

## BAB III

### METODE PENELITIAN

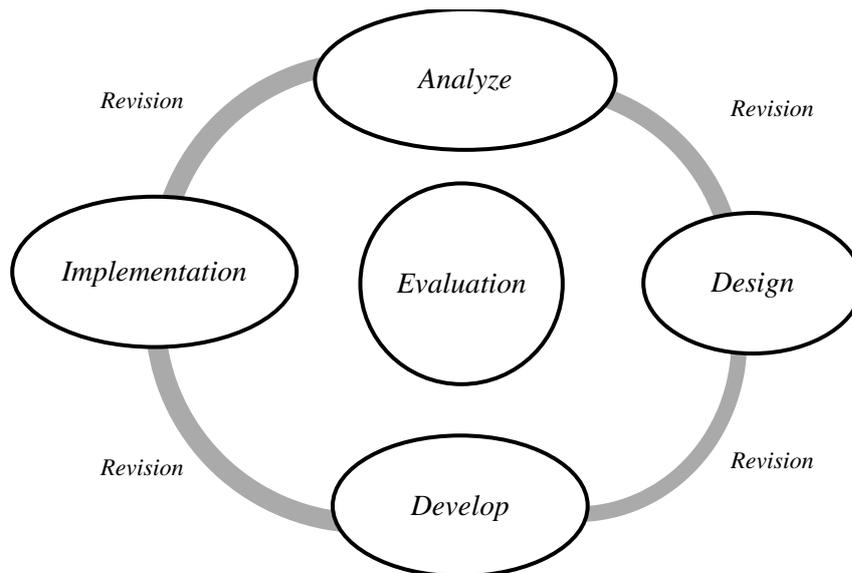
#### 3.1 Desain Penelitian

Berdasarkan rumuan masalah yang telah dipaparkan, peneliti akan merancang dan membangun suatu media pembelajaran mengenai pengenalan tari daerah nusantara berbasis android, maka metode yang akan digunakan peneliti ialah penelitian *design and development* (D&D). Metode D&D ini adalah metode yang bertujuan untuk membuat atau menghasilkan suatu produk. Richey and Klein (2007) menuturkan bahwa penelitian desain dan pengembangan adalah rangkaian yang sistematis terhadap proses mendesain, mengembangkan, dan mengevaluasi untuk membuat suatu produk, alat, atau model baru atau mengembangkan yang sudah ada. Oleh karena itu, metode D&D dapat dikatakan sebagai penelitian yang didalamnya terdapat proses mendesain, memvalidasi, mengujicoba, dan mengevaluasi produk yang akan dibuat. Terdapat dua jenis kategori dalam metode D&D, yaitu (1) *product and tool research* serta (2) *model research*. Penelitian ini termasuk kepada jenis kategori *product and tool research* dikarenakan dalam proses nya ialah membuat suatu produk media yang akan digunakan dalam pembelajaran yaitu media pembelajaran berbasis android.

Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan mendeskripsikan atau menggambarkan proses hingga hasil uji coba produk. Sejalan dengan hal tersebut Richey and Kleinn (2007) berpendapat bahwa apabila menggunakan pendekatan deksriptif kualitatif maka akan memberikan hasil penelitian dengan pendeskripsian secara mendalam dari penialaian ahli dan pengguna media.

#### 3.2 Prosedur Penelitian

Peneliti menggunakan prosedur model yang dikembangkan oleh Dick and Carry (dalam Mutyaningsih 2014, hlm. 199) yakni model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu tahap analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Skema pada prosedur penelitian ADDIE dapat dilihat pada gambar 3.1.



