1 (SK)	2 (K)	3 (B)	4 (SB)
14	Mempermudah proses pembelajaran				
15	Fleksibilitas penggunaan				
16	Tombol navigasi berfungsi dengan baik				
17	Setiap <i>scene</i> terbuka dengan baik				

Sumber: diadaptasi dari Walker dan Hess (dalam Arsyad, 2014)

3.4.2.2 Angket Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Kampus UPI di Cibiru yang ahli di bidang SBdP khususnya seni musik. Angket validasi ahli materi ini digunakan untuk menilai kelayakan konten materi ajar yang dipergunakan dalam media pembelajaran “WULIN”. Kisi-kisi angket validasi ahli materi sebagai berikut.

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	No. Instrumen	Nilai Instrumen
1	Kualitas Isi/Materi	Ketepatan	1,2,3,4	4
		Kelengkapan	5,6,7	3
2	Kualitas Pembelajaran	Evaluasi	8,9,10	3
		<i>Website</i>	11	1
3	Instruksional Pembelajaran	Kualitas memotivasi	12	1
		Fleksibilitas	13,14	2
Jumlah				14

Tabel 3. 5 Angket Validasi Ahli Materi

No	Item Pertanyaan	Skala			
		1 (SK)	2 (K)	3 (B)	4 (SB)
1	Kesesuaian dengan KI & KD				

Dewi Sallamah, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA “WULIN” UNTUK MELATIH KETERAMPILAN BERNYANYI MELALUI KAKAWIHAN BARUDAK PADA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

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

No	Item Pertanyaan	Skala			
		1 (SK)	2 (K)	3 (B)	4 (SB)
2	Kesesuaian topik dengan materi				
3	Sistematika penyajian materi				
4	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan				
5	Penjelasan materi disertai tulisan				
6	Materi lengkap, penjelasan materi lengkap dan mudah dipahami				
7	Penjelasan materi singkat, padat, dan jelas				
8	Soal evaluasi sesuai dengan indikator pembelajaran				
9	Soal evaluasi sesuai dengan materi yang akan disajikan dalam aplikasi				
10	Kebenaran kunci jawaban dalam soal evaluasi				
11	<i>Website</i> sesuai dengan materi yang disajikan				
12	Penyajian materi dapat menarik siswa agar terlibat aktif dalam pembelajaran				
13	Materi dapat mendorong kemandirian siswa				
14	Materi sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa kelas III Sekolah Dasar				

Sumber: diadaptasi dari Walker dan Hess (dalam Arsyad, 2014)

3.4.2.3 Angket Validasi Ahli Bahasa

Validasi bahasa dilakukan oleh dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Kampus UPI di Cibiru yang ahli di bidang bahasa. Angket validasi ahli bahasa ini digunakan untuk menilai kelayakan penggunaan bahasa pada media

Dewi Sallamah, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA "WULIN" UNTUK MELATIH KETERAMPILAN BERNYANYI MELALUI KAKAWIHAN BARUDAK PADA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

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

pembelajaran “WULIN” yang dirancang. Kisi-kisi angket validasi ahli bahasa sebagai berikut.

Tabel 3. 6 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator	No. Instrumen	Nilai Instrumen
1	Penggunaan Bahasa	Kelugasan	1,2	2
		Komunikatif	3	1
		Kesesuaian Bahasa	4,5	2
Jumlah				5

Tabel 3. 7 Angket Validasi Ahli Bahasa

No	Item Pertanyaan	Skala			
		1 (SK)	2 (K)	3 (B)	4 (SB)
1	Ketepatan struktur kalimat				
2	Penggunaan kata/kalimat mudah dipahami				
3	Pemahaman terhadap pesan atau informasi				
4	Sesuai dengan usia siswa kelas III Sekolah Dasar				
5	Ketepatan tata bahasa				

Sumber: diadaptasi dari Walker dan Hess (dalam Arsyad, 2014)

3.4.2.4 Angket Respon Guru

Angket respon dari pengguna yaitu guru setelah melakukan pembelajaran menggunakan media yang telah dikembangkan. Kisi-kisi angket respon guru sebagai berikut.

Tabel 3. 8 Kisi-kisi Angket Respon Guru

No	Aspek	Indikator	No. Instrumen	Nilai Instrumen
1	Kualitas Isi/Materi	Ketepatan	1,2	2
		Kelengkapan	3,4	2
		Minat/Perhatian	5	1
2	Kualitas Instruksional	Memberikan kesempatan belajar	6	3
		Memberikan bantuan belajar	7	1
		Berdampak bagi guru	8	1
3	Kualitas teknis	Keterbacaan	9	1
		Kemudahan	10,11	2
		Kualitas desain	12,13	2
Jumlah				13

Tabel 3. 9 Angket Respon Guru

No	Item Pertanyaan	Skala			
		1 (SK)	2 (K)	3 (B)	4 (SB)
1	Materi sesuai dengan KI & KD				
2	Sajian materi lengkap				
3	Soal evaluasi sesuai dengan indikator				
4	<i>Website</i> sesuai dengan materi yang disajikan				
5	Materi yang disajikan dapat menarik minat dan perhatian siswa				
6	Media dapat memberikan kesempatan belajar pada siswa				
7	Media dapat membantu proses belajar				

No	Item Pertanyaan	Skala			
		1 (SK)	2 (K)	3 (B)	4 (SB)
8	Media dapat memudahkan guru dalam pembelajaran				
9	Tulisan jelas dan mudah terbaca				
10	Tampilan <i>website</i> mudah dimengerti				
11	Penggunaannya bersifat fleksibel				
12	Tampilan menarik				
13	Pengoperasian <i>website</i> berfungsi dengan baik				

Sumber: diadaptasi dari (Apsari & Rizki, 2018)

3.4.2.5 Angket Respon Siswa

Angket respon dari pengguna yaitu siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan media yang telah dikembangkan. Kisi-kisi angket respon siswa sebagai berikut.

Tabel 3. 10 Kisi-kisi Angket Respon Siswa

No	Aspek	Indikator	No. Instrumen	Nilai Instrumen
1	Kualitas Isi/Materi	Ketepatan	1	1
		Kelengkapan	2	1
		Minat/Perhatian	3	1
2	Kualitas Instruksional	Evaluasi	4	1
		<i>Website</i>	5	1
		Berdampak bagi siswa	6,7	2
3	Kualitas teknis	Keterbacaan	8	1
		Kemudahan	9,10	2
		Desain tampilan	11	1
		Pengelolaan program	12	1
Jumlah				12

Tabel 3. 11 Angket Respon Siswa

No	Item Pertanyaan	Skala			
		1 (SK)	2 (K)	3 (B)	4 (SB)
1	Saya merasa materi yang disampaikan mudah dipahami				
2	Saya merasa materi yang disampaikan lengkap				
3	Saya merasa materi yang disampaikan menarik				
4	Saya merasa latihan soal sama dengan materi yang dipelajari dari <i>website</i>				
5	Saya merasa <i>website</i> sesuai dengan materi yang disajikan				
6	Saya merasa <i>website</i> dapat membuat semangat untuk belajar				
7	Saya merasa <i>website</i> dapat membantu dalam belajar				
8	Saya merasa teks/tulisan jelas dan terbaca				
9	Saya merasa tampilan <i>website</i> mudah dimengerti				
10	Saya merasa penggunaannya bersifat fleksibel				
11	Saya merasa tampilannya menarik				
12	Saya merasa <i>website</i> berfungsi dengan baik				

Sumber: diadaptasi dari (Apsari & Rizki, 2018)

Tabel 3. 12 Pedoman Penilaian Aspek Keterampilan Bernyanyi

No	Kriteria	4	3	2	1
1	Mampu mengucapkan kata secara jelas dalam bernyanyi berdasarkan pada konsonan hidup yang diucapkan				
2	Mampu menyanyikan lagu dengan nada ketukan panjang dan pendek dengan benar				
3	Mampu memenggal kelompok kata dengan tepat sehingga lagu dapat dipahami				
4	Mampu menyanyikan lagu dengan ketepatan nada secara akurat				
5	Mampu menyanyikan lagu secara ekspresif sesuai dengan isi lagu tanpa ada kesalahan				

Sumber: Buku Tema 7 Kelas 3 SD Kurikulum 2013

3.5 Teknik Analisis Data

Data hasil penelitian yang diperoleh dari instrumen validasi dan uji coba yang telah diisi oleh ahli materi, ahli media, guru, dan siswa kemudian di analisis. Analisis dilakukan dengan menggunakan rumus pengukuran Skala Likert. Menurut Sugiyono (2012) Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, atau persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap suatu fenomena. Pendapat ini sejalan dengan pandangan Riduwan (2012) yang menekankan penggunaan Skala Likert dalam mengukur sikap, pendapat, atau persepsi terhadap kejadian atau gejala sosial.

Analisis data dilakukan dengan menghitung hasil angket ke dalam bentuk persentase. Skor yang didapatkan dari setiap pertanyaan instrumen Pengembangan Media “WULIN” untuk Melatih Keterampilan Bernyanyi Melalui *Kakawihan Barudak* pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar diubah menjadi bentuk persentase dengan rumus:

$$P_s = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

Ps = Persentase

S = Jumlah skor

N = Jumlah skor ideal

Data yang diperoleh dari hasil perhitungan tersebut kemudian dianalisis menjadi bentuk deskriptif dengan menggunakan kriteria interpretasi skor seperti pada tabel berikut.

Tabel 3. 13 Interpretasi Skala Likert

Interpretasi	Skala	Persentase
Sangat Layak	5	81-100%
Layak	4	61-80%
Cukup Layak	3	41-60%
Kurang Layak	2	21-40%
Sangat Tidak Layak	1	<20%

(Sugiyono, 2012)