

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan dan Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Design and Development* (D&D) yang didefinisikan oleh Richey & Kelin (2007) sebagai berikut:

the systematic study of design, development, and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basic for the creation of instructional and non-instructional product and tools and new or enhanced models that grovenr their development.

Metode ini biasa digunakan untuk mempelajari suatu proses desain, pengembangan dan evaluasi dengan tujuan membentuk sebuah dasar empiris untuk menciptakan produk instruksional dan alat baik untuk kegiatan pembelajaran maupun non pembelajaran. fokus penelitian Desain D&D meliputi analisis, perencanaan, produksi dan evaluasi. Salah satu karakteristik desain D&D terdapat pada teknik pengumpulan datanya, yaitu dapat menggunakan *Mix Methods research* atau penggunaan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dalam satu penelitian. Dalam penelitian ini peneliti lebih memfokuskan ke pendekatan kualitatif. Tujuan dari penelitian kualitatif untuk mengembangkan definisi atau konsep yang kemudia menjadi teori. Dalam penelitian ini difokuskan untuk mengetahui kualitas dari media pembelajaran Mudy berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran seni budaya pada materi elemen musik.

Terdapat berbagai alternatif metode penelitian D&D, salah satunya adalah metode deskriptif berdasarkan tinjauan para ahli (Richey & Klein, 2007). Menurut Arifin (2012: 41) “Penelitian deskriptif adalah penelitian yang

digunakan untuk menggambarkan, menjelaskan dan menjawab persoalan-persoalan tentang fenomena dan peristiwa yang terjadi saat ini, baik tentang fenomena sebagaimana adanya maupun analisis hubungan antara variable dan suatu fenomena”.

Setiap jenis model penelitian tentunya memiliki prosedur bagaimana melakukan suatu penelitian dari awal hingga akhir. Terdapat beberapa variasi prosedur dalam model penelitian D&D. salah satunya menurut preffers, dkk (Ellis & Levy, 2008) mengemukakan 6 tahapan dalam model D&D, yaitu sebagai berikut:

1. *Identify the problem*
2. *Describe the objectives*
3. *Design and develop the artifact*
4. *Subject the artifach to testing*
5. *Evaluate the result of testing*
6. *Communicate those results*

3.1.1 Identify The Problem (Identifikasi Masalah*)

Mengidentifikasi masalah merupakan tahapan yang umum atau medasar dalam sebuah penelitian. Peneliti harus mengathui masalah apa yang terjadi di lapangan dan meprediksikan masalah yang timbul. Tahapan ini dimulai dengan studi literatur. Selanjutnya peneliti mengumpulkan data dan informasi terkait pembelajaran seni budaya dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini penelitian lebih diarahkan pada pengumpulan informasi yang berkaitan dengan tingkat pemahaman siswa terhadap proses pembelajaran seni budaya khususnya elemen musik serta apa yang menjadi masalah pada proses pembelajaran tersebut. Kemudia konten yang akan dimasukan kedalam media pembelajaran. lalu, pengumpulan

informasi mengenai desain, tampilan dan konten yang akan dimuat dalam media pembelajaran “Mudy”

3.1.2 Describe The Objective (Mendeskripsikan Tujuan)

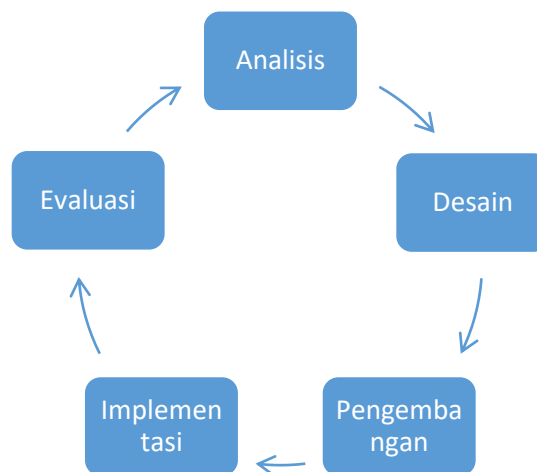
Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini secara umum untuk mendesain dan mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* yang dapat di gunakan peserta didik di sekolah maupun di rumah baik *online* maupun *offline* selagi mempunyai perangkat komputer atau android. adapun tujuan khususnya sebagai berikut:

- a) Mendeskripsikan dan menyusun desain produk media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* Mudy pada mata pelajaran seni budaya materi elemen musik.
- b) Mendeskripsikan proses pengembangan desain produk media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* Mudy pada mata pelajaran seni budaya materi elemen musik.
- c) Mendeskripsikan tanggapan para ahli mengenai konten dan desain media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* Mudy pada mata pelajaran seni budaya materi elemen musik.
- d) Mendeskripsikan tanggapan pengguna setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* Mudy pada mata pelajaran seni budaya materi elemen musik.