Gambar 3. 1 Prosedur Pengembangan ADDIE

Implikasi model ADDIE pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap Analisis (*analyze*)

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis yang terdiri dari :

- a. Menganalisis kebutuhan siswa terkait media pembelajaran SBDP pada materi tari daerah di Sekolah Dasar.
- b. Menganalisis karakteristik peserta didik.
- c. Menganalisis materi dan tujuan pembelajaran

2. Tahap Desain (*design*)

Berdasarkan pada hasil analisis, peneliti selanjutnya membuat desain media pembelajaran berupa media pembelajaran berbasis android yang terdiri dari beberapa kegiatan yakni :

a. Membuat spesifikasi produk

Pada tahap ini peneliti membuat spesifikasi produk dimana di dalamnya terdapat aspek pedagogis yang merupakan aspek pendidikan yang menjadi ciri khas produk dan aspek non pedagogis berupa aspek fisik dari produk yang dikembangkan.

b. Merancang Desain Produk

Pada tahap ini, peneliti membuat perancangan produk media dengan membuat garis besar program media (GBPM), diagram alur navigasi,

rancangan flowchart media sebagai acuan peneliti dalam membuat media pada tahap pengembangan selanjutnya.

c. Menentukan Software Pendukung untuk Membuat Produk

Pada tahap ini, peneliti menentukan teknologi pendukung produksi media pembelajaran. Peneliti menggunakan canva, articulate storyline, dan appgeyser sebagai teknologi pendukung produksi media.

d. Menyiapkan Instrumen Validasi Ahli dan Uji Coba Produk.

Pada tahap ini, peneliti menyusun kisi-kisi instrument validasi media untuk ahli media, ahli materi, dan ahli Bahasa.

3. Tahap Pengembangan (*development*)

Pada tahap pengembangan kegiatan yang dilakukan peneliti berupa :

a. Pembuatan Media Pembelajaran

Pada tahap ini peneliti pada awalnya melakukan desain tampilan di canva, menentukan asset, menentukan backsound, animasi, melakukan pembuatan produk di articulate storyline, memasukan materi, evaluasi, memasukan *trigger*, dan membuat media dalam bentuk aplikasi android melalui situ appgeyser.

b. Validasi dan Revisi

Pada tahap ini media akan divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli Bahasa. Hasil yang diperoleh dari validasi adalah komentar dan saran yang selanjutnya menjadi acuan revisi terhadap media yang akan dikembangkan. Pada tahap validasi ini juga menentukan apakah media berbasis android yang dirancang layak digunakan, layak digunakan dengan revisi, atau tidak layak digunakan. Media yang layak digunakan atau layak digunakan dengan revisi pada tahap selanjutnya akan diimplementasikan kepada siswa.

4. Tahap Implementasi (*implementation*)

Pada tahap ini implementasi dilakukan uji coba produk media belajar berbasis Android MENATA pada jumlah terbatas yaitu 21 orang siswa kelas empat Sekolah dasar dan 1 guru kelas. Uji coba produk sangat penting untuk dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui dan mengumpulkan data tentang kelayakan produk, kemenarikan produk, dan manfaat kegunaan produk. Dalam tahap ini, produk akan

dinilai kelayakannya dari segi materi, instruksional/pembelajaran, dan teknis media. Jika produk media belajar mencapai kategori penilaian “Sangat Layak” atau “Layak” maka produk media akan siap digunakan pada pembelajaran

#### 5. Tahap Evaluation (*evaluation*)

Pada tahap ini peneliti membagikan angket mengenai respon siswa dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran yang dibuat. Tahap evaluasi merupakan proses untuk mengetahui apakah produk media belajar yang sedang dibangun berhasil pada setiap tahapan sebelumnya dengan cara mengumpulkan data hasil validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, penilaian guru, dan siswa untuk menilai keseluruhan produk media belajar yang telah dibuat sehingga layak dan dapat digunakan sebagai solusi alternatif media pembelajaran untuk pembelajaran SBdP dengan materi seni tari sehingga mencapai tujuan awal produk.

### 3.3 Partisipan dan Lokasi Penelitian

Partisipan penelitian ini terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, 21 siswa kelas empat dan 1 guru kelas sekolah dasar. Penelitian dilakukan di SDN Cinangka 03 Kelurahan Melatiwangi, Kecamatan Cilengkrang, Kabupaten Bandung pada bulan Juni 2022.

