

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

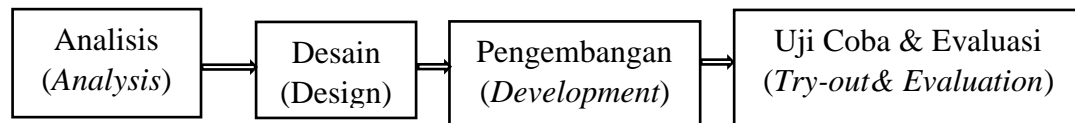
Metode penelitian merupakan pendekatan yang dapat membantu untuk digunakan dalam perancangan, melaksanakan dan menganalisis suatu penelitian, dengan adanya langkah-langkah yang tersusun tujuannya untuk mengumpulkan data dengan mencetuskan jawaban atau tujuan dari pertanyaan penelitian yang dilakukan (Creswell, J. W 2014). Dalam penelitian ini akan memaparkan proses Pengembangan Media Berbasis Presentasi Interaktif Pada Materi Tanda Tempo dan Tinggi Rendah Nada Dalam Pembelajaran SBDP Di Sekolah Dasar dengan mencari bagaimana hasil uji kelayan, hasil belajar peserta didik serta respon penggunanya (guru dan peserta didik).

Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development* (D&D) yang bertujuan untuk mengembangkan produk media interaktif materi tanda tempo dan tinggi rendah nada. menurut Richey and Klein (2005) *Desain and Development* yaitu metode penelitian yang dapat membantu proses pengembangan dan rancangan suatu produk pada media pembelajaran yang dapat meningkatkan pembelajaran yang inovatif. Menurut Richey and Klein (dalam Mega Cahya Pratiwi. 2017, hlm2) yakni terdapat penelitian D&D memiliki dua tipe yaitu penelitian produk dan alat (*Product and Tool Research*) dan penelitian model (*Model Research*).

3.2 Prosedur Penelitian

Prosedur dari penelitian Model D&D pada penggunaan tipe 1 karena tipe tersebut berfokus pada pengembangan dan perancangan pada suatu produk. Menurut Richey & Klein (2005) model ini memiliki beberapa fase yaitu, fase pertama analisis (*Analysis*), fase kedua (perencanaan dan perancangan) disebut tahap desain (*Design*), tahap ketiga pengembangan (*Development*) tahap keempat uji coba dan evaluasi (*Try-out and evaluation*). Untuk lebih

jelas terhadap metode D&D tipe 1 dalam prosedur dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3.1

Prosedur Penelitian Model D&D Richey & Klein Tipe 1

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap pertama dilakukan analisis pada permasalahan penelitian, hal pertama dengan dilakukan analisis untuk mengidentifikasi kebutuhan dari masalah yang ada untuk dipecahkan melalui produk media yang dikembangkan. Salah satunya menganalisis kebutuhan media pembelajaran, analisis karakter siswa yang difokuskan pada gaya belajar, menganalisis kurikulum, dan menganalisis materi.

b. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap kedua membuat perencanaan dan perancangan merencanakan Langkah-langkah pengembangan produk yang akan dibuat yaitu meliputi :

1. Penyusunan Garis Besar Program Media (GBPM) yang bertujuan untuk menjelaskan terkait materi yang akan digunakan
2. Membuat Prototipe untuk penjelasan memberikan informasi terkait aplikasi-aplikasi yang digunakan.
3. Membuat *Storyline* untuk penjelasan terkait rangkaian peristiwa dalam slide presentasi.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahapan pengembangan merupakan tahap lanjutan dari desain yang telah dirancang dan dikembangkan, pada tahap ini terdiri dari tiga tahap yakni sebagai berikut.

1. Proses pembuatan produk atau membangun desain yang sudah dirancang pada tahap sebelumnya, untuk digunakan secara penuh.

2. Setelah produk selesai dilakukan tahap validasi yang akan dilakukan oleh ahli media, ahli bahasa dan ahli materi, tujuannya agar mengetahui kelemahan dan kekurangan pada media yang sudah dibuat.
 3. Selanjutnya revisi produk berdasarkan saran dan masukan dari para validator (ahli media, ahli materi dan ahli bahasa) tujuannya untuk mengurangi dan memperbaiki kelemahan serta kekurangan yang ada.
- d. Tahap Uji Coba dan Evaluasi (*Try-out and Evaluation*)

Pada tahap keempat ialah tahap uji coba dan evaluasi, setelah dilakukan perbaikan sesuai saran dan komentar yang diberikan oleh para ahli (ahli materi, ahli media dan ahli Bahasa) pada tahap selanjutnya yakni uji coba pada pengguna (guru dan siswa) yang akan dilakukan pada kegiatan pembelajaran tujuannya agar mengetahui respon pengguna (guru dan peserta didik) dan selanjutnya tahap evaluasi tujuannya untuk mengevaluasi produk serta mengetahui evaluasi dari para pengguna terhadap produk yang telah dikembangkan. Besar harapan peneliti pada media presentasi interaktif benar-benar layak dan dapat bermanfaat.

