

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Design and Development* (D&D). Richey dan Klein (dalam Ihsan, 2017, hlm. 27) memaparkan bahwa *Design and Development* (D&D) merupakan, “*the systematic study of design, development, and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and non-instructional product and tools and new or enhanced models that govern their development*”.

Berdasarkan definisi penelitian D&D menurut Richey dan Klein, ada dua hal yang dapat dikembangkan dalam penelitian ini, yaitu alat dan model. Sejalan dengan hal tersebut, Rusdi (2018) mengklasifikasikan tujuan penelitian pengembangan menjadi dua, yaitu pengembangan model dan pengembangan produk. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan produk berupa media pembelajaran video.

Karakteristik dari metode penelitian *Design and Development* (D&D) yaitu pendekatan yang dilakukan dalam pengumpulan data menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dalam satu penelitian (Maulana, 2020, hlm. 26). Namun kebanyakan penelitian *Design and Development* (D&D) lebih cenderung pada pendekatan kualitatif yang berfokus pada kualitas produk.

Model penelitian *Design and Development* (D&D) yang digunakan adalah model ADDIE. Model ADDIE menjadi salah satu model pengembangan dengan tahapan-tahapan yang sederhana dan mudah dipelajari (Kustandi, dkk.,2020,hlm.105-105). Adapun tahapan dalam model ADDIE perlu dilakukan secara sistematis dan sistemik.

3.2 Prosedur Penelitian

Dalam model pengembangan ADDIE, terdapat lima fase pengembangan yang perlu dilakukan secara sistematis dan sistematis. Lima fase tersebut adalah

Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Adapun penjelasan dari setiap tahapan ADDIE yaitu (Kustandi, dkk., 2020):

1. *Anlysis* (Analisis)

Analisis awal dilakukan untuk mengetahui kebutuhan dalam mengembangkan sebuah produk. Menganalisis mulai dari karakteristik siswa, merumuskan tujuan pembelajaran, menentukan materi pokok yang akan dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran. Ada dua komponen yang akan dianalisis, yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan.

2. *Design* (Desain)

Setelah dilakukannya analisis kebutuhan media, selanjutnya dibuatlah desain atau rancangan media pembelajaran yang akan dibuat. Desain meliputi urutan video pengenalan pola irama kepada siswa mulai dari menjelaskan birama hingga mencontohkan memainkan alat musik sederhana dengan pola ritmik yang sesuai. Kemudian mendesain tata halaman urutan video dan penjelasan materi di dalam platform google sites. Hasil desain akan menjadi panduan dalam mengembangkan produk media pembelajaran.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini, desain yang sudah dirumuskan sebelumnya, akan dituangkan ke dalam media. Dalam pengembangan ini, desain akan diproduksi sehingga media dapat digunakan di dalam pembelajaran. Adapun aplikasi yang akan digunakan untuk mengeksekusi pengembangan hasil desain produk adalah Filmora untuk mengedit video, canva dan google sites sebagai platform menyimpan video-video pembelajaran. Selain itu, dalam tahap pengembangan ini, peneliti juga mengembangkan panduan penggunaan media untuk guru dan siswa.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi ini dilakukannya uji coba produk. Dalam tahap ini dilakukan pembatasan penelitian, hanya untuk memperoleh penilaian produk dari ahli media dan ahli materi, ahli pembelajaran serta tanggapan dari siswa secara terbatas sebagai pengguna media pembelajaran.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Terakhir pada tahap evaluasi, dilakukan setelah pengimplementasian produk kepada ahli dan pengguna. Pada tahap evaluasi, diperoleh data hasil analisis pada tahap implementasi dari ahli dan pengguna. Data tersebut berupa tanggapan terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Data ini kemudian akan menjadi perbaikan produk sebagai tahap akhir dari pengembangan media.

3.3 Partisipan Penelitian

Partisipan dalam pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini terdiri dari ahli bidang dan partisipan yang akan menilai kualitas media, yaitu:

1. Ahli Media Pembelajaran adalah seorang yang menguasai bidang desain media.
2. Ahli Bidang Studi adalah seseorang yang menguasai bidang musik, termasuk di dalamnya kecerdasan musikal dan isi materi yang ada di dalam media.
3. Ahli pembelajaran, yaitu guru menilai kesesuaian materi, media dan karakteristik siswa.
4. Siswa sebagai pengguna, akan menanggapi produk yang telah dikembangkan.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan lembar observasi, angket penilaian dan wawancara. Lembar observasi bertujuan untuk mendapatkan data awal (pada tahap analisis) mengenai cara belajar, karakteristik siswa dan sebagainya. Angket dalam penelitian ini akan berisi pertanyaan-pertanyaan yang digunakan untuk mengukur kelayakan produk yang telah dibuat. Dan wawancara digunakan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan mudah dipahami materinya, diikuti memainkan pola irama dengan alat musik sederhana dan disenangi oleh siswa tampilan video pembelajarannya.

