

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Metode penelitian pendidikan adalah cara ilmiah yang digunakan untuk memperoleh data penelitian yang valid untuk ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan oleh suatu pengetahuan tertentu sehingga mampu digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan (Sugiyono, 2019, hlm. 6). Dalam penelitian ini akan memaparkan proses “Rancang Bangun Media *PowerPoint* Interaktif Materi Tangga pada Mata Pelajaran SBdP Kelas V SD” beserta hasil uji validitas oleh para ahli (materi, media, dan bahasa) serta respons penggunaannya (guru dan peserta didik). Dengan itu, metode yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah *Design and Development* (D&D) atau Desain dan Pengembangan.

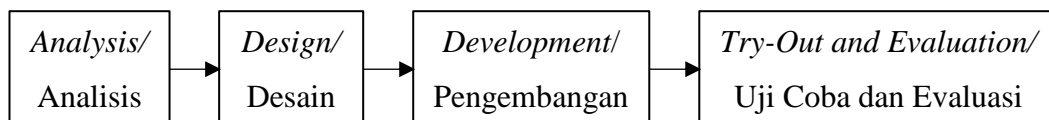
Penerapan metode tersebut berlandaskan pada rumusan masalah dan tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan sebuah produk, yaitu media pembelajaran. Richey dan Klein (dalam Yunanda & Efrizon, 2022, hlm. 2) menjelaskan bahwa D&D merupakan studi sistematis dari proses desain/perancangan, pengembangan, sampai evaluasi dengan tujuan untuk menetapkan landasan empiris dalam menciptakan suatu produk dan alat serta model instruksional atau non-instruksional baik yang baru atau pengembangan yang sudah ada. Richey dan Klein (dalam Nawangwulan, Anggraeni, Aeni, & Bahiyah, 2022, hlm. 3) juga menjelaskan bahwa penelitian D&D dibagi menjadi dua tipe, yaitu *Product and Tool Research* yang berfokus pada suatu produk dan alat serta *Model Research* yang berfokus pada suatu model. Penelitian ini termasuk tipe pertama yaitu *Product and Tool Research* karena berfokus pada perancangan/desain dan pengembangan suatu produk.

#### **3.2 Prosedur Penelitian**

Prosedur dari penelitian D&D tipe 1 ini terdiri dari beberapa tahapan. Richey dan Klein (2005) menyatakan bahwa studi pengembangan umumnya disusun secara bertahap. Contohnya pada penelitian D&D tipe 1 yang komprehensif mungkin memiliki fase analisis, fase desain, fase pengembangan, serta fase uji coba dan evaluasi. Pernyataannya ialah sebagai berikut.

*Developmental studies often are structured in phase. For example, comprehensive Type 1 studies may have an analysis phase, design phase, a development phase, and a try-out and evaluation phase. Another organization of Type 1 study would include phases directed toward first analysis, then prototype development and testing, and finally prototype revision and retesting.* (hlm. 4).

Prosedur dari penelitian D&D tipe 1 tersebut dapat digambarkan sebagai berikut.



**Gambar 3.1** Prosedur Penelitian Pengembangan Richey & Klein Tipe 1

### 3.2.1 Analysis/Analisis

Tahap pertama yang dapat dilakukan pada prosedur penelitian pengembangan Richey & Klein tipe 1 ini adalah *Analysis/Analisis*. Hal pertama yang dapat dilakukan pada tahapan ini ialah menganalisis kebutuhan. Tahapan ini dimulai dengan memunculkan permasalahan inti yang ditemukan dalam kegiatan pembelajaran, yaitu rendahnya pemahaman peserta didik kelas V SD terhadap materi SBdP mengenai materi tangga nada sehingga peserta didik cenderung hanya menyanyikan lagu-lagu tanpa memperhatikan penguasaan nadanya. Hal tersebut disebabkan karena tidak adanya media pembelajaran yang mendukung sehingga guru-guru seringkali merasa kesulitan dalam menyampaikannya (Harmila, Pangestika, & Khaq, 2021, hlm. 3). Dengan itu, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media yang dapat membantu kegiatan pembelajaran SBdP materi tangga nada di kelas V SD.