3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian

1. Partisipan penelitian

Penelitian ini dibagi menjadi beberapa partisipan menurut Rickey & Klein pada tipe 1 yaitu dari desainer, validator ahli dan pengguna media secara lengkap dijelaskan sebagai berikut :

- a. Desainer dalam penelitian ini yaitu Nadia Handayani
- b. Validator ahli dari Ahli materi merupakan dosen yang memiliki ahli dalam bidang seni musik yang memeriksa kesesuaian materi serta memberikan saran terkait materi yang akan dibahas.
- c. Validator ahli dari Ahli Bahasa merupakan dosen Bahasa Indonesia yang memiliki keahlian di bidang Bahasa serta memberikan saran terkait Bahasa yang akan di bahas.
- d. Validator ahli dari Ahli media merupakan dosen pendidikan yang memiliki keahlian dibidang gambar/desain serta memberikan saran terkait media yang dikembangkan

- e. Pengguna media dari Pendidik kelas IV yang merupakan salah satu subjek terlibat pada penggunaan media dalam uji coba pembelajaran di kelas.
 - f. Pengguna media dari Peserta didik sebagai subjek yang terlibat dalam uji coba media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk kegiatan proses pembelajaran.
2. Tempat penelitian

Tempat untuk melakukan penelitian adalah salah satu SDN yang ada di Jalan. Raya Barat No.269 Kec Cicalengka Kabupaten Bandung yaitu SDN 04 Cicalengka.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian, ada beberapa alat instrumen seperti kuisisioner, wawancara, lembar observasi, tes atau kombinasi dari beberapa metode Babbie, E (2016). alat instrumen yang digunakan yakni wawancara dan kuisisioner/angket. Untuk lebih rinci akan dijelaskan sebagai berikut.

3.4.1 Wawancara

Pada instrumen yang peneliti gunakan yakni wawancara Bersama salah satu guru wali kelas IV Sekolah Dasar bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait analisis untuk kebutuhan penelitian. Wawancara ialah salah satu metode dalam pengumpulan data yang melibatkan adanya kegiatan saling interaksi antara peneliti dengan responden menurut Kurniawan, A (2019). Berikut merupakan pedoman wawancara.

Tabel 3.1 Pedoman Instrumen Wawancara

No	Pertanyaan Wawancara
1	Berapa jumlah siswa di kelas IV yang guru ajar?
2	Bagaimana karakteristik siswa di kelas IV dalam pembelajaran SBDP?

3	Bagaimana cara menyampaikan materi tanda tempo dan tinggi rendah nada?
4	Media apa saja yang digunakan saat proses pembelajaran materi tanda tempo dan tinggi rendah nada?
5	Kurikulum apa yang digunakan pada saat ini?
6	Model dan pendekatan apa yang digunakan saat ini ?
7	Apakah ada kesulitan saat proses pembelajaran pada materi tanda tempo dan tinggi rendah nada?
8	Bagaimana hasil belajar siswa ddalam materi tanda tempo dan tinggi rendah nada?
9	Apakah sekolah menyediakan perangkat digital (hp/computer) yang dapat igunakan untuk pembelajaran?
10	Media interaktif apa saja yang telah guru gunakan dalam pembelajaran?
11	Apakah sebelumnya guru pernah menggunakan media berbasis presentasi interaktif?
12	Apakah media berbasis presentasi interaktif cocok dan dapat digunakan dalam pembelajaran sbdp terutama pada materi tanda tempo dan tinggi rendah nada?

3.4.2 Kuesioner/ Angket

Alat instrumen kuesioner/angket tujuannya untuk mengetahui hasil validasi para ahli serta mengetahui respon pengguna (guru dan peserta didik) setelah produk di uji coba atau di implementasikan. Kuesioner/ angket ialah alat pengumpulan data yang dapat digunakan dalam suatu penelitian untuk dapat mengumpulkan data informasi untuk peneliti dari responden yang tertulis menurut Raharjo,S.B (2018). Angket diberikan kepada beberapa validator ahli dan pengguna media lebih jelas sebagai berikut.

