

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *research & development*. *Research* (penelitian) merupakan suatu kegiatan ilmiah yang berdasar pada aturan yang telah menjadi standar penelitian dan diakui oleh dunia, sementara *development* (pengembangan) merupakan sebuah kegiatan yang bertujuan untuk menjadikan suatu objek lebih baik atau meningkat dari segi kualitas maupun kuantitasnya. Dalam metode R&D, penelitian dan pengembangan merupakan suatu kesatuan yang utuh dan antara kata tidak dipisahkan karena penelitian dan pengembangan merupakan sebuah proses untuk mengembangkan suatu produk yang sudah ada sebelumnya atau memodifikasi agar lebih sempurna dan dapat dipertanggung jawabkan, oleh karena itu diperlukan penelitian atau analisis terlebih dahulu untuk dapat mengetahui hal apa saja yang mampu dikembangkan atau disempurnakan. Menurut Borg dan Gall dalam (Amalia, 2017) mengemukakan bahwa “*Research and development it is a powerful strategy for improving practice. It is a process used to develop validate educational product*” yang memiliki artian “Penelitian dan pengembangan adalah sebuah strategi yang kuat untuk meningkatkan praktek. Ini adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan produk pendidikan yang valid”. Produk yang dikembangkan dapat berupa benda seperti lagu, buku cerita dan atau bahkan perangkat lunak seperti model pembelajaran, dll. Penelitian dan Pengembangan dapat membuat anak tidak merasa cepat bosan akan kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Jenis Penelitian dan pengembangan ini akan digunakan dikarenakan peneliti akan meneliti, mengembangkan dan atau membuat suatu produk yang telah ada dan akan disempurnakan. Produk yang dikembangkan adalah lagu anak.

Sugiyono (2013) dalam (Pangesti, 2019) menggambarkan langkah atau desain penelitian *research & development* dalam bukunya, yaitu: “1) Mencari potensi dan masalah, 2) Mengumpulkan informasi, 3) Desain produk, 4)

Validasi desain, 5) Perbaiki desain, 6) Uji coba produk, 7) Revisi, 8) Uji coba pemakaian, 9) Revisi produk, 10) Pembuatan produk masal”.

Tahap pertama yaitu mencari potensi dan masalah. Hal ini bertujuan untuk mengetahui potensi serta masalah yang ada agar dapat diperbaiki atau disempurnakan.

Tahap kedua yaitu mengumpulkan informasi. Tahap ini merupakan tahap yang tidak mudah karena peneliti perlu melakukan pengamatan lebih dalam terhadap masalah serta potensi yang ada. Peneliti juga harus menggali penyebab terjadinya masalah yang muncul, sehingga peneliti dapat mengetahui tindakan apa yang baik untuk mengatasi masalah.

Tahap ketiga yaitu desain produk. Produk yang berkualitas tidak terlepas dari adanya rancangan atau desain terlebih dahulu, karena rancangan merupakan pegangan atau pedoman seorang kreator, dan dalam hal ini adalah peneliti.

Tahap keempat yaitu validasi desain. Pada tahap ini, desain yang telah dibuat dipertimbangkan oleh ahli (*expert*) untuk mengetahui apakah sudah tepat atau belum. Pertimbangan yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui apa saja kelemahan yang harus diperbaiki, agar produk semakin lebih baik.

Tahap kelima yaitu perbaikan desain. Produk yang sudah di validasi dan sudah diketahui kelemahannya, kemudian di perbaiki kekurangan tersebut.

Tahap keenam yaitu uji coba produk. Produk yang telah jadi dengan baik akan diuji apakah produk tersebut efektif dan efisien dalam mengatasi permasalahan ataukah tidak. Dalam uji coba, terdapat indikator keberhasilan produk guna mengukur keberhasilan dari produk.

Tahap ketujuh yaitu revisi produk. Pada tahap ini peneliti meninjau dan melihat apakah ditemukan kekurangan, apabila terdapat kekurangan, peneliti harus melakukan revisi.

Tahap kedelapan yaitu uji coba pemakaian. Peneliti melakukan uji coba kembali setelah melakukan revisi produk, namun tidak dipungkiri terjadinya kekurangan lain yang tidak terlihat pada revisi sebelumnya.

Tahap kesembilan yaitu revisi produk. Peneliti melakukan revisi kembali, agar kekurangan dan kelemahan dapat terminimalisir.

