

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Dalam bukunya, Windharti (2018, hlm. 65) menjelaskan bahwa pendekatan kualitatif merupakan penelitian yang menjawab permasalahan menggunakan pemahaman yang mendalam dan menyeluruh mengenai objek yang diteliti sehingga dapat menghasilkan kesimpulan yang sesuai dengan konteks waktu dan situasi yang ada. Beliau juga menjelaskan bahwa dalam pendekatan ini terdapat interaksi antara peneliti dan objek yang diteliti, sehingga proses penelitian dapat melibatkan banyak *judgement* dari luar maupun dari dalam. Ahmad (2018) menjelaskan peneliti yang menggunakan pendekatan penelitian kualitatif fokus penelitiannya terdapat pada proses, peristiwa dan otensitas dengan berusaha mengkontruksi realitas dan memahami maknanya. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode penelitian deskriptif merupakan cara mendeskripsikan berbagai fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun fenomena buatan manusia (Sukmadinata, 2016).

Hal yang dikaji dalam penelitian ini adalah pendapat ahli media dan materi terhadap kelayakan aplikasi *Google Arts & Culture* bila dijadikan media pembelajaran. Selain itu juga, peneliti mengkaji cara penggunaan aplikasi *Google Arts & Culture* ini bila dijadikan media pembelajaran di kelas 5 SD dalam pembelajaran batik sebagai karya seni rupa daerah.

#### **3.2 Partisipan dan Sumber Data Penelitian**

Data yang diperoleh dalam penelitian ini didapatkan dari ahli media, ahli materi, guru kelas 5 SD dan aplikasi *Google Arts & Culture*. Partisipan dalam penelitian ini ialah

1. Ahli Materi ialah dosen yang mengampu mata kuliah Pendidikan Seni Rupa, di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru. Dosen tersebut berperan untuk memberikan penelilaian tentang kesesuaian materi yang terdapat pada aplikasi *Google Arts & Culture* dengan materi ajar batik sebagai karya seni

rupa daerah di kelas 5 SD. Dosen ini memberikan penilaian melalui instrumen yang telah dikembangkan oleh peneliti.

2. Ahli Media ialah dosen yang mengampu mata kuliah Multimedia Interaktif, pada program studi Pendidikan Multimedia di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru. Dosen tersebut yang akan memberikan validasi kelayakan aplikasi *Google Arts & Culture* sebagai media pembelajaran di SD, melalui instrumen yang telah dikembangkan oleh peneliti.
3. Guru yang berperan pada penelitian ini ialah guru kelas 5 SD. Terdapat dua orang guru dari sekolah yang berbeda. Guru ini berperan untuk memberikan penilaiannya sebagai seorang pengajar terhadap aplikasi *Google Arts & Culture* sebagai media pembelajaran di SD, melalui instrumen yang telah dikembangkan oleh peneliti.

### **3.3 Teknik Pengumpulan Data**

Untuk memenuhi kebutuhan data dalam menjawab rumusan masalah yang ada, maka peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, diantaranya.

#### **1. Angket**

Angket merupakan teknik untuk memperoleh data penilaian ahli (*expert judgement*) terhadap materi dan aplikasi *Google Arts & Culture* sebagai media pembelajaran di SD. Angket ini berisikan indikator komponen materi ajar dan media pembelajaran yang telah disesuaikan. Untuk mengukur penilaian ini, angket tersebut akan diberikan skor dengan panduan penskoran skala likert.

Selain itu juga, terdapat angket campuran (terbuka dan tertutup) yang akan diisi oleh guru untuk menilai kelayakan aplikasi *Google Arts & Culture* sebagai media pembelajaran di SD yang nantinya memperkuat pendapat ahli.

#### **2. Observasi**

Observasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu mengamati langsung cara penggunaan aplikasi *Google Arts & Culture*. Peneliti mengamati penggunaan aplikasi secara langsung tanpa menggunakan suatu alat sebagai standar. Maka dari itu, hal yang akan dilakukan oleh peneliti adalah mengamati, mencatat, kemudian menghimpun informasi supaya dapat membuat diagram alir (*flowchart*) dan mendeskripsikannya.

### 3.4 Instrumen Penelitian

#### 1. Lembar Angket

Instrumen ini digunakan untuk menilai kelayakan materi dan media serta penggunaannya dalam pembelajaran. Angket ini diberikan secara *online* pada ahli dan guru yang bersangkutan. Berikut kiri-kisi instrumen angket yang akan diisi oleh ahli materi, ahli media dan guru.

