BAB III
METODE PENELITIAN

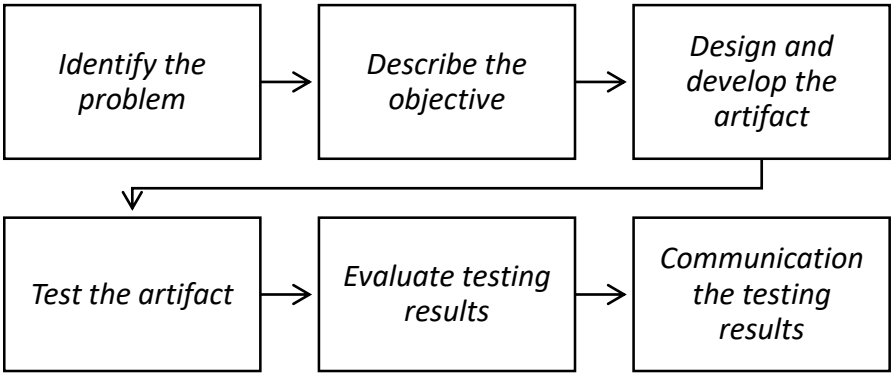
3.1 Desain Penelitian

Model penelitian yang digunakan adalah *Design and Development Research* (DDR). Model penelitian ini digunakan untuk mempelajari proses desain, pengembangan, dan evaluasi yang bertujuan membentuk dasar empiris untuk menciptakan produk dan alat pembelajaran maupun non-pembelajaran, atau untuk mengembangkan model. Richey dan Klein (2007, hlm. 1) mendefinisikan DDR sebagai

> *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*.

Richey dan Klein (2007) menjelaskan bahwa pengumpulan data model penelitian DDR dapat dilakukan dengan menggunakan metode dan strategi yang luas, baik kuantitatif maupun kualitatif. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif berdasarkan tinjauan ahli (*expert review)*.

Prosedur dalam penelitian ini menggunakan pendapat Peffers, dkk (dalam Ellis & Levy, 2010) yang mengidentifikasi enam langkah besar yang tergambar dalam bagan berikut:



Gambar 3.1 Prosedur Penelitian Design & Development Reasearch

Wiwin Winarti, 2021
PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MUATAN LOKAL KARAWITAN DI SEKOLAH DASAR NEGERI CITRASARI KECAMATAN LEMBANG
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.2 Prosedur Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan perangkat pembelajaran yang berupa silabus, RPP, modul dan media video maka penelitian ini menggunakan DDR. Prosedur pada penelitian ini mengambil pendapat Peffers, dkk (dalam Ellis & Levy, 2010) yaitu (1) *identify the problem* (mengidentifikasi masalah); (2) *describe the objectives* (mendeskripsikan tujuan); (3) *design and develop the artifact* (desain dan mengembangkan produk); (4) *test the artifact* (ujicoba produk); (5) *evaluate testing results* (evaluasi hasil uji coba); (6) *communications the testing results* (mengomunikasikan hasil uji coba).

Prosedur tersebut dipilih sesuai dengan tujuan penelitian yaitu mengembangkan produk dan memuat langkah-langkah yang sederhana.

3.2.1 *Identify the Problem* (Mengidentifikasi Masalah)

Langkah pertama dalam penelitian ini adalah mengidentifikasi masalah yang telah terjadi. Pengumpulan data pada tahap ini dilakukan dengan studi dokumentasi berupa dokumen yang relevan dengan Mulok Karawitan, dan melakukan observasi untuk mengetahui secara objektif proses pembelajaran karawitan di kelas, serta melakukan wawancara dengan guru Mulok Karawitan di salah satu sekolah dasar. Fokus penelitian pada langkah ini adalah:

a. Mengumpulkan informasi mengenai proses pembelajaran Mulok Karawitan di dalam kelas.
b. Mengumpulkan informasi berupa permasalahan yang terjadi pada pembelajaran Mulok Karawitan.
c. Menetapkan perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan.