Tahap kesepuluh yaitu produksi massal. Tahapan ini merupakan tahap terakhir dari metode *research & development* yang mana produk sudah dinyatakan efektif dan layak untuk dinikmati oleh orang banyak.

Pendekatan yang dipakai dalam penelitian ini adalah pendekatan campuran yang dimana pendekatan kualitatif dan kuantitatif digabungkan agar mendapatkan hasil penelitian yang lebih rinci. Creswell, (2015) menyebutkan bahwa *mixed method* atau metode campuran merupakan penggabungan atau kombinasi antara pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Sejalan dengan Creswell, Sugiyono, (2016) juga menyebutkan bahwa metode campuran adalah gabungan dari dua metode yaitu kualitatif dan kuantitatif di dalam sebuah kegiatan penelitian dengan tujuan memperoleh data yang lebih komprehensif, valid serta objektif. Terdapat empat jenis desain *mix method* menurut Creswell dalam (Samsu, 2017) yaitu *triangulation design*, *explanatory design*, *the embedded design* dan *exploratory design*.

Triangulation design merupakan pendekatan yang paling sering digunakan dalam metode campuran dan memiliki tujuan untuk mendapatkan hasil data yang berbeda dengan tema atau topik yang sama untuk dapat memahami masalah yang ditemukan pada penelitian dengan baik. Sedangkan *explanatory design* merupakan desain penelitian yang memiliki dua fase. Fase pertama yaitu pengumpulan dan analisis data kuantitatif, sementara fase kedua yaitu sambungan hubungan atau hasil kuantitatif yang didapat pada fase pertama. *The embedded design* merupakan desain penelitian yang berupa data tunggal dan memiliki peran sebagai pendukung data lain. *Exploratory design* adalah desain penelitian yang melakukan penelitian kualitatif terlebih dahulu kemudian dilanjutkan dengan penelitian kuantitatif.

Berdasarkan pada penjelasan jenis metode campuran, penulis memilih menggunakan *exploratory design* karena peneliti mengambil data secara kualitatif terlebih dahulu kemudian baru kuantitatif.

3.2 Partisipan Penelitian

Partisipan penelitian merupakan subjek yang dilibatkan pada penelitian sebagai peserta dengan tujuan untuk memberikan sebuah respon pada kegiatan penelitian yang dilakukan. Adapun yang menjadi partisipan dalam penelitian

ini adalah anak berumur 3-4 tahun dan semua guru di Sekolah Kidsville, Bandung, dikarenakan anak berumur 3-4 tahun di sekolah tersebut lebih sering mendengarkan lagu-lagu berbahasa asing dan perbendaharaan lagu anak-anak berbahasa Indonesia masih sangat kurang.

3.3 Definisi Operasional

Definisi operasional bertujuan untuk memperjelas istilah-istilah yang digunakan dalam penulisan penelitian ini. Beberapa definisi operasional, antara lain:

1) Anak umur 3-4 tahun

Subjek dari peneliti adalah anak yang berumur 3-4 tahun baik berjenis kelamin laki-laki maupun perempuan.

2) Lagu Dewasa

Lagu dewasa yang dimaksud peneliti adalah lagu yang tidak seharusnya didengar oleh anak usia dini seperti lagu mengandung unsur percintaan, perselingkuhan, keputusan, dan sebagainya.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang menjadi acuan dalam mengumpulkan data. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi, dokumentasi dan angket untuk validasi. Berikut instrumen penelitian yang dikembangkan berdasarkan pernyataan oleh Agustina R (2018) dalam (Rantina, dkk., 2020):

Tabel 3.1
Instrumen Wawancara Orang Tua dan Guru

No	Instrumen
1.	Menurut Bapak/Ibu, apakah lagu anak-anak saat ini sudah semakin berkurang?
2.	Apakah anak lebih minat atau tertarik dengan lagu dewasa dibanding lagu-lagu yang sesuai umurnya?
3.	Apakah anak mudah bosan terhadap lagu anak yang sering di dengarkan?
4.	Apakah inisiatif anak untuk saling berbagi di masa pandemic berkurang?
5.	Apakah Bapak/Ibu setuju dengan adanya rancang cipta lagu anak untuk meningkatkan kepedulian sosial anak dalam hal berbagi?