Pada tahapan ini juga dapat dilakukan analisis peserta didik sebagai subjek dari penelitian untuk menyesuaikan produk yang akan dihasilkan. Analisis peserta didik ini difokuskan pada karakteristik gaya belajarnya yang beragam (visual, auditori, dan kinestetik). Dengan itu, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif karena dinilai dapat digunakan untuk multi modalitas indrawi (Sari, 2019, hlm. 51).

Analisis materi dan tujuan pembelajaran juga dilakukan untuk menyesuaikan cakupan materi yang akan dipaparkan dalam media dengan tujuan pembelajarannya. Materi yang akan dipaparkan dalam media telah diuraikan dalam kajian pustaka, namun akan disusun lebih sistematis lagi.

### 3.2.2 *Design/Desain*

Tahap kedua yang dapat dilakukan pada prosedur penelitian pengembangan Richey & Klein tipe 1 ini adalah *Design/Desain*. Pada tahapan ini, rancangan dari produk media pembelajaran mulai dibuat. Perancangan ini dapat diawali dengan menentukan spesifikasi produk serta membuat Garis Besar Program Media (GBPM) dan *storyboard* yang dilengkapi dengan alur navigasinya.

### 3.2.3 *Development/Pengembangan*

Tahap ketiga yang dapat dilakukan pada prosedur penelitian pengembangan Richey & Klein tipe 1 ini adalah *Development/Pengembangan*. Pada tahapan ini, rancangan produk media pembelajaran akan dibuat dan dievaluasi. Evaluasi ini dilakukan oleh para ahli di bidang materi, media, dan bahasa. Ahli materi akan memeriksa dan memvalidasi kesesuaian cakupan materi berdasarkan aspek-aspek penilaian tertentu. Ahli media akan memeriksa kualitas teknis dan kualitas desain dari media pembelajaran yang telah dibuat. Ahli bahasa akan memeriksa dan memvalidasi kesesuaian bahasa yang digunakan dalam media.

### 3.2.4 *Try-Out and Evaluation/Uji Coba dan Evaluasi*

Tahap keempat yang dapat dilakukan pada prosedur penelitian pengembangan Richey & Klein tipe 1 ini adalah *Try-Out and Evaluation/Uji Coba dan Evaluasi*. Pada tahapan ini, produk yang telah dibuat dan diperbaiki sesuai dengan saran dan komentar yang diberikan oleh para ahli (materi, media, dan bahasa) mulai diuji coba dalam kegiatan pembelajaran. Setelah di uji coba, media akan dievaluasi oleh penggunanya (guru dan peserta didik) supaya kekurangan-kekurangan yang ada pada produk dapat diketahui dan media tersebut dapat terus diperbaiki dan dikembangkan.

## 3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan dalam penelitian pengembangan Richey & Klein tipe 1 ini terdiri dari desainer, evaluator ahli, dan pengguna media.

- 1) Desainer dalam penelitian ini ialah Siti Septiya Ningrum.
- 2) Ahli materi pada penelitian ini ialah Bapak Febby Cipta, M. Pd dosen Universitas Pendidikan Indonesia yang ahli di bidang seni musik karena materi yang akan disampaikan dalam media adalah materi tangga nada pada pembelajaran SBdP di kelas V SD.

