

BAB III

Metode Penelitian

3.1 Desain Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan peneliti akan mengembangkan suatu produk Media Pembelajaran berupa Media Card Dance, maka metode penelitian yang akan digunakan ialah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan bukan untuk menguji hipotesis atau menghasilkan sebuah teori. Tujuan dari penelitian pengembangan adalah untuk menghasilkan sebuah produk atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang dapat dipertanggungjawabkan. Desain penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah berbasis penelitian pengembangan (Design and Development) D&D ini dilakukan melalui proses desain, pengembangan dan evaluasi dengan tujuan untuk kegiatan pembelajaran maupun non pembelajaran dan menciptakan model baru atau meningkatkan model yang mengatur perkembangannya. Model ini biasa digunakan untuk mempelajari suatu proses desain, pengembangan D&D merupakan strategi untuk mengembangkan suatu produk yang telah kita design, Berdasarkan tujuannya dalam penelitian D&D terdapat dua kategori: (1) penelitian produk dan alat, dan (2) penelitian model (Richey dan Klein, 2007 hal 7). Adapun kategori yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian produk dan alat.

Desain penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian D&D yang bertujuan untuk membuat sebuah media atau produk pendidikan yang akan digunakan di sekolah. Produk pendidikan yang akan peneliti desain dan kembangkan ialah *Media Card Dance* sebagai salah satu media pembelajaran pada mata pelajaran SBdP dengan materi Keberagaman Budaya untuk kelas VI sekolah dasar dengan menggunakan pendekatan kualitatif dekriptif untuk menyajikan hasil penelitian dengan tujuan mendeskripsikan dan menggambarkan secara mendalam hasil dari penilaian dari para ahli dan pengguna yang dilakukan dengan hasil expert review serta angket yang diisi. Richey and Klein (2007, hal 42) menuturkan bahwa penelitian model D&D menggunakan metode

Deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif dekriptif dapat menyajikan hasil penelitian dengan tujuan mendeskripsikan dan menggambarkan secara mendalam hasil dari penilaian dari para ahli dan pengguna yang dilakukan dengan hasil *expert review* serta angket yang diisi, sejalan dengan model D&D dengan metode deskriptif berdasarkan *expert review* atau tinjauan para ahli untuk melakukan validasi terhadap desain yang dikembangkan (Richey dan Klein 2007).

3.2 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah model dari N.J Manson. Model N.J Manson sendiri memiliki kesamaan dalam langkah-langkahnya disebabkan yang menjadi kerangka dari model N.J Manson adalah kerangka ADDIE. Kerangka ADDIE dalam Rusdi (2018, hlm.117) merupakan kerangka kerja yang sistematis dalam mengorganisasikan rangkaian kegiatan penelitian desain dan pengembangan. Kerangka ADDIE tersusun atas tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*.

1. *Annalysis* (analisis)

Pada tahap analisis diperlukan seorang perancang untuk menentukan kebutuhan dengan cara mengumpulkan informasi yang terkait dengan masalah yang dihadapi. Setelah menyadari adanya masalah maka perancang kemudian menentukan tujuan yang harus dicapai.

2. *Design* (merancang)

Pada tahap desain dilakukan dengan menetapkan rencana atau strategi pembelajaran. Produk yang merupakan bentuk awal yang dirancang sebagai contoh baku produk sesungguhnya atau Garis Besar Program Media (GBPM)

3. *Development* (mengembangkan)

Pada tahap mengembangkan, media ini di produksi agar layak

digunakan dalam menyampaikan isi materi pembelajaran dilakukan berdasarkan penilaian atau validasi dari ahli materi dan validasi ahli media.

4. *Implementation* (Mengimplementasikan)

Tahap implementasi langkah yang dilakukan sesuai dengan rancangan yang telah di kembangkan sebelumnya.