Tabel 3.2
Instrumen Penilaian untuk Ahli Materi

No.	Instrumen
1.	Makna yang terkandung dalam lagu dapat mendidik anak usia dini
2.	Kesesuaian karakteristik lagu dengan anak usia dini
3.	Tingkat kesederhanaan kata dalam lirik lagu
4.	Lirik lagu mudah dipahami oleh anak usia dini
5.	Lirik lagu mudah dihafal anak usia dini
6.	Lagu dapat dikombinasikan dengan gerakan
7.	Lagu dapat meningkatkan aspek sosial emosional anak (berbagi terhadap sesama)

Tabel 3.3
Instrumen Penilaian untuk Ahli Bahasa

No.	Instrumen
1.	Tingkat kesesuaian pemakaian kata dalam lirik lagu
2.	Lirik lagu mudah dimengerti oleh anak
3.	Kesesuaian lirik lagu dengan tema lagu
4.	Lagu dapat meningkatkan aspek sosial emosional anak (berbagi terhadap sesama)

Tabel 3.4
Instrumen Penilaian untuk Ahli Musik

No.	Instrumen
1.	Tingkat kesesuaian melodi lagu
2.	Tingkat pemakaian ambitus nada pada melodi lagu
3.	Tingkat kemudahan ritme lagu saat dinyanyikan
4.	Tingkat kesesuaian penggunaan tempo pada lagu

Tabel 3.5
Instrumen Penilaian Tahap 2 untuk Ahli Materi

No.	Instrumen
1.	Lirik lagu mudah dipahami oleh anak usia dini
2.	Lirik lagu dapat mengembangkan aspek perkembangan sosial emosional anak
3.	Lagu layak digunakan dalam proses pembelajaran di TK
4.	Lirik lagu dapat meningkatkan keterampilan anak berbagi terhadap sesama
5.	Kesesuaian lagu dengan masalah yang ditemui
6.	Lagu memiliki relevansi dengan kurikulum Indonesia

Tabel 3.6
Instrumen Penilaian Tahap 2 untuk Ahli Bahasa

No.	Instrumen
1.	Kesesuaian kosakata pada lirik lagu bagi anak
2.	Kesesuaian lirik lagu dengan judul
3.	Lirik lagu sesuai dengan karakteristik anak
4.	Kesesuaian lirik lagu dengan penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar

Tabel 3.7
Instrumen Penilaian Tahap 2 untuk Ahli Musik

No.	Instrumen
1.	Ketepatan tempo pada lagu
2.	Kesesuaian ritme dengan karakteristik anak
3.	Ketepatan melodi pada lagu
4.	Kesesuaian lagu dengan ambitus anak
5.	Lagu original atau tidak pernah terdengar sebelumnya

Tabel 3.8
Instrumen Hasil Angket Uji Coba untuk Guru

No.	Instrumen
1.	Tingkat kemenarikan lagu
2.	Lirik lagu mudah dipahami oleh anak
3.	Lirik lagu mudah dihafal oleh anak
4.	Lagu dapat dikombinasikan dengan gerakan
5.	Lagu dapat digunakan dalam proses belajar mengajar
6.	Lagu dapat meningkatkan aspek sosial anak (berbagi)

3.5 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang dilakukan peneliti adalah prosedur atau tahapan yang dikembangkan oleh Borg & Gall, namun dengan batasan. Borg & Gall dalam (Trisiantari, 2018) menyatakan bahwa penelitian dimungkinkan berskala kecil, tidak terkecuali membatasi beberapa langkah dalam penelitian.

Pembatasan langkah dilakukan karena terbatasnya waktu peneliti sehingga langkah-langkah pengembangan disederhanakan menjadi berikut ini:

1. Tahap Pengumpulan Data.

Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan di lapangan agar mendapatkan jawaban dari permasalahan yang ditemukan peneliti. Tahap pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara wawancara, dan observasi.

2. Tahap Perencanaan.

Tahap ini peneliti melakukan perencanaan, mulai dari menentukan tema dan ritme lagu. Setelah menentukan tema dan ritme, peneliti membuat lirik sebagai gambaran awal dalam pembuatan lagu. Pada tahap ini juga, peneliti merencanakan nada yang sesuai dengan tema serta ritme yang telah ditentukan.

3. Tahap Rancang Produk.

- a. Tahap awal.