3.1.3 Design and Develop The Artifact (Desain dan Pengembangan Produk)

Pada tahap ini produk yang akan dikembangkan berdasarkan desain pembelajaran ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ini dipilih karena bisa dikembangkan secara sistematis,

sederhana dan mudah dipelajari sehingga dapat memudahkan untuk mengembangkan sebuah produk media pembelajaran.



Gambar 3.1 siklus model pengembangan ADDIE

Analisis merupakan tahap awal yang dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan. Dalam penelitian ini kebutuhan dilihat berdasarkan kondisi pembelajaran dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. kemudian menganalisis konten pembelajaran seperti kompetensi dasar (KD), selanjutnya menguraikan kompetensi dasar menjadi indikator hingga pemilihan materi.

Tahap ini merupakan langkah utama dalam kegiatan ini alat/produk yang dimaksud adalah “Mudy” (*music for study*). Mudy adalah media pengembangan yang dirancang menggunakan *Articulate Storyline*. model pengembangan ini menggunakan model ADDIE, meliputi:

1. Analisis

Peneliti menganalisis konten pembelajaran seperti kompetensi dasar (KD) yang selanjutnya diuraikan menjadi poin-poin indikator. Selain itu tahap ini juga menganalisis kebutuhan pengguna media pembelajaran.

2. Desain

Berupa rancangan *blueprint*/dokumen-dokumen tertulis. Dokumen disusun berdasarkan informasi yang di dapat dari kegiatan kajian literatur mengenai desain media pembelajaran.

3. Development

Untuk mengembangkan desain menjadi produk nyata yang siap untuk di implementasikan dan evaluasi. Tahap ini merupakan proses penginputan kontan dan perancangan program.

4. Implementasi

Dalam tahap ini produk di terapkan kepada subjek penelitian dilakukan dalam skala kecil untuk mendapatkan tanggapan para ahli dan pengguna.

5. Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui efesiensi dan efektifitas media pembelajaran yang diukur melalui instrument, uji validitas dan kelayakan media oleh ahli. Kemudian, dijadikan referensi untuk perbaikan.

3.1.4 Subject The Artifach To Testing (Uji Coba Produk dan Evaluasi

Hasil Uji Coba)

Pada tahap ini terdapat dua tahapan dalam penilitian. Pertama merupakan uji coba oleh peneliti sendiri untuk mengetahui sudah sampai mana perkembangan media pembelajaran tersebut apakah masih terdapat kekurangan atau ketidaksesuaian yang mungkin akan menghambat penggunaan media. Tahap kedua uji coba yang dilakukan kepada ahli media dan ahli materi serta kepada calon penggunaan media tujuan dari tahap ini untuk mengumpulkan data sebagai bahan validasi media yang sedang dikembangkan. Data didapat

dari hasil pengisian angket yang diberikan kepada para ahli dan calon pengguna pada saat uji coba media.

3.1.5 *Communicate Those Results* (Mengkomunikasi Hasil Uji Coba)

Tahap selanjutnya setelah mendapatkan hasil dari uji coba dibuat kesimpulan dan dilaporkan sebagai laporan tertulis skripsi dan mekomunikasikannya dalam sidang skripsi kepada dosen penguji. Dalam proses mengkomunikasikan hasil uji coba, membuat beberapa informasi tentang proses desain dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* serta kontribusi terhadap perkembangan di dunia pendidikan, peluang yang dapat ditindak lanjuti dari penelitian ini, serta kesesuaian anantara hasil analisis data dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya. menyebarkan Media Mudy kepada Peserta didik yang membutuhkan agar dapat memperoleh informasi, timbul inisiasi menerima hingga akhirnya memanfaatkannya.

3.2 Partisipan

Penelitian ini dilaksanakan pada Maret 2021 untuk pengembangan media, dan pada Mei 2021 untuk tahap implementasi di lapangan. Produk yang dikembangkan dibatasi pada mata pelajaran Seni Budaya materi elemen musik kelas VII.

Objek dalam penelitian ini melibatkan dua jenis objek, yaitu Ahli dan Pengguna. Objek ahli terlibat dalam proses validasi produk dengan melakukan *Expert Judgement* terhadap produk yang dikembangkan, terdiri dari ahli media, dan ahli materi. Ahli media disini merupakan dosen aktif dari Departemen Kurikulum dan Teknologi pendidikan program studi Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia. Sedangkan, untuk Ahli materi merupakan Guru Mata pelajaran Seni Budaya Kelas VII di SMPN 7 Bandung. Objek

pengguna adalah siswa dan guru yang akan menggunakan produk yang telah dikembangkan dan divalidasi oleh ahli dalam kegiatan pembelajaran. Adapun objek pengguna media pembelajaran merupakan peserta didik kelas VII SMP Kartika XIX-2 Bandung dan juga Guru Seni budaya SMP. Objek penelitian dalam penelitian ini dipilih dengan cara *random sampling*. Jumlah objek tidak dibatasi dan tidak ditetapkan.

3.3 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian dengan pendekatan kualitatif, data dikumpulkan secara seksama melalui metode pengumpulan data yang kemudian hasilnya dideskripsikan secara mendetail. Agar data yang dikumpulkan memiliki validitas yang meyakinkan maka diperlukan untuk menggabungkan atau mengkombinasikan berbagai metode pengumpulan data berdasarkan kajian atau fenomena dari sudut pandang yang berbeda agar memperoleh tingkat kebenaran yang dapat dipercaya

3.3.1 Metode Pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu:

1. Angket

Teknik penelitian menggunakan instrument angket ini dilakukan untuk mengumpulkan data. Pembagian di bagi menjadi dua, pertama kepada ahli media dan materi dan kedua kepada pengguna yaitu peserta didik dan guru. Angket ini digunakan untuk mengetahui bagaimana kelayakan dari media pembelajaran Mudy untuk membantu pembelajaran seni budaya khususnya materi elemen musik. Jenis angket yang akan diberikan merupakan angket tertutup dan terbuka. Angket tertutup yaitu angket yang menyediakan beberapa jawaban dan angket terbuka untuk memberikan masukan tambahan.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data dan informasi menggunakan jenis wawancara terstruktur. Wawancara jenis ini merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan saat peneliti tahu betul informasi apa yang dibutuhkan dan digali pada saat proses wawancara.

1.3.2 Alat pengumpulan Data

1. Angket

Angket yang digunakan dalam penelitian ini untuk mendapatkan data dan mengetahui kelayakan dari media pembelajaran Mudy. Angket ini dibagi menjadi tiga kelompok yaitu angket untuk ahli materi, ahli media, dan pengguna atau guru dan peserta didik. Penelitian ini dinilai dari komponen materi, media, dan proses pembelajaran. Penyusunan angket menggunakan skala *likert* dengan empat pilihan. Adapun kisi-kisi dari masing masing instrument yang akan digunakan sebagai berikut :

a. Angket Validasi Ahli Materi

Validasi ini dilakukan oleh guru mata pelajaran seni budaya. Penilaian berdasarkan kriteria yang merujuk kepada Badan Nasional Sertifikasi Proses (BNSP) yang dirumuskan ke indikator dan instrument. Kisi-kisi instrument validasi ahli materi sebagai berikut:

No.	Kriteria	Indikator
1.	Kelayakan Isi	1. Kesesuaian materi dengan SK dan KD 2. Keakuratan Materi 3. Mendorong Rasa Keingintahuan
2.	Kelayakan Penyajian	1. Teknik penyajian 2. Pendukung penyajian
3.	Bahasa	1. Lugas 2. Komunikatif 3. Dialogis dan Interaktif

		4. Kesesuaian dengan Tingkat Perkembangan peserta didik 5. Penggunaan istilah, simbol dan ikon
--	--	---

Table 3.1 kisi-kisi instrument angket validasi ahli materi

b. Angket Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh salah satu dosen ahli media di prodi Teknologi Pendidikan Dr. Rusman, M.Pd. Kriteria yang digunakan untuk menilai kevalidan media pembelajaran dalam penelitian ini merujuk kepada *Learning Object Review Instrument (LORI)* yang dijabarkan sebagai berikut :

No.	Kriteria	Indikator
1.	Desain (<i>Presentation Design</i>)	1. Tampilan 2. Penyajian data
2.	Interaksi Pengguna (<i>Interaction Usability</i>)	1. Kemudahan pengoperasian aplikasi 2. Kesesuaian tata letak menu 3. Kesederhanaan
3.	Aksesibilitas	1. Mengakomodasikan siswa 2. Media pembelajaran kompatibilitas

Table 3.2 kisi-kisi instrument angket validasi media

c. Angket Pengguna Media Pembelajaran

Angket Validasi pengguna dilakukan oleh pengguna media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* yaitu peserta didik kelas VII SMP dengan 3 aspek yaitu aspek media, materi dan pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* yang dijabarkan dalam tabel berikut:

No.	Aspek	Indikator
-----	-------	-----------

1.	Materi	1. Kelayakan isi 2. Kelayakan penyajian
2.	Media	1. Interaksi pengguna 2. Aksesibilitas
3.	Media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline</i>	1. Kualitas media

Table 3.3 kisi-kisi pengguna media pembelajaran

2. Instrumen Wawancara

Wawancara dilakukan pada saat studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan apa yang terjadi pada proses pembelajaran seni budaya khususnya materi elemen musik serta untuk mengetahui media pembelajaram seperti apa yang dibutuhkan oleh pendidik dan peserta didik pada saat ini. Terakhir, wawancara dilakukan untuk mengetahui opini, kritik, dan saran dari pengguna tentang media yang telah digunakan sehingga informasi yang didapatkan lebih luas dan jelas.

3.4 Analisis Data

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis deskriptif. Selain objek penelitian, peneliti akan mendeskripsikan hasil wawancara terhadap narasumber, lalu mengkaitkan hasil wawancara terhadap narasumber lalu mengkaitkan hasil wawancara terhadap media pembelajaran terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Intrumen digunakan dalam penelitian kualitatif untuk mengukur variable yang akan diteliti. Instrumen yang digunakan dalam penilitian ini menggunakan skala *likert* empat pilihan yang dijabarkan sebagai berikut:

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat kurang (SK)	1
Kurang (K)	2
Baik (B)	3
Sangat Baik (SB)	4

Tabel 3.4 Skala Likert

1. Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Secara Teoritis

Media pembelajaran dinyatakan layak secara teori berdasarkan penilaian atau pernyataan kualitatif yang diberikan oleh media dan ahli materi.

Kelayakan media secara teori didapatkan dalam rumus berikut :

$$N_p = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{total skor tertinggi}} \times 100$$

N_p : Nilai Kelayakan

Rentang Skor	Kategori Kualitatif	Keterangan
85-100	Sangat Valid	Dapat digunakan tanpa revisi
70-85	Valid	Dapat digunakan dengan sedikit revisi
55-70	Kurang Valid	Dapat digunakan dengan banyak revisi
≤ 55	Tidak valid	Tidak dapat digunakan

Table 3.5 Skor Kelayakan media

2. Analisis kelayakan media pembelajaran secara praktis

Analisis kelayakan secara praktik didapatkan dari hasil angket respon siswa terhadap pengguna media pembelajaran. media pembelajaran dikatakan praktis apabila respons siswa dalam kategori positif yaitu lebih dari 70%. Data yang diperoleh dari angket respon diolah dengan menggunakan rumus berikut ini:

$$\%RS = \frac{\text{total skor}}{\text{total skor tertinggi}} \times 100$$

$\%RS$: Persentase Respon Siswa

3.5 Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan mengikuti prosedur penelitian yang secara umum dilakukan dalam tiga tahap, yaitu tahap perencanaan penelitian, pelaksanaan penelitian dan tahap akhir penelitian.

1. Tahap Perencanaan Penelitian

- a. Melakukan studi pustaka/literatur dari beberapa sumber seperti buku-buku, skripsi, jurnal, artikel ilmiah dan sebagainya untuk kemudian memilih masalah penelitian
- b. Merumuskan masalah dengan melakukan perumusan judul penelitian, rancangan penelitian yang sesuai dengan masalah dan tujuan yang akan diteliti dengan melakukan bimbingan kepada dosen pembimbing
- c. Memilih metode yang akan digunakan, yaitu metode *desain and development* (D&D)
- d. Membuat rancangan *Blueprint* produk yang akan dibuat
- e. Menentukan dan menyusun instrumen yang akan digunakan. Dalam penyusunan instrumen, peneliti melakukan beberapa tahap, yaitu:
 - 1) Menyusun kisi-kisi instrumen sebagai acuan dalam pembuatan instrumen.
 - 2) Konsultasi kepada ahli.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

- a. Menentukan partisipan yang telah ditentukan. Partisipan terdiri dari ahli media, ahli materi, peserta didik dan guru
- b. Pengembangan produk media yang sudah di rancang sebelumnya
- c. Memberikan *link* angket/kuesioner yang sudah disusun di *Google Form*.

3. Tahap Akhir Penelitian

- a. Mereduksi data yang telah didapat
- b. Menganalisis hasil temuan penelitian.

- c. Menarik kesimpulan dan saran berdasarkan hasil olah data.
- d. Membuat laporan penelitian dalam bentuk skripsi yang sesuai dengan pedoman penulisan karya ilmiah.