

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran kendang di SMKN 10 Bandung, adalah metode penelitian dan pengembangan. Dalam hal penelitian dan pengembangan (R&D), Borg and Gall (1983, hlm 772) mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk. Dalam hal ini produk yang dikembangkan adalah “Media Pembelajaran Kendang Untuk Kelas XI di SMKN 10 Bandung”.

Model penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahap, diantaranya adalah Analyze (Analisis), Design (Desain), Develop (Pengembangan), Implement (Pelaksanaan) dan Evaluasi (Evaluate). Dari lima tahap dalam metode penelitian tersebut dapat diketahui bahwa model penelitian ADDIE berfokus pada pengembangan sebuah produk, seperti apa yang diterangkan oleh Branch (2009) bahwa ADDIE merupakan sebuah konsep pengembangan produk. Menurut Sugiyono (2017, hlm 645), yang dimaksud produk dalam penelitian dan pengembangan tidak hanya sesuatu yang berupa benda seperti buku teks, film untuk pembelajaran, dan software komputer, tetapi juga metode mengajar dan program seperti program pendidikan untuk mengatasi penyakit anak yang minum minuman keras dan program pengembangan staf. Model ini dipilih karena selain dari tahapan penelitiannya yang sederhana, model ADDIE pun memiliki keunggulan lainnya, yaitu dalam setiap fase dilakukan revisi dan evaluasi dari setiap tahapan yang dilalui, sehingga produk yang dihasilkan benar-benar teruji dan valid. Selain itu, alasan peneliti dalam menggunakan model ADDIE adalah karena salah satu fungsinya yaitu sebagai pedoman dalam membangun perangkat infrastruktur program pembelajaran yang lebih efektif, dinamis dan mendukung dalam meningkatkan proses pembelajaran yang baik.

Metode penelitian dan pengembangan ini pun memungkinkan peneliti untuk mengembangkan produk media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan

siswa dan kemudian menilai kelayakannya melalui uji coba dan revisi. Dengan demikian, melalui model penelitian ADDIE, penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada pengembangan media pembelajaran yang lebih baik dan efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan di SMKN 10 Bandung.

Adapun penjabaran lima tahapan model penelitian dan pengembangan ADDIE dalam proses pengembangan media pembelajaran kendang untuk siswa kelas XI di SMKN 10 Bandung, adalah sebagai berikut:

#### 1. *Analyze* (Analisa)

Tahap ini melibatkan analisis perlunya pengembangan media pembelajaran kendang yang sesuai dengan kebutuhan siswa kelas XI di SMKN 10 Bandung. Analisis dilakukan dengan mengumpulkan informasi dan identifikasi kebutuhan, seperti:

- a. Kebutuhan siswa: apa yang mereka butuhkan dan apa yang mereka belum pahami dalam proses pembelajaran kendang.
- b. Kebutuhan guru: apa yang guru perlukan untuk memberikan materi pelajaran kendang dan mengatasi kendala pemahaman siswa dalam mempelajari materi pembelajaran.
- c. Kebutuhan materi: materi apa yang dibutuhkan dalam pembelajaran kendang untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam bermain kendang.
- d. Kebutuhan teknologi: apa yang dibutuhkan dalam teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran kendang yang efektif.

Analisis ini dilakukan dengan menggunakan metode observasi dan wawancara terhadap guru dan siswa untuk memahami kebutuhan dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran kendang yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru. Kemudian analisis pun dilakukan terhadap penggunaan media dan materi pembelajaran kendang untuk memvalidasi masalah dalam pembelajaran. Hasil analisa terhadap media dan materi pembelajaran adalah berupa ringkasan analisis yang digunakan sebagai dasar untuk membuat desain pengembangan media pembelajaran kendang dan dasar penilaian kelayakan produk media pembelajaran kendang yang akan dibuat. Media pembelajaran yang akan dibuat berbasis audio

visual dalam format *PowerPoint* agar peserta didik serta pengajar dapat mengakses materi dengan fleksibel di berbagai perangkat.