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Dalam melakukan pengumpulan data, peneliti menggunakan instrument penelitian agar mempermudah peneliti dalam mendapatkan data yang akurat. Instrumen yang digunakan ialah :

#### 1. Wawancara

Wawancara adalah suatu langkah yang dilakukan dalam penelitian guna mengumpulkan informasi yang di dalamnya terjadi proses komunikasi yang interaktif dengan narasumber. (Rusdi, 2019). Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi awal mengenai pembelajaran SBdP khususnya materi tari daerah dan penggunaan media pembelajaran. Wawancara dilakukan kepada guru dan siswa kelas IV Sekolah Dasar sebagai studi pendahuluan terkait penggunaan media pembelajaran dan pembelajaran SBdP materi seni tari daerah.

## 2. Angket

Angket atau kusioner digunakan untuk memperoleh hasil validasi dari ahli media, ahli materi, dan ahli Bahasa serta untuk mengetahui tanggapan atau respon guru dan siswa mengenai media pembelajaran yang telah dibuat. Angket yang digunakan ialah mengombinasikan angket terbuka dan penutup dengan tujuan memberikan keleluasaan kepada responden dalam memberikan jawaban (Siyoto dan Ali, 2015).

### 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Penelelitan

#### 1. Kisi-Kisi Lembar Wawancara Guru

*Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Wanwancara Guru terhadap pembelajaran SBdP di Kelas IV*

No	Pertanyaan
1	Bagaimana minat dan pengetahuan siswa terhadap pembelajaran SBdP materi gerak tarian daerah?
2	Apa saja media pembelajaran yang biasa digunakan dalam pembelajaran SBdP materi gerak tarian daerah?
3	Bagaimana pendapat Ibu tentang kebutuhan media pembelajaran untuk digunakan dalam pembelajaran SBdP materi gerak tarian daerah?
4	Bagaimana pendapat Ibu tentang media pembelajaran berbasis android untuk pembelajaran SBdP materi gerak tarian daerah?

#### 2. Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi berdasarkan Walker and Hess (dalam Arsyad, 2017, hlm. 219)

*Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Validasi Ahli Media*

No	Aspek	Indikator	No. Instrumen	Nilai Instrumen
1	Kualitas Isi/Materi	Ketepatan	1, 2, 3, 4	4
		Kelengkapan	5, 6, 7, 8	3
2	Kualitas Pembelajaran	Evaluasi	9, 10	2
Jumlah				<b>10</b>

3. Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media Materi berdasarkan Walker and Hess (dalam Arsyad, 2017, hlm. 219)

*Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi*

<b>No</b>	<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>No. Instrumen</b>	<b>Nilai Instrumen</b>
1	Kualitas Kegrafikaan	Keterbacaan	1, 2, 3	3
		Tampilan	4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12	9
2	Kualitas Teknis	Kebergunaan	13, 14, 15, 16	4
		Fungsionalitas	17, 18	2
<b>Jumlah</b>				<b>18</b>

4. Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Bahasa dimofikasi berdasarkan penelitian Zarkasih (2021)

*Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Validasi Ahli Bahasa*

<b>No</b>	<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>No. Instrumen</b>	<b>Nilai Instrumen</b>
1	Penggunaan Bahasa	Kelugasan	1, 2	2
		Komunikatif	3, 4	2
		Kesuaian Bahasa	5, 6	2
<b>Jumlah</b>				<b>6</b>

5. Kisi-Kisi Angket Guru berdasarkan Walker and Hess (dalam Arsyad, 2017, hlm. 219)

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Respon Guru

No	Aspek	Indikator	No. Instrumen	Nilai Instrumen
1	Kualitas Isi/Materi	Ketepatan	1, 2	2
		Kelengkapan	3	1
		Minat/Perhatian	4	1
2	Kualitas Instruksional	Memberikan kesempatan belajar	5	1
		Memberikan bantuan belajar	6	1
		Berdampak bagi guru	7	1
3	Kualitas Teknis	Keterbacaan	8	1
		Kemudahan	9, 10,	1
		Kualitas Desain	11, 12	1
	<b>Jumlah</b>			<b>13</b>

6. Kisi-Kisi Angket Siswa berdasarkan Walker and Hess (dalam Arsyad, 2017, hlm. 219)

Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Respon Siswa

No	Aspek	Indikator	No. Instrumen	Nilai Instrumen
1	Kualitas Materi/Isi	Ketepatan	1	1
		Kelengkapan	2	1
		Minat/Perhatian	3	1
2	Kualitas Instruksional	Berdampak bagi siswa	5, 6	2
		Evaluasi	4	1

3	Kualitas Teknis	Keterbacaan	7	1
		Kemudahan	8, 9	2
		Desain tampilan	10	1
		Pengelolaan program	11	1
Jumlah				<b>11</b>

### 3.6 Teknik Analisis Data

Peneliti menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Analisis data dilakukan pada instrument validasi dan uji coba yang telah diisi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru, dan siswa. Hasil pengisian instrument tersebut dianalisis menggunakan rumus pengukuran skala liker berupa skor dari 1-4. Sugiyono (2016, hlm. 93) mengemukakan bahwa skala likert adalah suatu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap suatu fenomena. Sejalan dengan pendapat sebelumnya, Riduwan (2016, hlm. 15) menuturkan skala likert digunakan dalam mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang terhadap kejadian atau gejala sosial. Untuk setiap jawaban diberi skor, responden harus menggambarkan, mendukung pernyataan atau tidak mendukung pernyataan. Hasil skor dari instrument yang telah diisi oleh responden kemudian akan dihitung menggunakan rumus untuk memperoleh besaran persentase dari jawaban responden. Untuk melihat persentase penilaiannya menggunakan rumus :

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

Keterangan :

P = Persentase Angka

F = Persentase Frekuensi

N = Frekuensi Jumlah

Setelah itu data persentase yang telah diperoleh diinterpretasikan dalam bentuk data kualitatif (Riduwan, 2016). Interpretasi tersebut dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 3. 7 Intepretasi Skala Likert

Persentase	Intepretasi	Tindakan
0-20%	Tidak Layak	Revisi
21-40%	Kurang Layak	Revisi
41-60%	Cukup Layak	Revisi
61-80%	Layak	Tidak Revisi
80-100%	Sangat Layak	Tidak Revisi

### 3.4.1 Reduksi Data

Reduksi data adalah proses pemilihan data kasar yang didapatkan dari catatan yang diperoleh saat penelitian. Dalam reduksi data, terdapat proses identifikasi informasi yang diperoleh dalam data penelitian yang memiliki makna dan dapat dikaitkan dengan masalah dalam peneltian (Moleong, 2017, hlm.288). Pada tahap ini, data kasar yang telah peneliti peroleh akan direduksi berdasarkan aspek dan indikator yang digunakan dalam pengumpulan data dalam penelitian.

### 3.4.2 Penyajian Data

Data yang telah melalui proses reduksi selanjutnya akan disintesis dalam bentuk penyajian tabel, grafik, atau narasi dekskriptif sebagai bentuk penyajian data. Kegiatan tersebut dapat mengorganisasikan dan menyusun pola hubungan sehingga data semakin mudah dipahami melalui proses sintensis (Moelong, 2017, hlm. 289).

### 3.4.3 Penarikan Kesimpulan

Data yang telah disajikan dilakukan suatu penarikan kesimpulan dalam rangka menjawab rumusan masalah yang sebelumnya telah ditentukan. Data yang telah disajikan kemudian disimpulkan dengan cara memaparkan hasil akhir dari proses analisis data (Moelong, 2017, hlm. 29).