Sedangkan model N.J Manson (Rusdi, 2018), memiliki lima tahap utama dalam langkah penelitiannya:

a) Menyadari adanya masalah pengembangan (*Awareness of Problem*)

Penelitian dapat diawali pada saat peneliti menyadari adanya permasalahan yang harus diselesaikan. Permasalahan biasanya muncul dari persoalan pendidikan sehari-hari di masyarakat ataupun di dalam kelas, sehingga timbul keinginan untuk menyediakan teknologi baru dalam pembelajaran, studi literatur atau sumber-sumber lain yang menjadi inspirasi kegiatan dari pengembangan. Pengembang dapat memulai dengan menyusun usulan atau proposal penelitian desain dan pengembangan. Dalam tahap ini akan melakukan observasi awal mengenai permasalahan yang terjadi di sekolah terkait mata pelajaran khususnya materi Seni Tari. Kemudian hasil observasi dituangkan menjadi suatu usulan atau proposal penelitian dengan memperhatikan studi literature.

b) Memberi saran (*Suggestion*)

Dari permasalahan yang telah disadari dan ditentukan dengan baik, perlu dirancang suatu *alternative* solusi dalam bentuk desain sementara (*tentative design*). Penemuan solusi biasanya menggunakan metode abduksi. Metode abduksi biasanya dilakukan dengan melakukan mengamatan empiris dan juga pengkajian teoritis untuk mendapatkan suatu solusi dalam bentuk desain sementara. Pada bagian ini membutuhkan kreativitas dalam memikirkan rancangan terbaik produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini

peneliti membuat rancangan konten materi dan konten desain yang nantinya akan digunakan dalam penelitian

c) Mengembangkan produk (*Development*)

Pengembang biasanya memikirkan peralatan apa saja yang diperlukan untuk dapat membuat produk tersebut (artifak). Desain sementara yang ditentukan digunakan untuk menciptakan produk real. Pembuatan produk diarahkan untuk menyelesaikan masalah yang telah ditentukan. Produk yang dapat dihasilkan sendiri dapat berbentuk pengayaan yang sudah ada, ataupun membuat artifak yang benar-benar baru. Pada tahap ini model validitas produk juga ditentukan dengan baik, agar spesifikasi dan fungsi produk sesuai dengan rancangan. Pada tahap ini peneliti akan melakukan pengembangan dan penggabungan hasil dari rancangan desain dan rancangan materi agar menjadi suatu media pembelajaran. Dalam tahap ini pula peneliti sudah meminta penilaian dari para ahli. Agar apabila hasil kurang sesuai dapat dilakukan perbaikan hingga media dikatakan layak oleh para ahli.

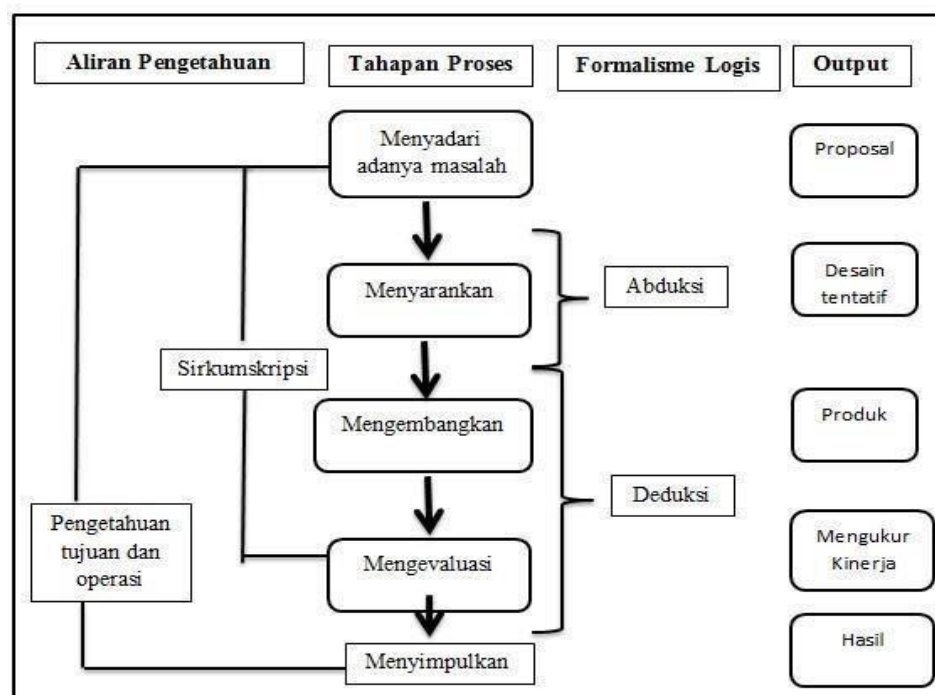
d) Melakukan evaluasi (*Evaluation*)