## 2. *Design* (Desain)

Tahap desain dilakukan dengan membuat rancangan produk untuk memverifikasi kinerja yang diinginkan melalui metode pengujian yang sesuai untuk mengatasi kebutuhan dan masalah yang ditemukan dalam tahap analisis. Desain ini meliputi:

- a. Menyiapkan referensi terkait materi pembelajaran kendang yang akan dikembangkan.
- b. Menyusun komponen materi pembelajaran kendang melalui pengorganisasian materi.
- c. Menentukan konsep dan kemasan media pembelajaran yang akan dibuat

Tahap ini tertuang dalam satu rancangan yang jelas dan rinci yang selanjutnya dikembangkan sebagai panduan untuk menyusun media pembelajaran kendang yang akan dimuat dalam produk pengembangan.

## 3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan realisasi produk yang bertujuan untuk menghasilkan produk dan memvalidasi sumber belajar yang dipilih. Tahap ini melibatkan pengembangan media pembelajaran kendang yang sesuai dengan desain yang telah dibuat, kemudian diuji validitas oleh para ahli yaitu ahli materi, ahli media, respon guru dan siswa .

Pengembangan dilakukan dengan mengumpulkan materi pelajaran yang diperlukan, mengumpulkan dan membuat aspek-aspek penunjang pengembangan media pembelajaran seperti teks dan gambar, membuat desain media pembelajaran, membuat video pembelajaran, dan mengkonversi media secara keseluruhan ke dalam program *PowerPoint*. Hasil dari tahap ini adalah *lesson plan*, media pembelajaran kendang yang dikemas dalam bentuk *PowerPoint*, panduan penggunaan dan rangkuman revisi.

#### 4. *Implementation* (Implementasi)

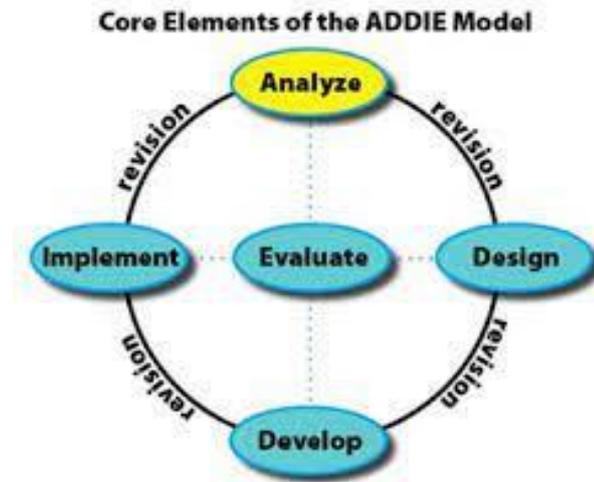
Setelah melalui validasi oleh para ahli validasi, tahap selanjutnya merupakan tahap penerapan media pembelajaran kendang yang telah dikembangkan. Media pembelajaran kendang yang telah dirancang di uji coba secara langsung pada siswa dengan spesialisasi kendang di kelas XI. Melalui tahapan ini dapat diketahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi, capaian tujuan pembelajaran, dan memastikan proses transfer pengetahuan siswa dari suatu instruksi ke praktek. Hasil dari uji coba ini dijadikan sebagai landasan untuk melaksanakan tahap evaluasi produk.

#### 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan proses tahap akhir yang berfungsi untuk memberi nilai terhadap media pembelajaran dalam pembelajaran kendang di SMKN 10 Bandung. Evaluasi dilakukan dengan berjalannya pengembangan, sehingga kekurangan-kekurangan selama proses pengembangan dapat teridentifikasi dan terselesaikan.

Selanjutnya, implementasi dilakukan dengan analisis data secara kualitatif. Data digunakan untuk mengolah data berupa kritik dan saran dari ahli dan hasil uji lapangan yang digunakan untuk revisi bertahap agar pengembangan media menjadi lebih baik.