- a. Lembar validasi materi (untuk dosen ahli musik)
- b. Lembar validasi Bahasa (untuk dosen ahli Bahasa)
- c. Lembar validasi Kelayakan Media (untuk dosen ahli media)
- d. Angket respon pengguna untuk guru kelas IV Sekolah dasar.

Nadia Handayani, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS PRESENTASI INTERAKTIF PADA MATERI TANDA TEMPO DAN TINGGI RENDAH NADA DALAM PEMBELAJARAN SBDP DI SEKOLAH DASAR
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

e. Angket respon pengguna untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

Berikut di atas merupakan penjabaran kisi-kisi angket sebagai instrument penelitian. Lembar angket disusun berdasarkan Maha dewi,dkk (2006) beserta beberapa peneliti dan disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Penjabaran kisi-kisi angket dipaparkan sebagai berikut.

a. Lembar validasi materi

Tabel 3.2 Lembar validasi materi

No	Aspek	Indikator
1	Ketepatan	Kesesuaian dengan KD
		Kesesuaian dengan Indikator
		Kesesuaian isi materi dengan tujuan
2	Isi materi	Kebenaran konsep
		Kemudahan pemahaman materi
		Kejelasan materi

b. Lembar validasi bahasa

Tabel 3.3 lembar validasi Bahasa

No	Aspek	Indikator
1	Ketepatan kebahasaan	Kesesuaian Bahasa untuk ketepatan kemampuan berpikir peserta didik kelas IV
		Kejelasan makna atau kalimat

		Ketepatan penyampaian materi
		Tingkat kemudahahan terhadap pemahanan materi

c. Lembar validasi media

Tabel 3.4 lembar validasi media

No	Aspek	Indikator
1	Tampilan	Desain sampul
		Kombinasi warna
		Tata letak
		Keterbacaan
2	Media	Audio
		Gambar
		Video
		Animasi game

d. Lembar angket respon pengguna untuk guru

Tabel 3.5 Lembar angket respon pengguna untuk guru

No	Aspek	Indikator
1	Ketepatan	Kesesuaian dengan KD
		Kesesuaian dengan Indikator
		Kesesuain Latihan dan evaluasi pada media interaktif fengan materi

		Bahasa sesuai dengan karakteristik siswa
2	Kelengkapan	Kelengkapan materi
		Kelengkapan media
3	Isi materi	Kebenaran konsep
		Kemudahan pemahaman materi
		Kejelasan materi
		Menarik minat dan perhatian siswa
		Mudah dipahami
4	Kebergunaan	Mudah digunakan
		Memudahkan pembelajaran dan penguasaan materi
		Fleksibilitas penggunaan

e. Lembar angket respon pengguna untuk peserta didik

Tabel 3.6 Lembar angket respon pengguna untuk peserta didik

No	Aspek	Indikator
1	Isi materi	Kejelasan penyampaian materi
		Kebermanfaatan materi
		Kemudahan memahami materi
2	Media	Kemenarikan media
		Keterbacaan tulisan
		Kemudahan pengguna

		Dapat memotivasi
--	--	------------------

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan alat instrumen berupa wawancara, pengisian penyebaran angket dan pengisian tes. Wawancara dilakukan tanya jawab perihal permasalahan penelitian. Angket dilakukan untuk menghasilkan kelayakan dan pengisian tes yakni *pre-test* dan *post-test* untuk peserta didik dilakukan untuk mengetahui hasil belajar dari pengembangan dan rancangan media interaktif yang peneliti buat.

Model kuesioner/angket digunakan yakni skala likert, dengan skala likert (1-4). Skala likert merupakan jenis skala penilaian yang terdiri dari empat pilihan atau skor yang diberikan responden (Arikunto, 2010). dilakukan Angket instrument penelitian yang disusun dengan skala likert (1-4) menurut AriKunto (dalam Luthfi.A, Santosa, Amos. 2012). responden harus memilih jawaban dari penilaian skor angket, jawaban yang sudah diberikan dapat diolah supaya dihasilkan nilai yang dapat disajikan dalam bentuk presentasi dan dapat lebih mudah untuk dikelompokkan serta dianalisis. Skor yakni berisikan sebagai berikut.

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

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Data kualitatif berupa nilai kategori, yaitu; SB (Sangat Baik), B (Baik), K (Kurang), SK (Sangat Kurang) atau SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju).

2. Data Kuantitatif berupa nilai angka, yaitu; 4 (Sangat Baik/Setuju), 3 (Baik,Setuju), 2 (Kurang/Tidak Setuju), 1 (Sangat Kurang/Tidak Setuju).