Produk yang telah dibuat dilakukan evaluasi melalui pengujian kinerja produk, apakah spesifikasi dan fungsi produk telah sesuai dengan tujuan sehingga mampu memecahkan masalah. Sebelum dievaluasi pengembang dapat saja mengajukan hipotesis bagaimana kira-kira dampak yang akan dihasilkan dari penggunaan produk tersebut. Perbedaan antara ekspektasi dampak dengan realita produk dapat saja mendorong peneliti melakukan abduksi untuk mendapatkan saran atau perbaikan selanjutnya. Hasil dari evaluasi terikat dan dibatasi (*circumscription*) oleh permasalahan yang telah ditentukan sebelumnya. Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba produk kepada guru dan siswa terkait media pembelajaran yang sedang dibuat. Peneliti pun meminta penilaian kepada guru dan siswa

e) Menyimpulkan (*Conclusion*)

Pada tahap ini dilakukan analisis, mengkonsolidasi, dan mencatat hasil pengembangannya. Analisis dilakukan pada setiap fase pengembangan, kontribusi fungsi produk terhadap penyelesaian masalah. Pengetahuan baru yang dihasilkan dikonstruksi untuk menjadi informasi yang ilmiah dan menarik. Pada tahap ini dilakukan pula olah data hasil dari para ahli, guru dan siswa terkait produk yang sudah dibuat. Agar mengetahui apakah media tersebut layak digunakan atau tidak di kelas IV.

Gambar 2 Model N.J Manson



3.1 Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan dari penelitian ini adalah para ahli yang terdiri dari seorang ahli media dan ahli materi. Partisipan lainnya adalah siswa kelas IV SD dan guru kelas IV SD. Kemudian pemilihan populasi dalam penelitian ini, yaitu siswa kelas IV yang ada di Lingkungan Rumah mengingat karena sedang pandemi. Adapun pemilihan sampel dari sekolah dasar dipilih berdasarkan tujuan, kemudian terpilih kelas IV di SDN 018 SUKAGALIH. Sampel tersebut diambil karena sesuai dengan fokus pokok bahasan dalam

penelitian ini. Tempat untuk melakukan penelitian sendiri adalah salah satu SD yang ada di Kecamatan Sukajadi, Kota Bandung.

3.2 Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya kesimpangsiuran antara penulis dengan pembaca terhadap judul penelitian yang dibuat. Berikut ini penjelasan terkait judul penelitian.

1. Rancang bangun merupakan salah satu fokus dari penelitian Desain and Development (D&D). Peneliti berupaya untuk mempersiapkan dan merencanakan secara seksama dalam merancang, memproduksi, dan memvalidasi suatu media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik pengguna. Unsur visual dan digital yang dirancang bangun menjadi sebuah produk media pembelajaran melalui proses rancang bangun dengan alat bantu dalam mendesain visual media yaitu aplikasi Powerpoint dan juga Canva.
2. Media pembelajaran *Card Dance* berbasis *Augmented Reality* merupakan alat bantu atau suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber/pengajar kepada siswa. Media ini merupakan hasil modifikasi dari kartu kuartet. Kartu kuartet merupakan kartu yang berisikan gambar informasi tentang jenis tarian. Modifikasi yang ada pada kartu yaitu kartu yang dapat di scann oleh aplikasi dan dapat menayangkan video tarian sesuai dengan gambar pada kartu tersebut.
3. Keberagaman Budaya di negeriku merupakan materi pada buku tema di mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Batasan materi untuk pembelajaran di SD yaitu beberapa tarian nusantara yang berada di pulau-pulau besar.