- 3) Ahli media pada penelitian ini ialah Ibu Intan Permata Sari, S. ST, M. Ds dosen Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru yang ahli di bidang multimedia karena produk yang akan dihasilkan adalah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.
- 4) Ahli bahasa pada penelitian ini ialah Ibu Dr. Kurniawati, S. Pd., M. Pd dosen Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru yang ahli di bidang bahasa Indonesia karena media pembelajaran yang akan dihasilkan menggunakan bahasa Indonesia.
- 5) Guru kelas V di SD Plus Al-Ghifari, Kecamatan Arcamanik, Kota Bandung.
- 6) Peserta didik kelas V di SD Plus Al-Ghifari, Kecamatan Arcamanik, Kota Bandung.

### 3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen/alat penelitian yang valid, konsisten, dan tepat (reliabel) dibutuhkan untuk mengumpulkan data atau menilai objek dari suatu variabel penelitian supaya kesimpulan yang diperoleh dapat sejalan dengan keadaan sebenarnya (Yusup, 2018, hlm. 1). Instrumen/alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan kuesioner/angket.

#### 3.4.1 Wawancara

Wawancara adalah proses komunikasi atau interaksi dengan cara tanya jawab yang dilakukan oleh peneliti kepada subjek penelitian untuk mendapatkan informasi lebih mendalam terkait sebuah isu atau tema yang diangkat dalam penelitiannya. Dalam penelitian ini, wawancara digunakan untuk melakukan analisis kebutuhan pada tahapan *Analysis/Analisis* dan memperjelas respons pernyataan pengguna (guru dan peserta didik) yang sebelumnya telah diperoleh dari pengisian kuesioner/angket respons pengguna. Berikut merupakan pedoman wawancara analisis kebutuhan.

**Tabel 3.1 Pedoman Instrumen Wawancara**

No	Item Wawancara
1	Kurikulum apa yang digunakan di sekolah?
2	Buku apa yang biasanya digunakan dalam pembelajaran SBdP di kelas V SD khususnya materi tangga nada?

3	Apakah penyampaian materi tangga nada pada pembelajaran SBdP di kelas V SD sudah dilaksanakan secara maksimal?
4	Bagaimana karakteristik peserta didik kelas V SD dalam pembelajaran SBdP materi tangga nada?
5	Bagaimana minat dan pengetahuan peserta didik terhadap pembelajaran SBdP materi tangga nada di kelas V SD?
6	Apakah ada kesulitan yang dialami oleh guru dalam menyampaikan materi tangga nada pada pembelajaran SBdP di kelas V SD?
7	Apakah ada media lain yang digunakan untuk pembelajaran SBdP materi tangga nada di kelas V SD?
8	Apakah media untuk pembelajaran SBdP materi tangga nada saat ini dibutuhkan oleh guru?
9	Apakah sekolah menyediakan perangkat digital (komputer/laptop) yang dapat digunakan untuk pembelajaran?
10	Apakah <i>PowerPoint</i> sudah umum digunakan dalam kegiatan pembelajaran?
11	Apakah perangkat digital (komputer/laptop) yang tersedia dipasang program Microsoft Office PowerPoint? Edisi tahun berapa? Jika tidak, biasanya file <i>PowerPoint</i> biasanya dibuka menggunakan aplikasi/program apa?
12	Apakah guru sudah mengenal media pembelajaran interaktif?
13	Media pembelajaran interaktif apa saja yang telah guru gunakan dalam pembelajaran?
14	Apakah pada pembelajaran SBdP materi tangga nada di kelas V SD dibutuhkan media interaktif?

#### 3.4.2 Kuesioner/Angket

Kuesioner/angket adalah salah satu metode/teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara memberi atau mengajukan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada para responden untuk dijawab lalu dianalisis oleh peneliti sehingga diperoleh informasi (Herlina, 2019, hlm. 1—2). Dalam penelitian ini, kuesioner/angket digunakan untuk mengetahui hasil validasi para ahli serta mengetahui respon pengguna setelah produk diuji coba.

