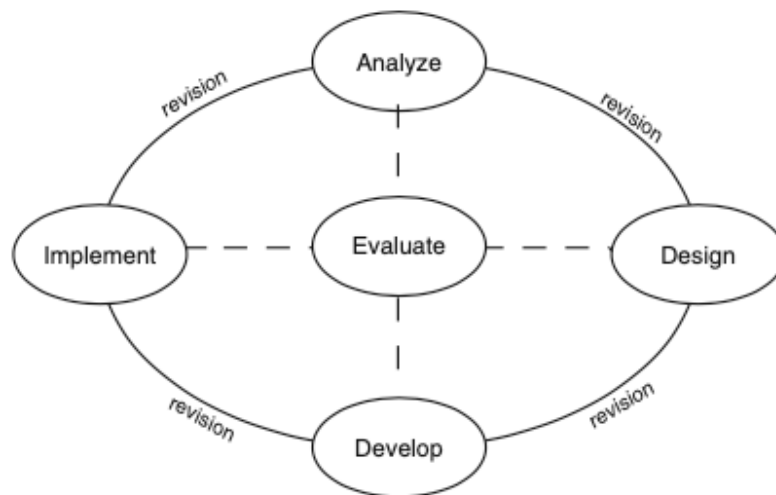


BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah ADDIE. Model ADDIE dipilih dalam penelitian ini karena model ADDIE akan menghasilkan produk, begitu juga dengan tujuan penelitian ini untuk menghasilkan produk dalam bentuk media bahan ajar. Pada pelaksanaannya, konsep ADDIE berdasarkan :



Gambar 3.1 Konsep ADDIE
(Branch Robert Maribe, 2009, hlm. 2)

Tiap langkah akan ada tahap revisi, sehingga jika produk sudah selesai di analisis, di desain, di kembangkan, di implementasikan dan di evaluasi menggunakan konsep ADDIE pasti akan terus mengalami revisi jika dikembangkan lagi. Peran teknologi pendidikan menjadi penting dalam mengimplementasikan pembelajaran bermutu yang mengarah kepada pemecahan persoalan belajar siswa dengan menggunakan sumber belajar berupa ; pesan, orang, bahan, peralatan, teknik dan latar. Seels and Richey (Cahyadi, 2019, hlm. 38). Kawasan pengembangan mencakup banyak variasi teknologi yang digunakan dalam pembelajaran. Dalam mengembangkan bahan ajar perlu diperhatikan model pengembangannya guna memastikan kualitas bahan ajar dalam menunjang efektifitas pembelajaran, karena pengembangan bahan ajar pada dasarnya merupakan proses yang bersifat linier dengan proses pembelajaran.

Salah satu desain pengembangan bahan ajar yang sering digunakan adalah ADDIE. Model ini melalui 5 tahapan: Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Proses pengembangan memerlukan beberapa kali pengujian tim ahli, subyek penelitian secara individu, skala terbatas maupun skala luas (lapangan) dan revisi guna penyempurnaan produk akhir sehingga meskipun prosedur pengembangan dipersingkat namun didalamnya sudah mencakup proses pengujian dan revisi sehingga produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria produk yang baik, teruji secara empiris dan tidak ada kesalahan (Cahyadi, 2019, hlm. 36). Model ADDIE dalam mendesain sistem instruksional menggunakan pendekatan sistem. Esensi dari pendekatan sistem adalah membagi proses perencanaan pembelajaran ke beberapa langkah, untuk mengatur langkah-langkah kedalam urutan-urutan logis, kemudian menggunakan output dari setiap langkah sebagai input pada Langkah berikutnya Januszewski and Molenda (Cahyadi, 2019, hlm. 39).