Berdasarkan Teknik pengumpulan data yang telah di uraikan di atas data-data yang akan diperoleh dalam penelitiann ini diantaranya sebagai berikut.

1. Data Analisis penilaian validator ahli diperoleh dari tanggapan para ahli dalam bidangnya masing-masing dari pertanyaan-pertanyaan dalam angket/kuesioner yang diberikan.
2. Data respon pengguna diperoleh dari tanggapan guru dan peserta didik sebagai pengguna terhadap pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam angket/kuisisioner.

Selain itu, untuk Pengumpulan data hasil belajar siswa dengan dilakukan test yang dilakukan sebelum penggunaan media (*pre-test*) dan test sesudah menggunakan media (*post-test*) dengan acuan kriteria penilaian menurut (AriKunto dalam Hery Kresnadi, Syamsiati,2018,hlm.264)

3.6 Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini peneliti berencana akan menggunakan Teknik analisis data deskripsi kualitatif analisa yang sudah dilakukan oleh para ahli media, dan ahli materi, instrumen respon pengguna dari siswa dan guru serta instrument nilai hasil belajar siswa. Cara menghitung angket uji kelayakan, respon dan nilai hasil belajar.

Pada skor yang didapatkan setiap pertanyaan dijumlahkan serta di hitung rata-ratanya menggunakan rumus seperti berikut ;

1. Menghitung presentase angket sebagai berikut :

$$Ps = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Ps = Presentase

S = Jumlah skor yang didapat

N = Jumlah skor ideal

Setelah itu diubah menjadi bentuk data kualitatif dengan kriateria interpretasi validasi menurut (dalam Saputra,2021)

Tabel 3.9 Interpretasi Kelayakan

Presentase (%)	Kategori
0-20	Tidak layak
21-40	Kurang layak
41-60	Cukup layak
61-80	Layak
81-100	Sangat layak

2. Menghitung nilai tes sebagai berikut :

Rumus rata-rata

$$x = \frac{\sum x}{\sum n} =$$

Keterangan :

X = Rata-rata

$\sum x$ = jumlah keseluruhan nilai yang di peroleh

$\sum n$ = jumlah siswa

Tabel 3.10 Nilai peringkat kinerja

Peringkat	Nilai
Sangat Baik (A)	90 – 100
Baik (B)	80 – 90
Cukup (C)	70 – 80
Kurang (K)	<70

(Sumber : Hery Kresnadi, Syamsiati, 2018, hlm.264)

3.7 Reduksi Data

Reduksi data merupakan dalam penelitian yang merujuk pada proses yang dapat disederhanakan atau pemilihan data yang relevan untuk diamati dengan mudah kelanjutannya menurut Siswanto, J., & Sumarno, E (2019 hlm.29-36). Reduksi data bertujuan untuk menganalisis informasi yang relevan. Cara melakukan reduksi data dengan berdasarkan

kuesioner/angket yang sudah di validasi oleh para ahli (ahli Bahasa, ahli media dan ahli materi), tes yang sudah dilakukan oleh peserta didik dan respon pengguna (guru dan peserta didik kelas IV).

3.8 Penyajian Data

Penyajian data yang merujuk pada proses menampilkan secara grafis agar lebih mudah dipahami, tujuannya agar untuk mempermudah interpretasi dan analisis data oleh pembaca Wulandari, D & Suyanto, B (2018. hlm. 215-224). Data yang akan disajikan dalam bentuk deskriptif kualitatif yang dihasilkan dari skor data validasi ahli, tes untuk hasil belajar dan angket respon pengguna. Data selanjutnya akan dijelaskan dalam kategori interpretasi “Tidak Layak”, ”Kurang Layak”, ”Cukup Layak”, ”Layak”, ”Sangat Layak”. Dan untuk nilai peringkat kinerja dengan peringkat “Sangat Baik”, “Baik”, “Cukup”, “Kurang”.

3.9 Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan ialah proses untuk pengambilan kesimpulan yang didasarkan pada analisis data dan temuan dalam penelitian hal tersebut menurut Sumardjo, S, & Wibowo, A (2018). Penarikan kesimpulan data berdasarkan pada bukti yang ada yang dapat memberikan jawaban terhadap pertanyaan penelitian yakni mengenai rancangan, uji kelayakan, hasil belajar, dan respon pengguna pada pengembangan media berbasis presentasi materi tanda tempo dan tinggi rendah nada pada pembelajaran SBDP di Sekolah Dasar.