Format kisi-kisi dari tiap kuesioner/angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1) Angket Validasi Ahli Materi

**Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi**

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan
Isi/Materi	Ketepatan	Materi sesuai dengan kompetensi dasar (KD).
		Isi media <i>PowerPoint</i> interaktif sesuai dengan materi tangga nada pada mata pelajaran SBdP di kelas V SD.
		Isi materi pada media <i>PowerPoint</i> interaktif sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
	Kejelasan	Penyajian materi tangga nada jelas dan sistematis.
		Membantu peserta didik mempelajari materi tangga nada pada mata pelajaran SBdP di kelas V SD.
	Kelengkapan	Pemaparan materi dilengkapi dengan contoh-contoh yang tepat sehingga mampu memperjelas materi yang disampaikan.
		Kelengkapan soal kuis yang diberikan dalam <i>PowerPoint</i> interaktif.
		Kelengkapan respons dari jawaban soal kuis dalam <i>PowerPoint</i> interaktif.
	Keaktifan	<i>PowerPoint</i> membuat pembelajaran menjadi interaktif.

2) Angket Validasi Ahli Media

**Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media**

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan
Kualitas Teknis	Kebergunaan (Usability)	Membantu guru dalam proses pembelajaran SBdP materi tangga nada di kelas V SD.
		Membantu peserta didik mempelajari materi tangga nada pada mata pelajaran SBdP di kelas VSD.

		Mudah digunakan dalam pembelajaran SBdP materi tangga nada di kelas V SD.
		Tombol di dalam media berfungsi dengan baik.
Kualitas Desain	Keterbacaan	Petunjuk penggunaan media yang ada pada <i>PowerPoint</i> interaktif jelas.
		Tata letak tombol dan simbol di dalam media sesuai dan konsisten.
		Ukuran tombol dan simbol di dalam media sesuai dan dapat terbaca dengan jelas.
		Tata letak huruf dan angka di dalam media sesuai dan konsisten.
		Ukuran huruf dan angka di dalam media sesuai dan dapat terbaca dengan jelas.
	Desain <i>PowerPoint</i> Interaktif	Memiliki daya tarik.
		Kesesuaian komposisi warna secara keseluruhan.
		Ketepatan dalam pemilihan tombol dan simbol.
		Ketepatan dalam pemilihan font untuk huruf dan angka yang digunakan.
		Memanfaatkan multimedia yang mendukung.
		Ketepatan dalam pemilihan media pendukung (gambar, audio, video, dan lain-lain).
		Multimedia yang digunakan berkualitas baik.
		Kesesuaian dan keseimbangan tata letak secara keseluruhan.

## 3) Angket Validasi Ahli Bahasa

**Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Bahasa**

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan
Kebahasaan	Penggunaan bahasa dalam	Pemilihan kata yang digunakan tepat.
		Kalimat yang digunakan efektif.
		Konsistensi penggunaan istilah.

	<i>PowerPoint</i> interaktif.	Kata dan kalimat yang digunakan memiliki makna yang jelas.
		Ketepatan tata bahasa.
		Penulisan sesuai dengan kaidah kebahasaan.
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V SD sehingga mudah untuk dipahami.
		Bahasa yang digunakan komunikatif.
		Bahasa yang digunakan lugas.

## 4) Angket Respon Guru

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Respons Guru

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan
Isi/Materi	Ketepatan	Materi sesuai dengan kompetensi dasar (KD).
		Penyajian materi tangga nada pada mata pelajaran SBdP di kelas V SD jelas dan sistematis.
		Bahasa yang digunakan sesuai untuk peserta didik kelas V SD.
	Kelengkapan	Pemanfaatan multimedia untuk mengakomodasi heterogenitas karakteristik gaya belajar peserta didik digunakan secara bijak dan tidak berlebihan.
		Multimedia yang digunakan berkualitas baik.
		Kelengkapan soal-soal kuis yang diberikan dalam <i>PowerPoint</i> Interaktif.
		Kelengkapan respons dari jawaban soal kuis dalam <i>PowerPoint</i> Interaktif
Minat/Perhatian	Menarik atensi, minat, perasaan, dan pemikiran peserta didik kelas V SD dalam pembelajaran SBdP materi tangga nada.	
Kualitas Media	Kebergunaan	Membuat pembelajaran menjadi interaktif.
		Media mudah digunakan oleh guru dan peserta didik.