3.2.2 *Describe the Objectives* (Mendeskripsikan Tujuan)

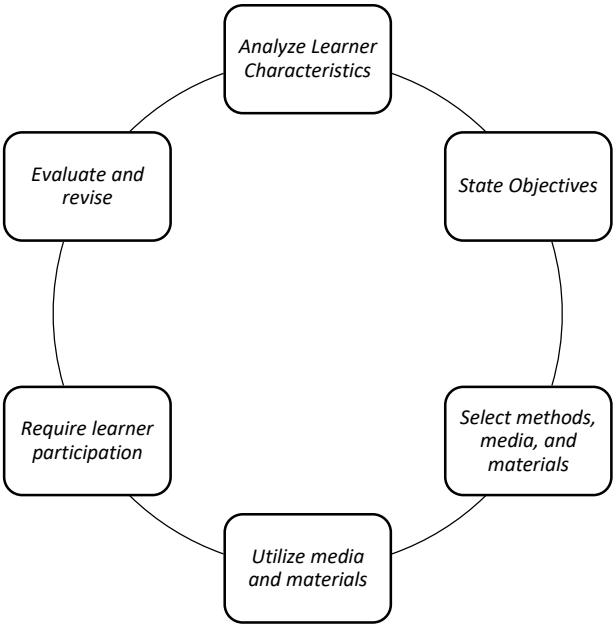
Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya melalui observasi dan wawancara, didapatkan tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan perangkat pembelajaran jenjang sekolah dasar untuk mengatasi permasalahan yang terjadi. Penetapan tujuan dilakukan melalui studi studi dokumentasi dengan menganalisis standar kompetensi lulusan dan standar isi jenjang sekolah dasar, menganalisis kompetensi dasar mata pelajaran yang

memiliki kesamaan karakteristik dengan karawitan yaitu mata pelajaran Rineka Budaya Sunda. Selain itu tujuan khususnya adalah sebagai berikut:

a. Mendeskripsikan tujuan pengembangan perangkat pembelajaran Mulok Karawitan.

3.2.3 *Design and Development the Artifact (*Perencanaan dan Pengembangan Produk)

Pada penelitian ini produk yang akan dikembangkan berupa silabus, RPP, modul, dan media video. Pengembangan silabus dilakukan berdasarkan prosedur oleh BSNP tahun 2006 yang memuat tujuh tahapan yaitu: (1) mengkaji standar kompetensi dan kompetensi dasar, (2) mengidentifikasi materi pembelajaran, (3) mengembangkan kegiatan pembelajaran, (4) merumuskan indikator pencapaian kompetensi, (5) penentuan jenis penilaian, (6) menentukan alokasi waktu, dan (7) menentukan sumber belajar. RPP dikembangkan berdasar pada silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (Permendikbud No. 22 Tahun 2016), dengan prinsip efektif, efisien, dan berorientasi pada siswa, serta memuat tiga komponen sesuai dengan surat edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 14 Tahun 2014 tentang Penyederhanaan RPP, ketiga komponen tersebut adalah tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan penilaian. Sedangkan untuk modul dan media video dikembangkan berdasarkan model pengembangan ASSURE yang dikemukakan oleh Sharon E.Smaldino, James D. Russel, Robert Heinich, dan Michel Molenda (2005). Model ASSURE terdiri dari enam langkah, yaitu *Analyze learner characteristics* (analisis karakteristik siswa), *State objectives* (Merumuskan tujuan), *Select methods, media, and materials* (Memilih metode, media, dan bahan ajar), *Utilize media and materials* (Penggunaan media dan bahan ajar), *Require learner paticipation* (Keikutsertaan siswa), dan *Evaluate and revise* (Evaluasi dan revisi).