3.3 Pengumpulan Data Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti mengumpulkan data menggunakan instrumen penelitian. Instrumen penelitian dapat membantu peneliti untuk mengumpulkan data pada kegiatan penelitian serta mempermudah peneliti untuk mendapatkan data yang akurat sehingga instrumen penelitian yang digunakan haruslah valid dan reliable. Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

- a. Lembar Observasi, digunakan pada saat melakukan studi lapangan

atau studi pendahuluan dalam mengumpulkan suatu informasi yang berkaitan dengan desain yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran. Isi dari lembar ini dapat berupa Aspek yang diamati seperti usia, jenis kelamin, jumlah, karakteristik, dan kondisi dari guru dan siswa yang berada di sekolah tempat penelitian berlangsung.

- b. Lembar Wawancara, digunakan untuk mengetahui tanggapan dan respon dari guru dan siswa terhadap media pembelajaran yang sedang dikembangkan.

Tabel 3.1

Instrumen wawancara media pelajaran kepada siswa

NO.	Pertanyaan
1.	Apakah (Nama Siswa) suka menggunakan alat/media tersebut?
2.	Bagaimana pendapat (Nama Siswa) mengenai bentuk dari media tersebut?
3.	Apakah (Nama Siswa) bisa menggunakannya?
4.	Apakah (Nama Siswa) bisa menggunakannya?
5.	Bagian mana yang menurut (Nama Siswa) sulit?
6.	Apakah materi tersebut pernah dipelajari sebelumnya?
7.	Apakah masih ada yang tidak paham terhadap materi tersebut?

Tabel 3.2 *Instrumen wawancara media pelajaran kepada guru*

NO.	Pertanyaan
1.	Apakah media ini dapat digunakan di Sekolah Dasar?
2.	Apakah terdapat penjelasan langkah-langkah penggunaan pada media ini?
3.	Apakah media ini dapat digunakan siswa kelas IV Sekolah Dasar?

4.	Apakah materi yang terdapat pada media ini sesuai dengan kurikulum pembelajaran SBdP di Sekolah Dasar?								
5.	<p>Apakah materi yang terdapat pada media ini sesuai</p> <table border="1" data-bbox="568 331 1295 864"> <tr> <td data-bbox="568 331 751 506">6.</td> <td data-bbox="751 331 1295 506">Apakah materi yang terdapat pada media menggunakan bahasa yang menarik untuk siswa?</td> </tr> <tr> <td data-bbox="568 506 751 618">7.</td> <td data-bbox="751 506 1295 618">Apakah materi yang terdapat pada media menjelaskan tentang Seni Tari?</td> </tr> <tr> <td data-bbox="568 618 751 752">8.</td> <td data-bbox="751 618 1295 752">Apakah siswa kelas IV Sekolah Dasar penjelasan materi Seni Tari yang terdapat pada media ini?</td> </tr> <tr> <td data-bbox="568 752 751 864">9.</td> <td data-bbox="751 752 1295 864">Apakah terdapat kesulitan atau temuan yang terdapat pada media ini?</td> </tr> </table> <p>Lembar Angket, dalam lembar angket sendiri peneliti menggunakan beberapa angketseperti :</p> <p>a. Lembar Angket Validasi Media, angket ini diisi oleh ahli media yang digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Terdapat penilaian pada media yang meliputi beberapa aspek yaitu :</p> <p style="text-align: center;"><i>Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Lembar Penilaian Media Pembelajaran oleh Ahli Media</i></p> <p style="text-align: center;">(Menurut Walker dan Hess dalam Arsyad, 2016, Agustiani,2020)</p>	6.	Apakah materi yang terdapat pada media menggunakan bahasa yang menarik untuk siswa?	7.	Apakah materi yang terdapat pada media menjelaskan tentang Seni Tari?	8.	Apakah siswa kelas IV Sekolah Dasar penjelasan materi Seni Tari yang terdapat pada media ini?	9.	Apakah terdapat kesulitan atau temuan yang terdapat pada media ini?
6.	Apakah materi yang terdapat pada media menggunakan bahasa yang menarik untuk siswa?								
7.	Apakah materi yang terdapat pada media menjelaskan tentang Seni Tari?								
8.	Apakah siswa kelas IV Sekolah Dasar penjelasan materi Seni Tari yang terdapat pada media ini?								
9.	Apakah terdapat kesulitan atau temuan yang terdapat pada media ini?								

		Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	
	Kualitas Teknis	Kebergunaan (Usability)		Membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran	1
				Mempermudah siswa memahami materi pembelajaran	2
				Mempermudah proses pembelajaran	3
				Fleksibilitas penggunaan	4
	Kualitas Desain	Keterbacaan		Huruf dapat dibaca dengan jelas	5
				Ukuran huruf sesuai	6
				Komposisi warna huruf	7
gan materi Seni Tari di kelas IV Sekolah Dasar?					

	Bahasa sederhana dan dapat dipahami	4	1
	Dapat membantu belajar siswa	5	1
	Dapat membuat semangat untuk belajar	6	1
Media	Gambar menarik dan jelas	7	1
	Warnanya menarik	8	1
	Tulisannya dapat terbaca	9	1
Jumlah			9

c. Dokumentasi, merupakan cara untuk mendapatkan data yang telah didokumentasikan. Dokumentasi berupa foto-foto yang diambil ketika penelitian berguna untuk lebih memperkuat hasil penelitian.

3.4 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, akan digunakan teknik analisis data berupa analisis deksriptif kualitatif. Analisis data dilakukan terhadap instrumen penelitian yang sudah diisi oleh ahli materi, ahli media, serta penggunaanya kemudian data tersebut dianalisis menggunakan rumus dari pengukuran *Skala Rikert*. Menurut Riduwan (dalam Agustiani, 2020, hlm

(?) bahwa *skala likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok mengenai kejadian atau gejala sosial. Data yang sudah diperoleh melalui tahap validasi, uji coba produk/ media pembelajaran kemudian diolah dan diinterpretasikan dalam bentuk naratif.

Tabel 3.7

Tabel Kriteria Interpretasi Skor Skala Likert
(Riduwan, 2012, hlm. 15)

Skala	Tingkat Pencapaian	Interpretasi
5	81%-100%	Sangat Baik (SB)
4	61%-80%	Baik (B)
3	41%-60%	Cukup (C)
2	21%-40%	Kurang (K)
1	0%-20%	Sangat Kurang (SK)

Riduwan (2014, hlm. 71), untuk melihat persentase penilaiannya menggunakan rumus perhitungan, yaitu:

$$\rho = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan: ρ = Angka presentase atau skor penilaian f =

Frekuensi yang sedang dicari persentasenya N

= Jumlah frekuensi/skor maksimal

3.6.1 Reduksi Data

Reduksi data merupakan identifikasi suatu bagian atau informasi yang ditemukan dalam data dan memiliki makna hingga dapat dikaitkan dengan fokus dan masalah penelitian (Moleong, 2017, hlm. 288).

Hasil reduksi data ini kemudian dikategorisasikan

sedemikian rupa agar mudah untuk mendapat informasi dari data yang diperoleh.

3.6.2 Penyajian data

Data yang telah direduksi kemudian disintesis dalam bentuk naratif deskriptif dan tabel sebagai hasil dari penelitian dan kemudian disajikan sebagai penyajian data. Moleong (2017, hlm. 289) memaparkan bahwa mensintesis berarti mencari kaitan antara satu kategori dengan kategori lainnya guna mempermudah dalam membaca hasil dari penelitian. Melalui penyajian data, maka data dterorganisasikan dan tersusun dalam pola hubungan sehingga berdampak semakin mudah untuk dapat dipahami.

3.6.3 Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan data termasuk ke dalam tahap menyimpulkan berdasarkan tahapan desain dan pengembangan model N.J Manson. Moleong (2017, hlm. 29) memaparkan bahwa hasil akhir dari proses analisis berupa sajian kerangka menyeluruh dari analisis yang telah dibuat.