		Penggunaannya bersifat fleksibel dimanapun dan kapanpun.
		Memudahkan pembelajaran SBdP materi tangga nada di kelas V SD.
	Tampilan	Tampilan media menarik untuk digunakan dalam pembelajaran.

## 5) Angket Respon Peserta Didik

**Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Respons Peserta Didik**

Aspek	Item Pertanyaan
Isi/Materi	Bahasa dalam media <i>PowerPoint</i> interaktif materi tangga nada pada pembelajaran SBdP di kelas V SD mudah dipahami.
	Materi tangga nada disusun dan disajikan secara jelas dan sistematis.
	Pemaparan materi dilengkapi dengan contoh-contoh yang tepat sehingga mampu memperjelas materi yang disampaikan.
	Kelengkapan soal kuis dan respons jawaban yang diberikan membuat saya belajar dan mengingat materi tangga nada yang sudah dipelajari.
Media	Kemenarikan penyajian materi dengan multimedia pembelajaran.
	Multimedia yang digunakan sesuai dengan kebutuhan dan berkualitas baik.
	Kemenarikan warna yang digunakan dalam media pembelajaran.
	Petunjuk yang ada dapat membuat media mudah untuk digunakan.
	Keterbacaan tulisan dari materi yang ada dalam media pembelajaran.
	Menumbuhkan minat peserta didik.
	Bermanfaat untuk pembelajaran.

**3.5 Teknik Pengumpulan Data**

Informasi dan data pada penelitian ini diperoleh dari wawancara dan kuesioner/angket. Wawancara yang dilakukan adalah wawancara terstruktur. Moleong (dalam Harahap, 2018, hlm. 1) menjelaskan bahwa wawancara terstruktur adalah wawancara yang dilakukan oleh peneliti ketika sudah menetapkan permasalahan dan pertanyaan-pertanyaan yang akan diberikan kepada responden.

Kuesioner/angket yang akan digunakan adalah kuesioner/angket tertutup. Menurut Parnabhakti dan Puspaningtyas (2021, hlm. 3), kuesioner/angket tertutup adalah kuisisioner/angket yang diberikan kepada responden dengan beberapa pilihan jawaban. Kuesioner/angket tertutup dipilih oleh peneliti supaya jawaban yang diperoleh dari responden lebih mudah untuk dikelompokkan dan dianalisis.

Model kuesioner/angket yang digunakan adalah skala Likert. Menurut Syofian, Setiyaningsih, dan Syamsiah (2015, hlm. 2), skala Likert merupakan skala psikometrik yang sudah sangat umum digunakan dalam kuesioner/angket. Responden harus memilih jawaban/tingkat persetujuannya terhadap suatu pernyataan atau pertanyaan yang ada dalam kuesioner/angket. Hasil dari jawaban responden terhadap kuesioner/angket yang telah diberikan dapat diolah supaya menghasilkan sebuah skor/nilai yang dapat disajikan dalam bentuk persentase. Dalam penelitian ini, data yang digunakan adalah data kualitatif dan kuantitatif.

**Tabel 3.7 Skoring Berdasarkan Skala Likert**

Sangat Baik	Baik	Kurang	Sangat Kurang
Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
4	3	2	1

- 1) Data kualitatif berupa nilai kategori, yaitu; SB (Sangat Baik), B (Baik), K (Kurang), dan SK (Sangat Kurang) atau SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), dan STS (Sangat Tidak Setuju).
- 2) Data kuantitatif berupa nilai angka, yaitu; 4 (Sangat Baik/Setuju), 3 (Baik/Setuju), 2 (Kurang/Tidak Setuju), dan 1 (Sangat Kurang/Sangat Tidak Setuju).