Gambar33.2 Model Pengembangan ASSURE

a. *Analyze learner* untuk mengetahui kebutuhan belajar siswa yang harus dikuasai untuk mencapai kompetensi yang ditargetkan. Tahap ini meliputi tiga faktor utama yaitu (1) *General characteristics* (karakteristik umum), faktor ini dapat dilihat dari umur, tingkat perkembangan, posisi, budaya, sosial dan ekonomi. (2) *Specific entry competencies* (kemampuan awal siswa), yaitu menganalisis pengetahuan awal siswa untuk mengetahui keterampilan dan pengatahuan yang telah dan belum dimiliki siswa, analisis ini bermanfaat untuk menentukan materi yang akan dirancang untuk bahan pembelajaran. (3) *Learning Style* (gaya belajar), siswa belajar dengan gaya yang berbeda, secara umum gaya belajar dapat dibedakan menjadi visual, auditif, dan kinestetik. Kegiatan penelitian yang akan dilakukan pada tahap ini adalah:
   1) Mengkaji data umum siswa kelas V untuk mengetahui karakteristik umum siswa.
   2) Wawancara kepada guru Mulok Karawitan untuk mengetahui kemampuan awal siswa kelas V pada mata pelajaran Mulok Karawitan.
b. *State objectives*, tahap ini dilakukan untuk merumuskan dan menetapkan tujuan pembelajaran sebagai upaya untuk memudahkan guru dan siswa mencapai kompetensi yang telah ditargetkan. Tujuan pembelajaran penting dirumuskan karena berfungsi sebagai pedoman kegiatan belajar, mendesain

sistem pembelajaran, dan melakukan evaluasi. Kegiatan penelitian yang akan dilakukan pada tahap ini adalah:

1) Menentukan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.
2) Merumuskan tujuan pembelajaran Mulok Karawitan.

c. *Select method, media, and materials*, pemilihan metode sebaiknya disesuaikan dengan gaya belajar umum siswa, pemilihan media pembelajaran disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan dan tujuan yang ingin dicapai, memilih bahan ajar dapat dilakukan dengan menyeleksi bahan ajar yang ada, memodifikasi bahan ajar yang ada, atau merancang bahan ajar baru. Kegiatan penelitian pada tahap ini adalah:

1) Wawancara dengan guru mulok untuk mengetahui bahan ajar yang digunakan, kesesuaian bahan ajar yang telah ada dengan kompetensi yang harus dicapai siswa.
2) Menganalisis bahan ajar yang ada untuk mengetahui kelebihan dan kekurangannya.
3) Merancang dan membuat modul Mulok Karawitan
4) Memilih dan merancang media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.
5) Melakukan validasi perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan kepada ahli media, ahli materi, dan ahli desain pembelajaran.

d. *Utilize media and materials*. Penggunaan media dan bahan ajar dapat dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah (1) Meninjau materi, (2) Mempersiapkan bahan ajar, (3) Mempersiapkan lingkungan belajar, (4) Mempersiapkan siswa, dan (5) Memberikan pengalaman belajar kepada siswa. Kegiatan penelitian yang akan dilakukan pada tahap ini adalah:

1) Melakukan ujicoba perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan.

e. *Require learner participation*, agar pembelajaran efektif dibutuhkan keterlibatan aktif siswa. Pembelajaran harus memuat kegiatan yang memungkinkan peserta didik dapat mempraktikan keterampilan dan pengetahuannya untuk menerima *feedback* yang dapat diberikan oleh guru, teman, atau evaluasi diri. Kegiatan penelitian yang dilakukan pada tahap ini adalah:

1) Memberikan tugas kepada siswa untuk mengetahui kebergunaan penggunaan perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan.

f. *Evaluate and Revise* dilakukan untuk mengukur pencapaian kompetensi siswa, dan mengevaluasi media dan metode yang telah digunakan. Kegiatan penelitian yang dilakukan pada tahap ini adalah:

1) Melakukan evaluasi dan merevisi perangkat pembelajaran yang diujicobakan berdasarkan saran dari pengguna.

3.2.4 *Test the Artifact* (Uji Coba Produk)

Uji coba dilaksanakan untuk mengumpulkan data sebagai bahan validasi produk. Pelaksaan uji coba pada penelitian ini ditujukan kepada pengguna yaitu guru dan siswa. Produk yang diuji cobakan telah divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran sehingga layak digunakan oleh pengguna.