Pada tahap ini peneliti telah menentukan tema yaitu berbagi terhadap sesama yang ditentukan berdasarkan aspek sosial emosional anak. Setelah menentukan tema, peneliti mulai membuat lirik lagu yaitu lagu yang berisikan lirik berbagi dalam arti memberi sesuatu kepada teman ataupun orang lain. Lirik yang telah selesai menjadi bahan pertimbangan untuk menentukan judul lagu. Dalam tahap ini, peneliti juga membuat senandung sederhana. Hasil senandung sederhana di rekam dengan menggunakan aplikasi perekam suara atau *voice recorder* di gadget peneliti.

- b. Tahap analisis secara pribadi.

Tahap ini peneliti mencari kesesuaian antara lirik dengan senandung sederhana yang telah dibuat. Dalam mencari kesesuaian, peneliti harus menyanyikan lagu yang telah diciptakan dengan teliti dan berulang-ulang agar dapat mengetahui hal apa saja yang masih mengganjal dan harus diperbaiki baik itu nada maupun lirik.

c. Tahap pengembangan dari rancangan.

Tahap ini peneliti mulai membuat nada dan notasi balok yang disesuaikan dengan ambitus atau kemampuan bersuara pada anak. Nada dan notasi balok yang akan dibuat didasari oleh tahap evaluasi awal yaitu kesesuaian lirik dengan senandung sederhana. Dalam pembuatan nada dan notasi balok, peneliti menggunakan aplikasi musescore serta instrument alat music lainnya. Pada tahap ini juga peneliti mengembangkan hasil rancangan yang dibuat terutama pada bagian inti serta akhir lagu, agar dapat menarik perhatian anak untuk mendengarkan serta menyanyikan lagu yang telah diciptakan.

d. Tahap penilaian secara pribadi.

Tahap ini peneliti melakukan evaluasi yaitu mengevaluasi lagu yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan dengan cara mendengarkan lagu secara berulang-ulang kali dengan tujuan dapat mengetahui hal yang kurang tepat atau yang harus diperbaiki dalam lagu.

e. Tahap final.

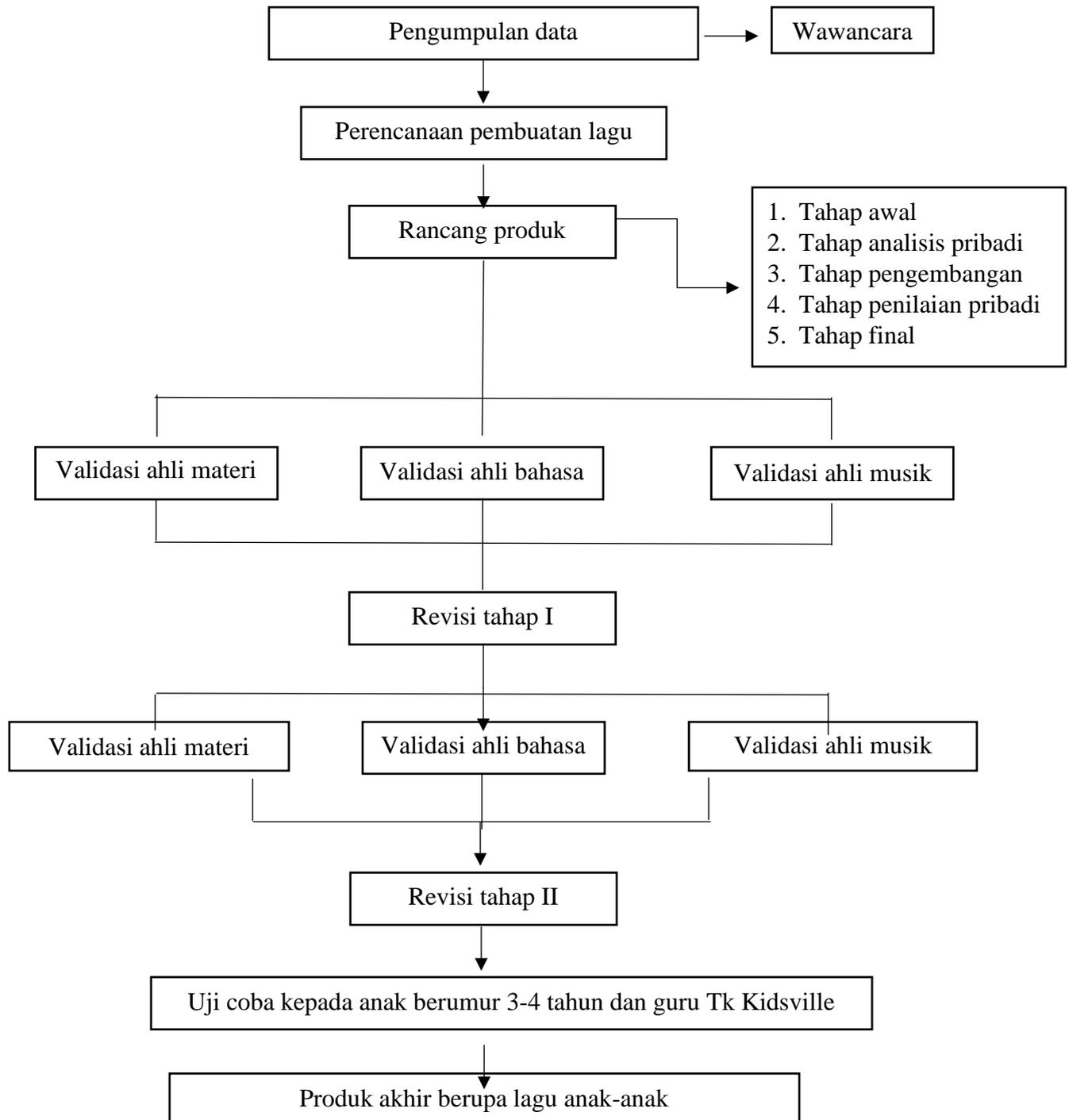
Tahap ini peneliti melakukan pengulangan atau mengontrol rasa dan apabila lagu yang diciptakan telah terdengar baik.