Revisi terhadap media yang dikembangkan dilakukan berdasarkan evaluasi yang diperoleh dari tahap sebelumnya, dengan tujuan agar media yang dikembangkan benar-benar layak dan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran kendang di SMKN 10 Bandung.



Bagan II.5. Siklus ADDIE.

(Sumber: <https://mayasariyazid.blogspot.com/2017/10/penerapan-disain-instruksional-model.html>)

Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai siklus ADDIE, yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan ini, bidang pengujian dalam pengaturan di mana ia akan digunakan akhirnya, dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian (Hanafi,2017, hlm133).

### 3.2.Lokasi Penelitian

Dalam kegiatan penelitian ini yang dijadikan sebagai lokasi adalah SMK Negeri 10 Bandung yang beralamat di Jl. Cijawura Hilir No.339, Cijaura, Kec. Buahbatu, Kota Bandung.

### 3.3.Subjek Penelitian

Siswa kelas XI dan XII di SMKN 10 Bandung dengan spesialisasi kendang. Adapun alasan peneliti memilih SMKN 10 Bandung sebagai subjek penelitian adalah:

1. Sekolah tersebut menghasilkan seniman yang memiliki keahlian diantaranya keahlian karawitan karawitan, salah satunya adalah keahlian kendang yang menjadi salah satu keahlian yang harus dikuasai oleh para siswa di sekolah tersebut.

2. Dari sisi kurikulum di sekolah tersebut tercantum mata pelajaran kendang, yang telah diimplementasikan, namun hasilnya masih belum optimal dan perlu ditingkatkan. Selain itu;
3. Pembelajaran pun belum didukung dengan implementasi media yang dapat membantu meningkatkan kemampuan siswa didik dalam belajar penguasaan kendang Sunda dan peneliti sebagai salah satu objek seni kendang Sunda berupaya memberi masukan perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran kendang Sunda di sekolah tersebut.

### **3.4. Teknik Pengumpulan Data**

Setelah metoda penelitian ditentukan, selanjutnya peneliti menentukan teknik pengumpulan data penelitian. Teknik pengumpulan data penelitian yang dipakai peneliti sebagai berikut:

#### **1. Observasi**

Menurut Suharsimi Arikunto yang dimaksud observasi adalah semua bentuk penerimaan data yang dilakukan dengan cara merekam kejadian, menghitung, mengukur dan mencatat (Suharsimi, 1996. hlm 223). Langkah ini dilakukan dengan tujuan mendapatkan data atau informasi langsung dari lokasi penelitian yang di dalam kepentingan ini lokasi penelitiannya yaitu Jurusan Karawitan atau Program Keahlian Karawitan yang ada di SMK Negeri 10 Bandung. Dalam hal ini yang di observasi peneliti adalah mengenai pembelajaran kendang dengan menerapkan media pembelajaran berbasis video dengan pendekatan rasional khususnya pada mata pelajaran kendang yang diajarkan pada siswa kelas XI di SMK Negeri 10 Bandung.

#### **2. Wawancara**

Wawancara atau *interview* adalah sebuah dialog yang dilakukan untuk memperoleh informasi dari yang diwawancarai (Suharsimi Arikunto, 1991. hlm 126). Wawancara dilakukan dengan tujuan mendapatkan data mengenai respon pihak berkepentingan di atas terhadap hasil penerapan media pembelajaran berbasis video sebagai upaya peningkatan kualitas hasil pembelajaran pada mata pelajaran kendang. Wawancara ini dilakukan antara lain kepada kepala sekolah, bidang kurikulum, guru mata pelajaran kendang dan siswa.