3.2.5 *Evaluate Testing Results* (Evaluasi Hasil Uji Coba)

Tahap selanjutnya adalah mengevaluasi produk yang telah di uji coba, pada tahap ini akan diidentifikasi kekurangan produk, dan memperbaikinya. Revisi dilakukan berdasarkan saran yang diberikan oleh pengguna yaitu guru dan siswa melalui wawancara dan angket. Data yang dikumpulkan akan diolah dengan menggunakan analisis data. Langkah ini bersamaan dilakukan bersamaan dengan langkah *evaluate and revise* pada model ASSURE dimana pada tahap ini akan dilakukan kegiatan:

a. Analisis tanggapan pengguna yaitu guru Mulok Karawitan dan siswa.
b. Revisi produk.

3.2.6 *Communication the Testing Result* (Mengkomunikasikan Hasil Uji Coba)

Langkah terakhir dalam penelitian ini adalah mengomunikasikan hasil penelitian. Hasil dari langkah sebelumnya yang telah dilakukan dari tahap mengidentifikasi masalah hingga evaluasi kemudian akan dibuat kesimpulan, manfaat produk yang dikembangkan untuk pendidikan, serta seperti apa langkah kedepan yang dilakukan untuk menindak lanjuti hasil ujicoba untuk mengembangkan topik penelitian ini dengan memberi rekomendasi untuk peneliti selanjutnya.

3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini adalah dua ahli materi, dua ahli media, dua ahli desain pembelajaran, satu guru Mulok Karawitan dan siswa kelas V. Penelitian dilakukan di SD Negeri Citrasari yang menjadi tempat sebagai pengumpulan data penelitian.

3.4 Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan beberapa instrument penelitian untuk pengumpulan data, yaitu sebagai berikut:

3.4.1 Metode Pengumpulan Data

a. Dokumentasi

Dokumen menurut Sugiyono (2019) dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang, pada penelitian ini dokumen yang dibutuhkan adalah dokumen dalam bentuk tulisan yaitu peraturan dan kebijakan. Peraturan dan kebijakan yang memuat penyelenggaraan mulok, kompetensi mulok, dan kompetensi untuk jenjang dasar dan menengah.

b. Observasi

Observasi menurut Arifin (2014, hlm. 331) adalah ‘’teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan jalan pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional mengenai berbagai fenomena’’. Peneliti hanya mengamati secara langsung tingkah laku responden yang pada penelitian adalah siswa dan guru ketika pembelajaran berlangsung.

c. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk kepada guru Mulok Karawitan untuk mengetahui permasalahan dan hambatan yang terjadi pada saat pembelajaran, serta menanyakan hal-hal yang diperlukan seperti materi apa saja untuk pengembangan produk. Wawancara dilakukan dengan tanya jawab langsung.

d. Angket

Angket digunakan untuk penilaian silabus, RPP, modul, dan media video oleh ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran dan pengguna. Jenis

angket yang digunakan adalah angket tertutup dimana responden hanya disajikan beberapa kemungkinan jawaban, dan angket terbuka sebagai wadah bagi responden untuk memberikan pendapat terkait produk yang belum tersampaikan pada angket tertutup.

3.4.2 Alat Pengumpulan Data

a. Pedoman Studi Dokumentasi

Pedoman ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kebijakan dan kompetensi-kompetensi yang harus di kuasai siswa setelah selesai melakukan pembelajaran. Dokumen-dokumen yang terkumpul digunakan sebagai tolak ukur untuk merumuskan standar kompetensi lulusan, kompetensi dasar, indikator pembelajaran, dan tujuan pembelajaran yang akan termuat di silabus Mulok Karawitan.

b. Pedoman Observasi

Pedoman observasi digunakan sebagai panduan saat melakukan observasi untuk mengumpulkan data. Observasi dilakukan untuk mengetahui perilaku guru dan siswa pada saat pembelajaran, mengamati proses pembelajaran, dan mengetahui media yang digunakan saat pembelajaran.

