

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan dan Metode Penelitian

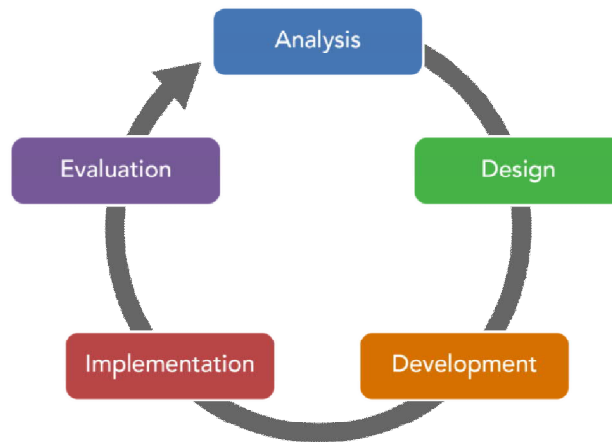
Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif. Arifin (2014, hlm. 140) berpendapat apabila pendekatan kualitatif merupakan proses penelitian yang dilakukan dengan wajar dan alami sesuai dengan keadaan yang sebenarnya tanpa diberi manipulasi. Peneliti memilih pendekatan ini dengan tujuan untuk memberikan deskripsi proses pengembangan media pembelajaran yang terdiri dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data hasil penelitian mengenai proses pengembangan media pembelajaran yang telah diolah dan dianalisis kemudian disajikan secara objektif berdasarkan kondisi yang ada di lapangan.

Selanjutnya metode penelitian yang dipilih peneliti adalah metode *Design and Development* (D&D). Metode ini berisi studi sistematis mengenai proses desain, pengembangan, dan evaluasi yang bertujuan untuk menyusun dasar empiris dalam menciptakan produk dan alat instruksional maupun non-instruksional serta model baru ataupun yang disempurnakan yang mengatur perkembangannya (Richey dan Klein, 2009). Metode penelitian D&D dapat diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran di mana proses pengembangannya dilakukan secara sistematis mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, sampai evaluasi.

Menurut Richey dan Klein (2009) ada dua jenis penelitian D&D dilihat dari tujuannya, yakni *model research* dan *product and tool research*. Penelitian ini termasuk pada *product and tool research* karena peneliti bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk yaitu media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*.

Dalam pengembangan sebuah produk menggunakan metode D&D, ada berbagai model pengembangan yang dapat diterapkan, satu di antaranya adalah model pengembangan ADDIE dari Dick & Carry yang terdiri atas lima tahap, yakni *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Model pengembangan ADDIE dipilih untuk mengembangkan media pembelajaran *Easy Tajwid* karena prosesnya sederhana, teratur, dan telah banyak digunakan untuk

mengembangkan program ataupun produk pembelajaran secara efektif dan telah mendapat validasi dari ahli (Piskurich dalam Soesilo dan Munthe, 2020, hlm. 233).



Gambar 3.1 Tahapan dalam Model ADDIE

Tahap pengembangan produk berdasarkan model ADDIE adalah seperti berikut:

1) *Analysis* (Analisis)

Tahap ini merupakan proses untuk mengetahui kebutuhan yang ada di lapangan sehingga produk yang akan dikembangkan relevan dengan kebutuhan tersebut. Peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui wawancara dan studi dokumentasi.

2) *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini, peneliti membuat rancangan (*blueprint*) berupa dokumen tertulis yang dijadikan pedoman dalam pengembangan produk media pembelajaran. Dokumen yang dibuat antara lain Garis Besar Pengembangan Media (GBPM), *flowchart*, dan *storyboard*. Selain itu, pada tahap ini juga dibuat aset-aset grafis, audio, dan video yang dibutuhkan dalam media pembelajaran.

3) *Development* (Pengembangan)

Media pembelajaran dikembangkan pada tahap ini dengan menggunakan perangkat lunak *Articulate Storyline* dan dipublikasikan dalam format *.apk*. Produk yang telah dibuat selanjutnya dinilai oleh ahli media dan ahli materi untuk menentukan kelayakannya dalam kegiatan pembelajaran. Setelah produk dinilai layak, produk dapat diujicobakan kepada para pengguna.

4) *Implementation* (Implementasi)

Setelah proses pengembangan produk media pembelajaran selesai, tahap selanjutnya adalah mengujicobakan produk tersebut kepada subjek penelitian. Uji coba ini dilakukan di level Al-Qur'an 2 Tilawati SD Salman Al Farisi dengan melibatkan 11 orang peserta didik.

5) *Evaluation* (Evaluasi)

Setelah produk media pembelajaran diuji coba oleh para pengguna, tahap selanjutnya adalah mengevaluasi produk tersebut. Proses evaluasi dilakukan dengan cara mewawancarai para pengguna dan mengumpulkan tanggapan mereka terkait dengan produk media pembelajaran yang telah dikembangkan. Hasil evaluasi tersebut akan dijadikan dasar untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut dari produk media pembelajaran tersebut.

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

Richey dan Klein (2009) mengemukakan bahwa partisipan dalam penelitian D&D dapat berbeda berdasarkan fokus proyek penelitian. Partisipan dalam penelitian yang dilakukan peneliti terdiri atas *designer*, *developer*, *clients*, *evaluators*, dan *users* (Richey dan Klein, 2009). Pemilihan partisipan pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik ini didasarkan pada pertimbangan tujuan, serta ciri-ciri ataupun karakteristik tertentu yang sebelumnya telah diketahui (Arifin, 2014, hlm. 221).