Adapun daftar pertanyaan wawancara awal kepada siswa, guru dan bidang kurikulum sekolah adalah, sebagai berikut:

Tabel 12. Daftar pertanyaan wawancara kepada siswa

No	Pertanyaan
1	Berapa lama anda belajar kendang?
2	Materi pelajaran kendang apa yang diberikan di sekolah?
3	Bagaimana cara anda untuk menghafal materi pelajaran kendang di luar sekolah?
4	Apakah anda membutuhkan ulangan materi pelajaran kendang yang bisa diakses di luar sekolah?

Tabel. 13 Daftar pertanyaan wawancara kepada guru mata pelajaran kendang

No	Pertanyaan
1	Materi apa yang diberikan dalam pembelajaran kendang di sekolah?
2	Media apa yang anda gunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran kendang di sekolah?
3	Apa kendala yang ditemukan dalam proses pembelajaran kendang di sekolah?
4	Menurut anda, bagaimana capaian akhir siswa dalam pembelajaran kendang di sekolah?

### 3. Dokumentasi

Studi dokumentasi adalah pengumpulan data dengan menggunakan data-data fisik yang berbentuk audio, visual, maupun audio visual, berupa foto dan rekaman suara, dan lain-lain yang diperlukan sebagai dokumentasi dalam pelaksanaan penelitian yang dilakukan dalam Upaya meningkatkan kemampuan Teknik dasar memainkan kendang pada siswa kelas 12 di SMK Negeri 10 Bandung melalui penerapan media pembelajaran berbasis audiovisual.

### 4. Kuesioner

Kuesioner atau angket adalah salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran. Tujuan utama

penggunaan kuesioner adalah untuk memperoleh informasi tentang respon dan persepsi responden terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Dalam penelitian, kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data secara tidak langsung, yaitu dengan memberikan pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner dapat berupa pertanyaan-pertanyaan tertutup atau terbuka, dan biasanya menggunakan skala likert untuk memudahkan responden dalam menjawab.

Adapun kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner tertutup dengan memberikan tanda centang pada pertanyaan yang disediakan dan memberikan saran untuk pengembangan selanjutnya. Kuesioner ditujukan kepada ahli dan peserta pembelajaran untuk validasi, sehingga pengalaman pengguna dapat diketahui.

### **3.5. Data dan Partisipan**

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Dalam penelitian ini, data kualitatif meliputi: data partisipan, data hasil wawancara, data validasi dan pengalaman pengguna. Sedangkan data kuantitatif adalah data yang diperoleh dari hasil pengisian kuesioner.

Adapun dua jenis subjek dalam penelitian ini adalah: (1) ahli materi dan media. Ahli untuk validasi pengembangan materi pembelajaran kendang adalah Maman Sudirman, S.Sn selaku ketua jurusan karawitan di SMKN 10 Bandung sekaligus praktisi kendang. Ahli untuk validasi media adalah Dhany Irfan selaku programmer aplikasi digital dan pengembang aplikasi Android dari masagi studio. (2) siswa kelas XI karawitan dengan spesialisasi kendang dan guru pembelajaran kendang sebagai subyek implementasi media pengembangan pembelajaran kendang.

### **3.6. Teknik Analisis Data**

Dalam penelitian ini, pendekatan kualitatif digunakan untuk menganalisis data yang dikumpulkan. Metode kualitatif dipilih karena mampu memberikan pemahaman yang mendalam mengenai masalah yang diteliti. Analisis data kualitatif dilakukan dengan menelaah informasi yang diperoleh dari berbagai sumber, seperti wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Data yang terkumpul kemudian diklasifikasikan dan diinterpretasikan, untuk menghasilkan kesimpulan yang komprehensif. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk

mengeksplorasi pola dan hubungan yang terkandung dalam data, sehingga dapat menjawab pertanyaan penelitian secara lebih holistik dan kontekstual. Adapun beberapa tahapan teknik analisis data yang dilakukan, diantaranya:

#### 1. Pengumpulan Data

Peneliti mengumpulkan semua data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, studi pustaka dan dokumentasi yang akan digunakan sebagai informasi dalam mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran kendarang di SMKN 10 Bandung, menguji coba media dan mengevaluasi desain.