Model instruksional ADDIE merupakan proses instruksional yang terdiri dari lima fase, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi yang dinamis. Tahapan dari model ADDIE diimplementasikan sebagai berikut :

3.1.1 Analisis

Dalam tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan bahan ajar dalam tujuan pembelajaran, terlihat dari analisis kegiatan yang terjadi dalam pembelajaran. Hal tersebut meliputi kondisi yang terjadi didalam kelas yang menjadi permasalahan dan harus di tanggulangi, kemudian ditinjau dari analisis kebutuhan yang menjadi solusi untuk menanggulangi permasalahan tersebut menjadi dasar dalam penelitian pengembangan ini

3.1.2 Desain

Tahapan desain meliputi beberapa perencanaan pengembangan bahan ajar diantaranya meliputi beberapa kegiatan sebagai berikut : 1) Penyusunan bahan ajar dalam pembelajaran kontekstual dengan mengkaji kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk menentukan materi pembelajaran berdasarkan fakta, konsep, prinsip dan prosedur, alokasi waktu pembelajaran, indicator dan inatrumen penelitian siswa, 2) Merancang skenario pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar dengan pendekatan pembelajaran, 3) Pemilihan kompetensi bahan ajar, 4) Perencanaan

awal perangkat pembelajaran yang didasarkan pada kompetensi mata pelajaran. 5) Merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi belajar dengan pendekatan pembelajaran.

3.1.3 Pengembangan

Pengembangan model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk dalam hal ini adalah bahan ajar. Langkah pengembangan dalam penelitian ini meliputi kegiatan membuat dan memodifikasi bahan ajar. Dalam desain telah disusun kerangka konseptual pengembangan bahan ajar. Dalam tahap pengembangan kerangka konseptual tersebut direalisasikan dalam bentuk produk pengembangan bahan ajar yang siap di implementasikan sesuai dengan tujuan. Dalam melakukan langkah pengembangan bahan ajar, ada dua tujuan penting yang perlu dicapai antara lain adalah : 1) Memproduksi atau merevisi bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, 2) Memilih bahan ajar terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

3.1.4 Implementasi

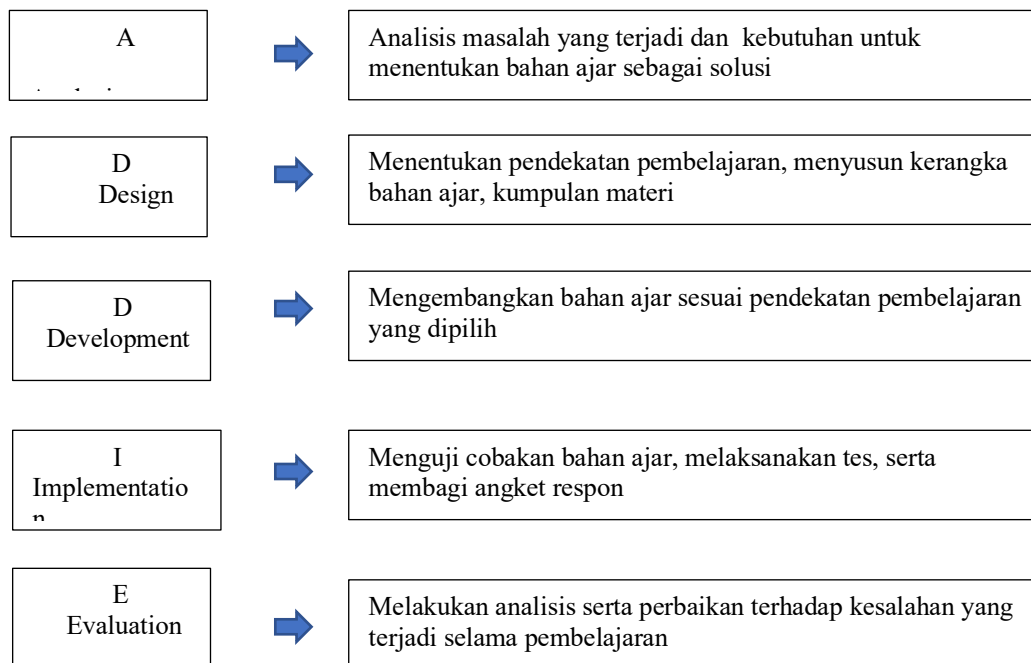
Pada tahap implementasi dalam penelitian ini merupakan tahapan untuk mengimplementasikan rancangan bahan ajar yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata dikelaas. Selama implementasi, rancangan bahan ajar yang telah dikembangkan diterapkan. Materi bahan ajar yang telah dikembangkan disampaikan sesuai dengan bahan ajar yang telah dikembangkan disampaikan sesuai dengan pembelajaran. Setelah diterapkan dalam bentuk kegiatan pembelajaran kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberikan umpan atau perbaikan pada penerapan pengembangan bahan ajar berikutnya.

3.1.5 Evaluasi

Evaluasi merupakan Langkah terakhir dari model sistem pembelajaran ADDIE. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran. Evaluasi terhadap pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran bertujuan untuk mengetahui beberapa hal, yaitu : 1) Sikap siswa terhadap kegiatan pembelajaran secara keseluruhan, 2) Peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, 3) Peningkatan kreativitas siswa dalam praktik menggunakan DAW.

3.2 Kerangka Penelitian

Penelitian ini disusun atas lima tahap utama : analysis, design, development, implementation, evaluation yang meliputi beberapa hal dengan diilustrasikan oleh bagan 3.2 dimana tergambar kegiatan yang terlibat dalam setiap tahapannya:



Bagan 3.1 Prosedur Penelitian Model ADDIE

Berikut penjelasan dari tahap pengembangan ADDIE yang akan peneliti lakukan.

3.2.1 Analysis (Analisis)

Tahap analisis merupakan tahap dimana peneliti menganalisis perlunya pengembangan bahan ajar dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan. Tahapan analisis yang dilakukan mencakup tiga hal analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakter peserta didik. Secara garis besar tahapan analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut :

3.2.1.1 Analisis Masalah

Analisis masalah dilakukan dengan terlebih dahulu menganalisis masalah yang terjadi dalam pembelajaran musik komputer menggunakan DAW sebelumnya dari segi guru dan siswa. Dalam hal Keadaan bahan ajar sebagai informasi utama dalam pembelajaran serta ketersediaan bahan ajar yang mendukung terlaksananya suatu pembelajaran. Pada tahap ini akan di tentukan bahan ajar yang perlu dikembangkan.

3.2.1.2 Analisis Kondisi

Analisis kondisi dilakukan dengan terlebih dahulu untuk menganalisis keadaan pembelajaran sebelum adanya pengembangan bahan ajar ini, selain itu sebagai informasi keadaan awal dalam pengenalan DAW di kalangan siswa SMAK 2 Bina Bakti. Pada tahap ini akan ditentukan rancangan materi yang mendukung dalam pelaksanaan pembelajaran

3.2.1.3 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan terlebih dahulu menganalisis masalah dan kondisi sehingga menghasilkan analisis kebutuhan dalam pengembangan bahan ajar. Keadaan bahan ajar sebagai informasi utama dalam pembelajaran serta ketersediaan bahan ajar yang mendukung terlaksananya suatu pembelajaran. Pada tahap ini akan di tentukan bahan ajar yang perlu dikembangkan untuk membantu peserta didik. Bahan ajar yang dikembangkan dalam bentuk handout

3.2.2 Design (Perancangan)

Tahap kedua dari model ADDIE adalah tahap design atau perancangan. Pada tahap ini mulai dirancang bahan ajar yang akan dikembangkan sesuai hasil analisis yang dilakukan sebelumnya. Selanjutnya, tahap perancangan dilakukan dengan menentukan unsur-unsur yang diperlukan dalam bahan ajar seperti penyusunan dan kerangka bahan ajar. Peneliti juga mengumpulkan referensi yang akan digunakan dalam mengembangkan materi dalam bahan ajar aransemen musik menggunakan DAW.

3.2.3 Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap realisasi produk, pada tahap ini pengembangan bahan ajar dilakukan sesuai dengan rancangan. Setelah itu bahan ajar tersebut akan divalidasi oleh ahli. Pada tahap validasi, validator menggunakan instrumen yang sudah disusun pada tahap sebelumnya. Validasi dilakukan untuk menilai validitas dan konstruktif. Validator diminta memberikan penilaian terhadap bahan ajar yang dikembangkan berdasarkan butir aspek kelayakan bahan ajar serta memberikan saran dan komentar berkaitan dengan isi bahan ajar yang nantinya akan digunakan sebagai patokan revisi perbaikan dan penyempurnaan bahan ajar.