Peran *designer* dan *developer* diisi oleh peneliti sendiri, *clients* adalah guru Tilawati, *evaluators* adalah para ahli yang terdiri atas ahli media serta ahli materi, dan *users* adalah pengguna produk yaitu peserta didik kelas 5 yang berada di level Al-Qur'an 2. Peserta didik level Al-Qur'an 2 Tilawati dipilih karena peserta didik di level Al-Qur'an 2 sudah mulai mempelajari Ilmu Tajwid.

Lembaga yang dipilih menjadi tempat penelitian adalah SD Salman Al Farisi Bandung yang berlokasi di Jl. Tubagus Ismail VIII Atas, Sekeloa, Kecamatan Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat 40134. SD Salman Al Farisi merupakan sekolah swasta yang berlandaskan pada nilai-nilai agama Islam dalam menyelenggarakan pendidikannya. SD Salman Al Farisi dipilih menjadi lokasi penelitian karena SD Salman Al Farisi memiliki program unggulan yang menjadi ciri khas, yaitu program Tilawati. Pada program Tilawati inilah peserta didik

belajar cara membaca Al-Qur'an yang baik dan benar termasuk di dalamnya mempelajari Ilmu Tajwid. Melalui pengamatan prapenelitian, ditemukan adanya masalah dalam pembelajaran Ilmu Tajwid ini. Selain itu, SD Salman Al Farisi juga adaptif terhadap perkembangan teknologi sehingga memungkinkan untuk dilakukannya penelitian pengembangan sebuah produk.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Karakteristik metode penelitian D&D terdapat pada teknik pengumpulan datanya, di mana metode penelitian D&D menggabungkan teknik pengumpulan data kuantitatif dengan kualitatif (*mix method research*). Walaupun begitu, penelitian D&D lebih cenderung pada teknik kualitatif seperti yang dikemukakan oleh Richey dan Klein (2009) "*First, these studies tend to rely more on qualitative techniques than on quantitative techniques*". Peneliti menerapkan teknik pengumpulan data dengan rincian sebagai berikut.

1) Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi dikerjakan melalui proses analisis beberapa dokumen tertulis sekolah yang memiliki keterkaitan dengan pengembangan media pembelajaran Ilmu Tajwid, seperti nilai hasil belajar peserta didik, silabus, dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Ilmu Tajwid di level Al-Qur'an 2 Tilawati SD Salman Al Farisi Bandung.

2) Wawancara

Arifin (2014, hlm. 233) mengemukakan bahwa wawancara ialah teknik yang dilaksanakan melewati perbincangan dan tanya jawab dengan narasumber, baik secara langsung ataupun tak langsung demi tercapainya tujuan tertentu. Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara tidak berstruktur kepada guru pembelajaran Ilmu Tajwid. Wawancara dilakukan dalam rangka studi pendahuluan, menganalisis kebutuhan, serta memperoleh data tanggapan dari peserta didik terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Wawancara

Subfokus Penelitian	Indikator	Partisipan
Analisis kebutuhan media pembelajaran <i>Easy Tajwid</i> berbasis <i>Articulate Storyline</i> pada pembelajaran Ilmu	1. Analisis kebutuhan 2. Analisis materi pembelajaran 3. Analisis karakteristik	Guru

Tajwid	peserta didik	
Tanggapan pengguna terhadap media pembelajaran <i>Easy Tajwid</i> berbasis <i>Articulate Storyline</i> pada pembelajaran Ilmu Tajwid	1. Aspek penyajian materi 2. Aspek media	Peserta didik

3) Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional (Arifin, 2014, hlm. 231). Observasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai sarana dan prasarana penunjang dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Easy Tajwid* serta proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Easy Tajwid*. Peneliti menerapkan observasi partisipatif dengan menggunakan pedoman observasi.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Observasi

Subfokus Penelitian	Aspek yang diamati	Partisipan
Uji coba media pembelajaran <i>Easy Tajwid</i> berbasis <i>Articulate Storyline</i> pada pembelajaran Ilmu Tajwid	Sarana dan prasarana dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>Easy Tajwid</i>	Peserta didik
	Proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>Easy Tajwid</i>	

3.4 Analisis Data

Berbagai data yang telah terkumpul, selanjutnya masuk ke dalam proses analisis dengan teknik analisis data model Miles dan Huberman yang terdiri atas reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2015, hlm. 337).

1) Reduksi Data

Data yang didapat selanjutnya dikurangi melalui proses perangkuman, menyertakan hal yang pokok, dan hanya fokus terhadap hal penting yang berkaitan dengan fokus penelitian. Setelah itu, penyusunan hasil reduksi data dilakukan dalam bentuk laporan.

2) Penyajian Data

Setelah mereduksi data, hal yang dilakukan setelahnya adalah menyajikan ke dalam bentuk-bentuk seperti uraian singkat, tabel, grafik, dan bagan. Tujuan dilakukannya hal ini adalah untuk mempermudah proses pemahaman data yang diperoleh.

3) Penarikan Kesimpulan

Data yang telah melalui tahap reduksi dan penyajian ke dalam berbagai bentuk kemudian disimpulkan untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan.