

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Rancangan pembelajaran yang telah dibuat memerlukan validasi dari para ahli untuk membuktikan bahwa rancangan pembelajaran tersebut layak digunakan. Oleh karena itu metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Delphi. Metode Delphi ini adalah suatu metode dalam penelitian dengan menggunakan pandangan dan kesepakatan dari para ahli yang relevan di bidangnya untuk kemudian dianalisis kembali menjadi sebuah produk yang layak digunakan. Hal ini sejalan dengan tujuan metode Delphi menurut Linstone (2002) yang menjelaskan bahwa konsep Delphi ini bertujuan untuk mendapatkan persetujuan atau kesepakatan dari para ahli yang memiliki nilai reabilitas tinggi melalui serangkaian *questionnaire* kemudian diberikan feedback terhadap kesepakatan tersebut.

3.2 Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode Delphi. Menurut Linstone Harold A *et al* (2002), langkah-langkah yang harus dilakukan dalam metode Delphi adalah sebagai berikut :

1) Studi pendahuluan

Eksplorasi subjek yang sedang dibahas, dimana setiap individu memberikan informasi tambahan yang dianggap sesuai. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data-data literatur yang sejalan dengan konteks penelitian ini yaitu mengenai rancangan pembelajaran, metode bermain, kreativitas dalam pembelajaran SBdP (seni tari) di sekolah dasar.

2) Tahap mendesain

Peneliti merancang draft rancangan pembelajaran berbasis metode bermain untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas II sekolah dasar dalam mata pelajaran SBdP (seni tari).

3) Verifikasi

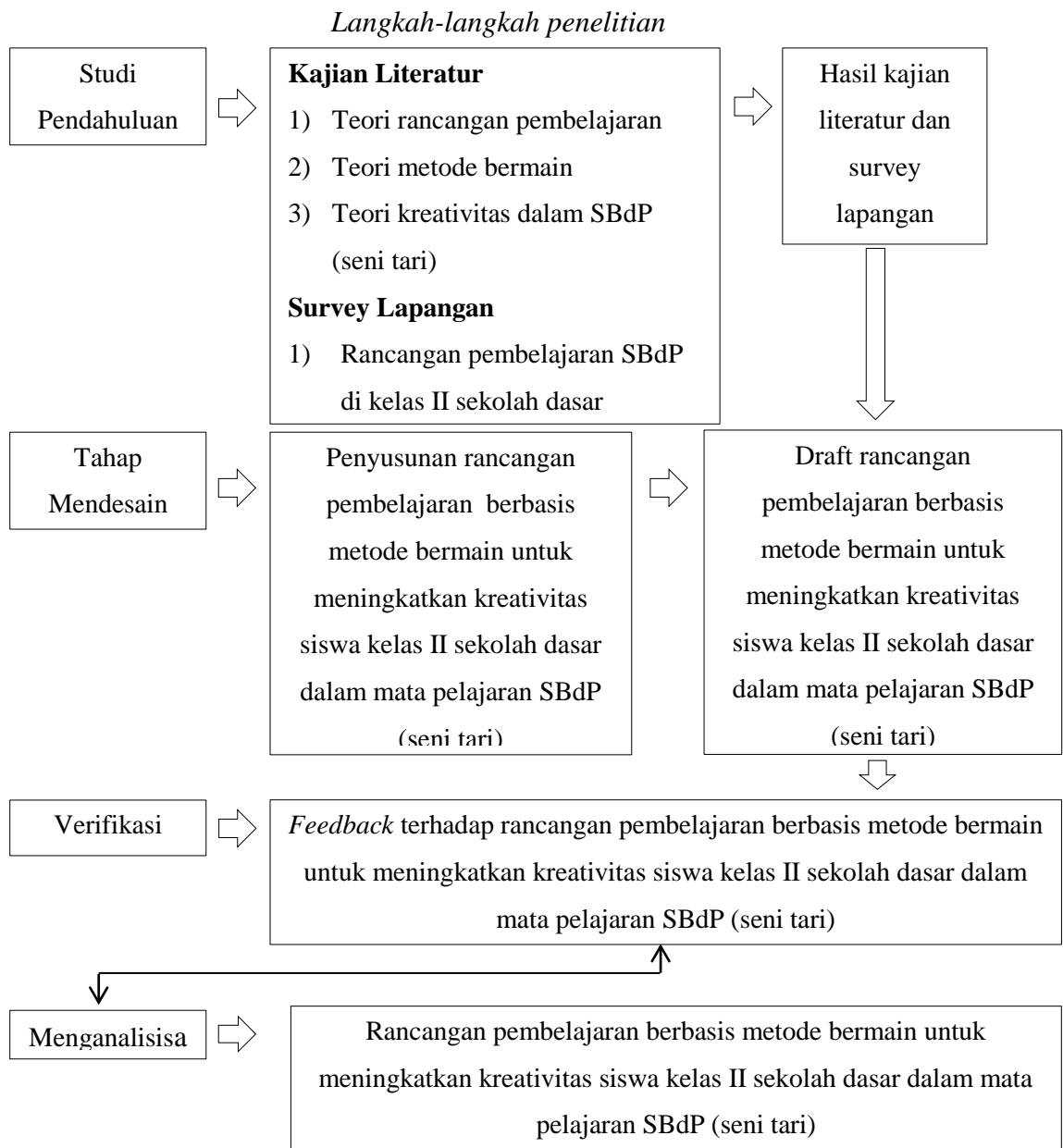
Para ahli memberikan saran dan penguatan terhadap draft rancangan pembelajaran yang telah dirancang berdasarkan teori-teori terkait.

4) Menganalisa

Peneliti menganalisa kembali terkait rancangan pembelajaran berbasis metode bermain untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas II sekolah dasar dalam mata pelajaran SBdP (seni tari).

Secara rinci langkah-langkah penelitian yang akan dilakukan dapat digambarkan sebagai berikut. Bagan

Bagan 3.1



3.3 Teknik Pengumpulan Data

3.3.1 Dokumentasi

Menurut Nana Syaodih (2011, hlm. 221) menjelaskan bahwa metode dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar, maupun elektronik. Dokumentasi diperlukan untuk mendapatkan data yang relevan. Adapun maksud dokumentasi dalam penelitian ini adalah data pendukung berupa literatur-literatur yang mendukung kajian terhadap penelitian yang dilakukan. Literatur-literatur tersebut diantaranya adalah literatur rancangan pembelajaran, literatur metode bermain, literature kreativitas seni tari di sekolah dasar.

3.3.2 Kuisisioner

Teknik kuisisioner dipergunakan untuk memperoleh penilaian dan masukan dari para ahli terhadap rancangan pembelajaran yang dirancang oleh peneliti.

3.4 Analisis Data

Analisis data adalah suatu upaya untuk meringkas data yang telah dikumpulkan secara dapat dipercaya, akurat, andal, dan benar. Menurut Sukardi (2013), data yang diperoleh perlu diadministrasikan secara sistematis, dengan mengurutkan pengambilan data sesuai dengan waktunya.

Data yang diperoleh melalui teknik kuisisioner, yakni berupa penilaian para ahli kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Data ini di analisis menggunakan analisis data kualitatif Miles dan Huberman, yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dan verifikasi. Data yang diperoleh akan dipilih dan diseleksi sesuai dengan permasalahan penelitian. Selanjutnya data tersebut disajikan dalam bentuk narasi dan tabel. Kemudian peneliti akan membuat kesimpulan yang didukung oleh bukti-bukti yang valid.

3.5 Instrumen penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuisioner validasi ahli mengenai rancangan pembelajaran metode bermain untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas II sekolah dasar dalam mata pelajaran SBdP (seni tari) yang telah dibuat.

Berikut kisi-kisi instrumen yang dibuat :

3.5.1 Kisi-kisi instrumen validasi rancangan pembelajaran

Tabel 3.1

Kisi-kisi instrumen validasi rancangan pembelajaran

No	Aspek	No Angket	Jumlah pernyataan
1.	Identitas	1,2,3,4	4
2.	KI dan KD	1,2	2
3.	Indikator	1,2,3	3
4.	Tujuan Pembelajaran	1,2	2
5.	Materi Ajar	1,2,3,4	4
6.	Sumber belajar/Media pembelajaran	1,2,3	3
7.	Metode Pembelajaran	1,2,3,4	4
8.	Langkah-langkah pembelajaran		
	Kegiatan Pendahuluan	1,2,3	3
	Kegiatan Inti	1,2,3,4	4
	Kegiatan Penutup	1,2,3,4,5	5
9.	Penilaian	1,2,3	3

3.5.2 Kisi-kisi instrumen validasi variabel

Tabel 3.2

Kisi-kisi instrumen variabel

No	Aspek	No Angket	Jumlah pernyataan
1.	Kesesuaian permainan dengan usia perkembangan peserta didik	1	1
2.	Kesesuaian permainan dengan materi pembelajaran	2	1
3.	Kesesuaian permainan dengan alokasi waktu pembelajaran	3	1
4.	Kejelasan langkah-langkah permainan	4	1
5.	Permainan dapat memunculkan perilaku kreatif, yakni kelancaran (<i>fluency</i>) dalam pembelajaran tari.	5	1
6.	Permainan dapat memunculkan perilaku kreatif, yakni kelenturan (<i>flexibility</i>) dalam pembelajaran tari.	6	1
7.	Permainan dapat memunculkan perilaku kreatif, yakni keaslian (<i>originality</i>) dalam pembelajaran tari.	7	1
8.	Permainan dapat memunculkan perilaku kreatif, yakni elaborasi (<i>elaboration</i>) dalam pembelajaran tari.	8	1
9.	Permainan dapat memunculkan perilaku kreatif, yakni kepekaan (<i>sensitivity</i>) dalam pembelajaran tari.	9	1