4. Tahap Validasi dan Uji Coba

Lagu yang sudah siap kemudian dievaluasi. Bentuk evaluasi pengembangan lagu anak usia dini dalam upaya meningkatkan aspek sosial emosional (berbagi terhadap sesama) adalah validasi. Validasi dilakukan dalam dua tahap. Tahap I merupakan validasi yang diberikan oleh ahli musik, ahli bahasa, dan ahli materi guna mendapatkan komentar, saran dan data kelayakan produk. Saran dan komentar yang diberikan pada tahap I menjadi pedoman ketika melakukan revisi produk. Hasil revisi tahap I dipakai untuk melakukan validasi tahap II oleh ahli materi, ahli bahasa, ahli musik.

Hasil dari kedua revisi yang telah diberikan, dipakai untuk uji coba kepada anak berumur 3-4 tahun dan guru. Hasil dari uji coba berupa

dokumentasi serta hasil angket yang akan disertakan dalam lampiran. Prosedur penelitian rancang cipta lagu anak usia dini dalam upaya meningkatkan aspek sosial emosional (berbagi terhadap sesama) dapat terlihat melalui bagan berikut:



Gambar 3.1 Bagan Prosedur Penelitian

3.6 Teknik Analisis Data

3.6.1 Analisis Deskriptif Kualitatif

Analisis data kualitatif merupakan analisis yang bertujuan untuk menemukan jawaban dari permasalahan yang ditemukan oleh peneliti dan dikaji lebih dalam. Analisis ini berwujud kata-kata dan bukan angka. Menurut Moleong (2007) dalam (Tanpa Nama, 2018) “analisis data kualitatif adalah sebuah upaya yang dilakukan untuk bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah data menjadi satuan yang dapat dikelola, menyintesis, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang di pelajari dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain”. Proses analisis data kualitatif dalam buku yang ditulis Siyoto dan Ali (2015) dalam (Tanpa Nama, 2018) terdiri dari 3 proses yaitu: 1) Reduksi data, proses ini bertujuan untuk membuat data yang telah dikumpulkan menjadi lebih terfokus dan sederhana. 2) Penyajian data, proses ini merupakan proses menyusun sekumpulan data agar lebih sistematis dan memberikan kemungkinan untuk menarik kesimpulan. 3) Kesimpulan atau verifikasi, proses ini merupakan tahap terakhir yang bertujuan untuk menarik sebuah kesimpulan dari semua data yang telah dikumpulkan dan menemukan arti atau makna dari data yang telah ada.

Kegiatan pada analisis deskriptif kualitatif ini adalah observasi anak, wawancara serta komentar maupun saran dari para *expert*. Komentar dan saran yang diberikan oleh *expert* akan dijadikan sebagai acuan dalam perbaikan pengembangan lagu.