Lembar observasi digunakan untuk mengetahui data awal penelitian yang dilakukan pada tahap analisis dalam pengembangan model ADDIE. Adapun hal-hal yang harus dianalisis saat melakukan observasi, yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Lembar Observasi

Analisis	Analisis tujuan
	Analisis pengguna
	Analisis materi
	Analisis kebutuhan media pembelajaran video

Selanjutnya instrumen yang digunakan adalah angket penilaian. Angket penilaian ini akan diisi oleh ahli media, ahli bidang studi, ahli pembelajaran dan pengguna media. Angket ini digunakan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran video yang telah peneliti buat. Berikut instrumen angket penilaian yang digunakan untuk mengumpulkan data:

a. Angket Validasi Ahli Media dan Ahli Bidang Studi

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Angket Ahli Media Dan Materi

(sumber : Kustandi, dkk, 2020)	
Variabel	Indikator
Aspek isi/ materi	Kesesuaian materi dengan kegiatan pembelajaran
	Kesesuaian dengan indikator
	Kesesuaian topik dengan materi
	Kecukupan (sufficiency)
	Kesesuaian contoh dengan uraian
	Kejelasan uraian
	Kejelasan contoh
Aspek pembelajaran	Kesesuaian pendekatan
	Pemberitahuan tujuan/kompetensi
	Apersepsi
	Kesesuaian metode

Khairunnisa Hanan Pratiwi, 2021

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO UNTUK MELATIH KECERDASAN MUSIKAL PADA PELAJARAN SENI MUSIK DI SD

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	Urutan penyajian (sequence)
	Efektivitas dan efisiensi pencapaian kompetensi
	Motivasi belajar
	Kesesuaian dengan karakter siswa
Aspek media	Daya tarik teaser/ opening
	Alur cerita
	Ketajaman gambar
	Kesesuaian gambar dengan materi
	Keterbacaan, tulisan, ukuran huruf, warna huruf
	Animasi (gambar bergerak)
	Kesesuaian setting
	Daya tarik
	Musik
	Kualitas presenter
	Kualitas pemain
	Kualitas narasi
	Penggunaan bahasa
	Kejelasan dialog (intonasi, dialek, pengucapan)
Lama program	

b. Angket Ahli Pembelajaran

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket Ahli Pembelajaran

Sumber : (Muahmmad, zenudin, 2020)

Kriteria	Indikator
Pembelajaran media	Kesesuaian dengan metode pembelajaran untuk keterampilan musikal siswa
	Kesesuaian media dengan situasi/ keadaan sekolah
Kriteria pembelajaran	Kesesuaian media dengan kondisi pendidik
	Keseuaian media dengan tingkat perkembangan siswa
	Kesesuaian media dengan karakter belajar siswa
	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran

c. Wawancara Pengguna / Siswa

Pengumpulan data yang terakhir didapatkan dari wawancara kepada siswa. Dengan tujuan agar peneliti mengetahui sejauh mana produk yang peneliti kembangkan ini dapat dipahami dan disukai serta mudah penggunaannya bagi siswa. Berikut kisi-kisi wawancara untuk siswa:

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Wawancara Siswa

Sumber : Kustandi, dkk (2020)	
Variabel	Indikator
Aspek isi/ materi	Kejelasan uraian
	Kejelasan contoh
Aspek Media	Ketajaman gambar
	Kesesuaian gambar dengan materi
	Keterbacaan, tulisan, ukuran huruf, warna huruf
	Daya tarik
	Animasi (gambar bergerak)

	Kejelasan dialog
	Penggunaan bahasa
	Musik

3.5 Teknik Analisis Data

Setelah data-data telah terkumpul, selanjutnya tahap mengolah dan analisis data untuk dijadikan bahan evaluasi. Analisis data ini dilakukan menggunakan pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif.

a. Data Kuantitatif

Setelah diperoleh hasil angket validasi dari para ahli, maka hasil angket akan digunakan oleh peneliti sebagai bahan data kuantitatif untuk penyekoran. Data yang telah terkumpul melalui angket, dianalisis menggunakan skala likert. Untuk melakukan hasil akhir penskoran, maka dilakukannya perhitungan dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

P = persentase skor

Skor ideal = skor tertinggi angket dikali jumlah responden

Kemudian peneliti membuat tingkat validasi penelitian dalam empat kategori menurut Sugiyono (dalam Setiawan, 2020) :

Tabel 3. 5 Interpretasi Skala Likert

Skala	Tingkat pencapaian	Interpretasi
5	80% - 100%	Sangat Baik (SB)
4	60% - 79,99%	Baik (B)
3	40% - 59,99%	Cukup (C)
2	20% - 39,99%	Kurang (K)
1	0% - 19,99%	Sangat Kurang (SK)

b. Data Kualitatif

Penelitian ini menggunakan 3 tahap analisis data menurut (Miles & Huberman (dalam Maulana, 2020), yaitu:

1) Reduksi Data

Reduksi data yaitu merangkum, menyederhanakan data-data yang sudah didapatkan dan hanya menggunakan data-data pokok dan penting menjadi informasi yang bermakna.

2) Penyajian Atau Pemaparan Data

Penyajian data untuk memudahkan dalam memahami hasil penelitian, maka disajikan dalam bentuk tabel, grafik, uaian singkat dan sejenisnya.

3) Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan untuk mengambil hal penting dari sajian data dan untuk menjawab rumusan masalah yang sudah ditetapkan di awal.