#### 2. Reduksi Data

Data yang diperoleh dari lapangan dicatat dan diteliti secara rinci. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Peneliti akan menetapkan tujuan yang akan dicapai setiap akan mereduksi data.

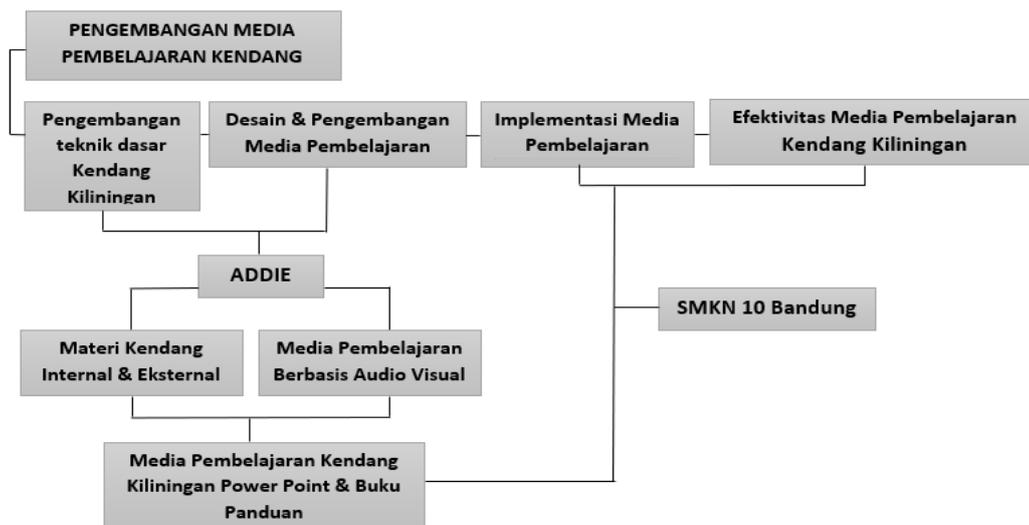
#### 3. Penyajian Data

Setelah direduksi maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data berupa uraian atau catatan singkat, tabel, desain media, bagan materi sebagai hasil dari reduksi data. Sehingga, penyajian data berisi kumpulan informasi dalam penelitian yang telah tersusun dan memungkinkan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan selanjutnya (Maria, 2022 hlm 32).

#### 4. Penarikan Kesimpulan

Langkah terakhir adalah penarikan kesimpulan. Kesimpulan dalam penelitian ini bertujuan untuk mencari hubungan, perbedaan, persamaan untuk ditarik sebagai kesimpulan yang dapat menjawab permasalahan penelitian yang telah dirumuskan.

### 3.7. Kerangka berpikir



Bagan II.4. Kerangka berpikir

Berdasarkan hasil analisis, maka dalam latar belakang penelitian ini dapat ditentukan bahwa perlu adanya pengembangan media pembelajaran kendang kiliningan di SMKN 10 Bandung. Adapun beberapa aspek yang menjadi pertanyaan masalah diantaranya tentang: a) Prinsip Kendang Kiliningan, b) Desain dan Pengembangan Media Pembelajaran, c) Implementasi Media Pembelajaran dan, d) Efektivitas Media Pembelajaran. Prinsip Kendang kendang kiliningan, desain media pembelajaran kendang diolah melalui tahap-tahap penelitian model ADDIE yang menghasilkan materi teknik dasar kendang kiliningan, materi aplikasi teknik dasar kendang kiliningan dan konsep media pembelajaran berbasis audio visual. Tahap selanjutnya, materi dan konsep media dikembangkan menjadi media pembelajaran kendang kiliningan dalam program *PowerPoint*. Kemudian media tersebut diimplementasikan pada siswa kelas XI dan diukur efektivitasnya.