Tabel 3.1

Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nomor Soal
1	Kelayakan Isi	1. Kesesuaian materi dengan KD 2. Cakupan dan kedalaman materi	1, 2, 3 4, 5, 6
2	Kelayakan Penyajian	1. Kejelasan penyajian materi 2. Pemberian <i>feedback</i> bagi siswa	7, 8, 9, 10 11, 12

Tabel 3.2

Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Nomor Soal
1	Materi Pembelajaran	1. Kejelasan gaya bahasa sesuai dengan karakteristik audiens 2. Ketepatan pemilihan narasi dan visual dalam penyampaian materi 3. Kecakupan dan kecukupan materi 4. Memantik siswa untuk berpikir kritis	1, 2, 3 4, 5 6 7
2	Efektifitas penggunaan	1. Cocok digunakan untuk siswa kelas 5 SD dalam belajar 2. Memungkinkan siswa untuk cepat memahami materi 3. Dapat diakses kapanpun	8, 9, 10 11 12
3	<i>User Experience</i>	1. Mudah diakses melalui komputer	13

		apapun 2. Mudah digunakan secara individu/kelompok	14
4	<i>User Interface</i>	1. Tampilan sederhana 2. Navigasi Mudah 3. Kualitas tampilan yang membantu	15, 16, 17 18, 19 20

Tabel 3.3  
Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Guru

No	Aspek	Indikator	Nomor Soal
1	Guru dan Siswa	1. Peran guru dalam pembelajaran 2. Keaktifan siswa 3. Mudah digunakan secara individu/kelompok	1 2 3
2	Tujuan Pembelajaran	1. Kesesuaian materi dengan KD	4
3	Materi Pembelajaran	1. Cakupan dan kedalaman materi sesuai dengan karakteristik siswa	5, 6, 7
4	Metode Pembelajaran	1. Efektifitas penggunaan aplikasi dalam pembelajaran	8
5	Alat atau Media Pembelajaran	1. Kejelasan tampilan dalam aplikasi 2. Mudah diakses melalui komputer apapun	9, 10 11
6	Evaluasi	1. Pemberian <i>feedback</i> bagi siswa 2. Memantik siswa untuk berpikir kritis	12 13

## 2. Instrumen Pengamatan

Instrumen ini berisikan berbagai aspek yang akan diteliti oleh observer. Ini digunakan sebagai alat pembantu observer dalam mengamati penggunaan aplikasi *Google Arts & Culture* dalam materi “Batik Sebagai Karya Seni Rupa Daerah”. Berikut aspek yang akan diamati oleh peneliti.

Tabel 3.4

Aspek Pengamatan Aplikasi *Google Arts & Culture*

No	Aspek	Indikator
1	Teknik operasional aplikasi	1. Membuka aplikasi 2. Menerjemahkan bahasa 3. Membuka laman batik 4. Membuka museum dan galeri batik
2	Eksplorasi Materi	1. Motif batik nusantara 2. Daerah penghasil batik 3. Membuat batik 4. Bahan ajar batik 5. Kuis tentang batik

### 3.5 Analisis Data

Untuk menguji kelayakan media dan materi oleh ahli, alat pengukuran yang digunakan oleh peneliti adalah angket yang diberikan skor. Skala penskoran yang digunakan adalah skala likert. Perhitungan penskoran ini akan dianalisis menggunakan perhitungan skala likert. Berikut bobot penskoran yang terdapat pada angket.

Tabel 3.5

Bobot Penskoran Angket Validasi Ahli

Keterangan	Bobot
SB (Sangat Baik)	4
B (Baik)	3
KB (Kurang Baik)	2
TB (Tidak Baik)	1

Skor yang diperoleh dalam angket, akan dijumlahkan kemudian diubah kedalam bentuk persentase menggunakan rumus berikut.

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

Keterangan:

Ps = Presentase

S = Jumlah skor yang didapat

N = Jumlah skor ideal

Angka yang diperoleh dari perhitungan tersebut, diubah kedalam bentuk deskriptif menggunakan interpretasi skor sebagai berikut.

Tabel 3.6

Kriteria Interpretasi Skor Presentase

Persentase Pencapaian	Interpretasi
0% - 25%	Tidak Layak
26% - 50%	Kurang Layak
51% - 75%	Layak
76% - 100%	Sangat Layak

Nugraheni, D. (2018)

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman. Berikut uraian tahapan dalam menganalisis data menurut Miles dan Huberman (dalam Wijaya, 2019, hlm. 123-124) yang telah diadaptasi untuk penelitian ini.

1. Reduksi Data

Pada tahap ini, peneliti mulai menganalisis dan menyederhanakan data yang telah diperoleh melalui angket yang telah diisi dan observasi. Semua data diseleksi untuk memfokuskan informasi yang dibutuhkan sehingga nantinya lebih mudah untuk dikaji.

2. *Display* (Penyajian) Data

Setelah menyeleksi data, selanjutnya peneliti menganalisis dan/atau mengkaji data. Kemudian, hasil analisisnya disajikan dalam bentuk naratif. Selain itu, untuk penggunaan aplikasi *Google Arts & Culture* akan disajikan

menggunakan diagram alir (*flowchart*) supaya lebih mudah dipahami oleh pembaca.

### 3. Kesimpulan

Setelah data diperoleh, dikaji dan kemudian disajikan, maka tahap terakhir yaitu penarikan kesimpulan. Penarikan kesimpulan inilah, yang akan menjadi jawaban dari rumusan masalah penelitian ini.