c. Instrumen Wawancara

Instrumen wawancara digunakan peneliti pada saat studi pendahuluan dan analisis kebutuhan. Pada studi pendahuluan wawancara dilakukan kepada guru Mulok Karawitan dan siswa untuk mengetahui permasalahan dan hambatan yang terjadi ketika pembelajaran, untuk mengetahui kompetensi yang telah dimiliki dan yang belum dimiliki siswa. Pada analisis kebutuhan, wawancara dilakukan untuk mengetahui perangkat pembelajaran yang perlu dikembangkan dan bahan ajar seperti apa yang mampu mendukung terlaksananya pembelajaran. Sehingga didapat informasi untuk mengembangkan perangkat pembelajaran Mulok Karawitan yang tepat.

d. Angket

Angket yang digunakan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu angket untuk ahli yakni ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran, dan angket untuk pengguna yakni guru dan siswa. Angket untuk ahli bertujuan untuk mengetahui kelayakan perangkat pembelajaran yang telah

dikembangkan dengan menilai beberapa aspek yang telah ditentukan dalam instrumen berupa pertanyaan tertutup. Angket untuk pengguna bertujuan untuk mengetahui kebermanfaatan perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan.

3.5 Analisis Data

Data yang telah terkumpul untuk melihat tanggapan ahli dan pengguna melalui angket akan dianalisis menggunakan rumus skala likert. Sugiyono (2019, hlm. 167) mengemukakan bahwa ‘’skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial’’. Validitas perangkat pembelajaran pada penelitian ini dilakukan dengan menghitung perolehan skor yang diubah menjadi persentase dan akan diketahui tingkat validitasnya (Akbar, 2013), sebagai berikut:

Tabel 3.1 Skala Likert

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Perangkat pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran sesuai dengan skor yang telah didapatkan melalui rumus:

$$\text{Nilai Kelayakan} : \frac{\textit{total skor yang diperoleh}}{\textit{total skor ideal}} \times 100$$

setelah skor diakumulasikan, kemudian dicocokan dengan kriteria validitas yang telah ditentukan, yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.2 Skor Kelayakan Produk

Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
85% – 100%	Sangat baik, dapat digunakan tanpa revisi
70% – 85%	Baik, dapat digunakan namun perlu revisi kecil
50% – 70%	Kurang, disarankan tidak digunakan karena perlu revisi besar

< 50%	Sangat kurang, tidak boleh dipergunakan

Data yang didapatkan dari instrumen penelitian akan diolah menjadi informasi dan dianalisis. Analisis data dilakukan dengan analisis data Miles dan Huberman (dalam Ali, 2014) meliputi:

3.5.1 Reduksi Data

Data yang telah diperoleh akan direduksi oleh peneliti dengan melakukan seleksi data, memfokuskan data pada permasalahan yang dikaji, melakukan upaya penyederhaan, melakukan abstraksi, dan transformasi data. Data penilaian ahli dan tanggapan pengguna akan diseleksi mana data yang benar-benar objektif dan mana data yang bersifat kesan pribadi, data yang berisi kesan pribadi akan dieliminasi. Selain itu, dalam seleksi data dilakukan pengkategorian yang dimaksudkan untuk memperkuat tafsiran hasil analisis data dengan membagi menjadi kategori data penting dan data kurang penting. Setelah melakukan seleksi, data akan difokuskan pada permasalahan dan dilakukan penyederhanaan, abstraksi dibuat setelah penyederhanaan dengan membuat penjelasan ringkas, hasil abstraksi selanjutnya ditafsirkan dan diberi makna.

3.5.2 Displai Data

Displai data adalah mengatur dan menyusun data menjadi sebuah informasi yang padat dan bermakna sehingga mudah dibuat kesimpulan. Displai data dibuat dalam bentuk cerita atau teks.

3.5.3 Kesimpulan dan Verifikasi

Kesimpulan dan verifikasi, kesimpulan adalah jawaban atas permasalahan yang dikaji dalam penelitian. Kesimpulan yang dibuat perlu diverifikasi salah satu caranya dengan melakukan pengecekan ulang data.