3.6.2 Analisis Deskriptif Kuantitatif

Analisis data kuantitatif adalah analisis yang hasil akhirnya berwujud angka dan bertujuan untuk melakukan pengukuran. Dalam penelitian ini analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengetahui apakah lagu yang diciptakan untuk meningkatkan minat anak terhadap lagu yang sesuai dengan umurnya layak atau tidak. Data yang akan dianalisis diperoleh dari nilai yang diberikan oleh validitas. Angket

berupa skala *likert* dan terdiri dari satu sampai lima. Penilaian dibuat dalam bentuk *checklist*.

Tabel 3.9
Pedoman Penilaian Angket Validasi dalam Skala Likert

No.	Skor	Keterangan
1.	1	Sangat Tidak setuju/ Sangat tidak sesuai/ Sangat tidak layak/ Sangat tidak paham/ Sangat tidak menarik/ Sangat tidak bermanfaat/ Sangat tidak mengerti
2.	2	Tidak setuju/tidak sesuai/tidak layak/tidak paham/tidak menarik/tidak bermanfaat/tidak mengerti
3.	3	Cukup setuju/cukup sesuai/cukup layak/cukup paham/cukup menarik/cukup bermanfaat/cukup mengerti
4.	4	Setuju/sesuai/layak/paham/menarik/bermanfaat/mengerti
5.	5	Sangat setuju/sangat sesuai/sangat layak/ sangat paham/sangat menarik/sangat bermanfaat/sangat mengerti

Perhitungan nilai rata-rata di hitung dengan rumus berikut ini:

$$X = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan:

$\sum xi$: Jumlah Nilai Jawaban

X : Nilai rata-rata

n : Total Data

Persentase rata-rata di hitung dengan rumus berikut ini:

$$P = \frac{\sum x}{N} x 100\%$$

Keterangan:

$\sum x$: Jumlah Nilai Jawaban

P : Persentase Skor

N : Total Skor Maksimal

Tabel 3.10
Pedoman Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif

Skala	Rumus	Skor Rata-Rata	Klasifikasi
5	$X > X_i + 1,8 \times s_{bi}$	$X > 4,2$	Sangat Baik
4	$X_i + 0,6 \times s_{bi} < X \leq X_i + 1,8 \times s_{bi}$	$3,4 < X \leq 4,2$	Baik
3	$X_i - 0,6 \times s_{bi} < X \leq X_i + 1,8 \times s_{bi}$	$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup
2	$X_i - 0,6 \times s_{bi} < X \leq X_i - 0,6 \times s_{bi}$	$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang
1	$X \leq X_i - 1,8 \times s_{bi}$	$X \leq 1,8$	Sangat Kurang

Keterangan:

X = Skor Empiris (Nilai rata-rata)

X_i (Rerata ideal) = $1/2$ (skor maksimum ideal + skor minimum ideal)

s_{bi} (Simpangan baku ideal) = $1/6$ (skor maksimum ideal-skor minimum ideal)

Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke data kualitatif, produk lagu dapat dikatakan layak apabila mencapai skor rata-rata lebih dari 3,4 atau mencapai skor minimal dari kriteria baik.

Tabel 3.11
Konversi Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi

No.	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1.	76% - 100%	Sangat Baik	Layak, Tidak Perlu Revisi
2.	51% - 75%	Baik	Cukup, Perlu Revisi
3.	36% - 50%	Cukup Baik	Kurang Layak, Perlu Revisi
4.	< 35%	Kurang Baik	Tidak Layak, Perlu Revisi

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dipakai pada penelitian ini adalah wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket untuk validasi

1. Wawancara.

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang bertujuan untuk membantu peneliti menemukan permasalahan yang harus diteliti dan untuk mendapatkan informasi yang berasal dari pendapat responden. Wawancara dapat dilakukan baik dalam jumlah besar maupun kecil. Teknik pengumpulan data ini juga dapat dilakukan melalui tatap muka ataupun melalui telepon.

2. Angket dan produk lagu

Angket adalah suatu teknik pengumpulan data yang didapat dengan cara membagikan beberapa pertanyaan tertulis kepada responden. Sebelum angket dibagikan, peneliti akan melakukan penyebaran produk lagu terlebih dahulu dan angket digunakan untuk validasi kelayakan produk.

3. Dokumentasi

Peneliti menggunakan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data guna memperkuat analisis penelitian terkait pengembangan lagu dalam upaya meningkatkan minat anak terhadap lagu yang sesuai dengan umurnya. Bukti-bukti kegiatan anak selama proses penelitian yang didapat akan dilampirkan dalam bentuk foto.