3.2.4 Implementation (Implementasi)

Pada tahap implementasi dalam penelitian ini merupakan tahapan untuk mengimplementasikan rancangan bahan ajar yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata dikelas. Selama implementasi, rancangan bahan ajar yang telah dikembangkan diterapkan. Materi bahan ajar yang telah dikembangkan disampaikan sesuai dengan bahan ajar yang telah dikembangkan disampaikan sesuai dengan pembelajaran. Setelah diterapkan dalam bentuk kegiatan pembelajaran kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberikan umpan atau perbaikan pada penerapan pengembangan bahan ajar berikutnya.

3.2.5 Evaluation

Pada tahap ini, peneliti melakukan revisi terakhir terhadap bahan ajar yang dikembangkan berdasarkan masukan yang didapat dari angket respon atau catatan lapangan pada lembar observasi. Hal ini bertujuan agar bahan ajar yang dikembangkan benar-benar sesuai dan dapat digunakan sekolah lebih luas lagi.

Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian 1

No	Kegiatan	Bulan					
		Juli 2023	Agustus 2023	September 2023	Oktober 2023	November 2023	Desember 2023
1	Analysis (analisis) <ul style="list-style-type: none">• Masalah• Kebutuhan• Pengumpulan data						
2	Design (desain) Bahan ajar						
3	Development (pengembangan) Pengembangan desain bahan ajar						

No	Kegiatan	Bulan					
		Juli 2023	Agustus 2023	September 2023	Oktober 2023	November 2023	Desember 2023
4	Implementation (Pelaksanaan) <ul style="list-style-type: none"> • Pelaksanaan desain bahan ajar • Refleksi pembelajaran 						
5	Evaluation (Evaluasi) <ul style="list-style-type: none"> • Validasi 						

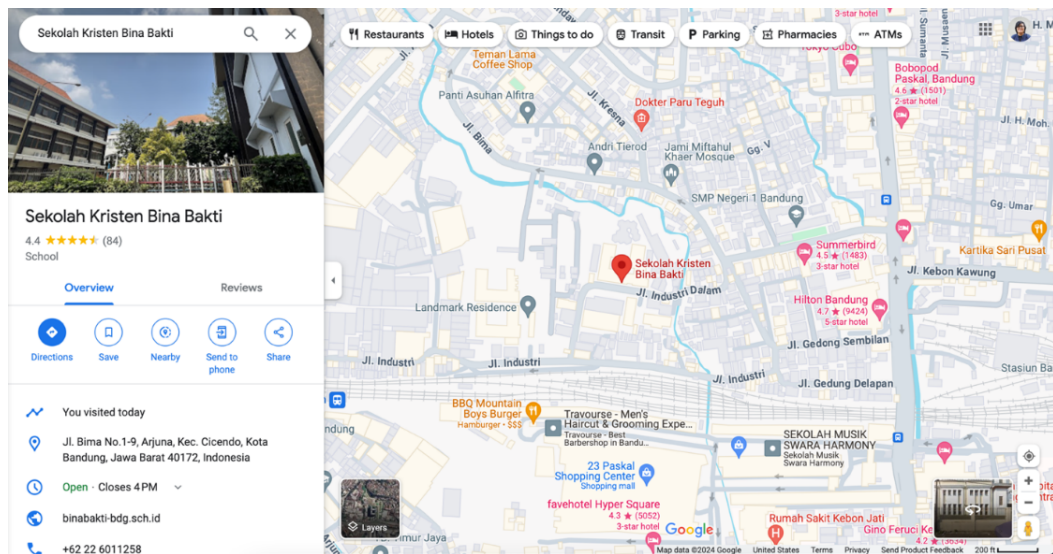
Kegiatan perancangan dimulai bulan September 2023 dimulai dari observasi mata pelajaran seni musik yang kemudian melaksanakan pra-tindakan meliputi survei pendahuluan dan analisis data awal melalui wawancara dari peneliti kepada peserta didik. Kegiatan selanjutnya mempersiapkan materi dan dilanjutkan dengan pelaksanaan tindakan kelas yang dimulai bulan Oktober 2023 hingga Desember 2023. Kegiatan pasca tindakan menutup rangkaian penelitian tindakan pada bulan Desember 2023.