Berdasarkan teknik-teknik pengumpulan data yang telah diuraikan di atas, data-data yang akan diperoleh dalam penelitian ini diantaranya.

- 1) Data analisis kebutuhan diperoleh dari tanggapan guru terhadap pertanyaan-pertanyaan yang ada pada pedoman instrumen wawancara. Data digunakan untuk mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan dari produk yang akan dibuat.
- 2) Data penilaian validator diperoleh dari tanggapan para ahli di bidangnya masing-masing terhadap pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam kuesioner/angket validasi. Data tersebut dapat digunakan sebagai patokan mengenai validitas produk dari aspek materi, media, dan bahasa.

- 3) Data respon pengguna diperoleh dari tanggapan guru dan peserta didik sebagai pengguna terhadap pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam kuisisioner/angket respon. Data tersebut dapat digunakan sebagai patokan mengenai respon guru dan peserta didik setelah menggunakan produk yang telah dihasilkan.

### 3.6 Teknik Analisis Data

Setelah data-data yang dibutuhkan sudah diperoleh, data-data tersebut harus dianalisis dengan suatu teknik (Muhson, 2006, hlm. 1). Menurut Prasetyo (2012, hlm. 6), teknik analisis data yang akan digunakan harus sesuai dengan permasalahan dan desain yang digunakan dalam penelitian. Teknis analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data-data yang sudah diperoleh dalam berbagai kuesioner/angket dengan skala Likert akan dianalisis melalui perhitungan persentase rata-rata menggunakan rumus berikut:

$$Ps = \frac{f}{N} \times 100$$

Ps = Persentase

f = Jumlah skor yang didapat

N = Jumlah skor ideal

Berdasarkan hasil perhitungan persentase rata-rata tersebut, skor yang telah diperoleh dapat diubah menjadi data kualitatif dengan bertumpuan pada kriteria-kriteria interpretasi skor menurut skala Likert, yaitu sebagai berikut:

**Tabel 3.8 Kriteria Interpretasi Skor**

Skor Rata-Rata (%)	Kategori	Tindakan
0 – 20	Tidak Layak	Revisi
21 – 40	Kurang Layak	Revisi
41 – 60	Cukup Layak	Revisi
61 – 80	Layak	Tidak Revisi
81 – 100	Sangat Layak	Tidak Revisi

### 3.7 Reduksi Data

Reduksi data merupakan suatu upaya untuk menyimpulkan dan mengelompokan data dalam suatu konsep, kategori, dan tema tertentu (Rijali, 2019, hlm. 3). Menurut Tse, Suprojo, dan Adiwidjaja (2017, hlm. 2), reduksi data dilakukan dengan cara merangkum dan memilah-milah data yang dianggap pokok untuk memberikan gambaran lebih jelas sehingga memudahkan proses selanjutnya

### **3.8 Penyajian Data**

Penyajian data merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk menyusun kumpulan data yang telah tersusun sehingga data-data tersebut terlihat lebih utuh untuk disimpulkan (Rijali, 2019, hlm. 14). Menurut Tse, Suprojo, dan Adiwidjaja (hlm. 2), penyajian data ini dapat disusun dalam bentuk tabel, grafik, pie chart, pictogram, dan lain-lain. Pada penelitian ini, bentuk penyajian data yang akan digunakan adalah tabel.

### **3.9 Penarikan Kesimpulan**

Penarikan kesimpulan dalam penelitian ini digunakan oleh peneliti untuk menjawab rumusan masalah yang telah diuraikan. Menurut Tse, Suprojo, dan Adiwidjaja (hlm. 2), dalam penelitian kualitatif terkadang tidak dapat menjawab semua rumusan yang telah diuraikan karena masalah yang diuraikan dalam penelitian kualitatif bersifat sementara dan akan berkembang setelah peneliti berada di lapangan.