3.3 Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini merupakan siswa SMAK 2 Bina Bakti Bandung yang mengambil kelas ekstrakurikuler dan memilih kelas musik komputer. Dipilihnya SMAK 2 Bina Bakti sebagai lokasi penelitian sebab materi musik komputer yang dilaksanakan sebelumnya, sekaligus peneliti mengajar di sekolah tersebut, mengapa penelitian ini terdapat di ekstrakurikuler karena mata pelajaran musik komputer menjadi kelas peminatan diluar jam pelajaran musik intrakurikuler. Ekstrakurikuler musik komputer ini ditempatkan pada kelas X-XII Sekolah Menengah Atas. Peserta yang terlibat dalam penelitian ini adalah 10 orang siswa SMA.

3.4 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di Sekolah Kristen Bina Bakti yang beralamat di Bandung Jl. Bima no 1-9, Arjuna, Kec. Cicendo, kota Bndung, Jawa Barat 40172. Partisipan dalam penelitian ini yaitu siswa SMAK2 Bina Bakti Bandung sebagai objek penelitian.



Gambar 3.2 Lokasi Penelitian

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamari (Sugiyono, 2013, hlm. 32). Bentuk skala ukur dalam melakukan penelitian, yang sering digunakan antara lain : Skala Likert, Skala Guttman, Skala Defferensial Simantict, Skala Thurstone (Riduwan, 2007, hlm. 27) Skala ukur yang digunakan dalam instrumen penelitian ini adalah Skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala social) (Riduwan, 2007, hlm. 27)

Tabel 3. 2 Tipe Skala Pengukuran Likert 1

Sumber: (Riduwan, 2007, hlm. 27)

Skor	Keterangan Penilaian
1	Rendah Sekali/Tidak Penting/Sangat Salah

2	Rendah/Kurang Penting/Salah
3	Cukup Tinggi/Cukup Penting/Cukup Benar
4	Tinggi/Penting/Benar
5	Sangat Tinggi/Sangat Penting/Sangat Benar

Tabel 3. 3 Pernyataan Positif & Negatif Skala Likert
Sumber : (Riduwan, 2007, hlm. 28)

Pernyataan Positif		Pernyataan Negatif	
Skor	Keterangan Penilaian	Skor	Keterangan Penilaian
5	Sangat Setuju (SS)	1	Sangat Tidak Setuju (STS)
4	Setuju (S)	2	Tidak Setuju (TS)
3	Netral (N)	3	Netral (N)
2	Tidak Setuju (TS)	4	Setuju (S)
1	Sangat Tidak Setuju (STS)	5	Sangat Setuju (SS)
Skor	Keterangan Penilaian		
5	Sangat Puas		
4	Puas		
3	Cukup Puas		
2	Kurang Puas		
1	Tidak Puas		

Skala likert digunakan untuk mendapatkan hasil uji keabsahan materi dan media oleh validator. Dari paparan diatas, dapat disimpulkan penggunaan skla likert pada penelitian ini menggunakan skor 1-4 karena pernyataan netral tidak di gunakan dalam penelitian ini. Menurut (Sukardi, 2003, hlm. 146-147) berdasarkan pada pengalaman masyarakat Indonesia ada kecenderungan seseorang atau responden memberikan pilihan jawaban pada kategori tengah, karena alasan kemanusiaan. Tetapi jika seandainya semua responden memilih kategori tengah, maka penelitian tidak memperoleh informasi. Untuk mengatasi hal ini para peneliti dianjurkan membuat tes skala likert dengan menggunakan kategori pilihan genap, misal 4

pilihan, 6 pilihan atau 8 pilihan. Sering pula ditemui peneliti secara sengaja memberikan kategori jawaban negatif dengan susunan bobot yang terbalik yaitu 1,2,3,4 untuk pilihan jawaban.