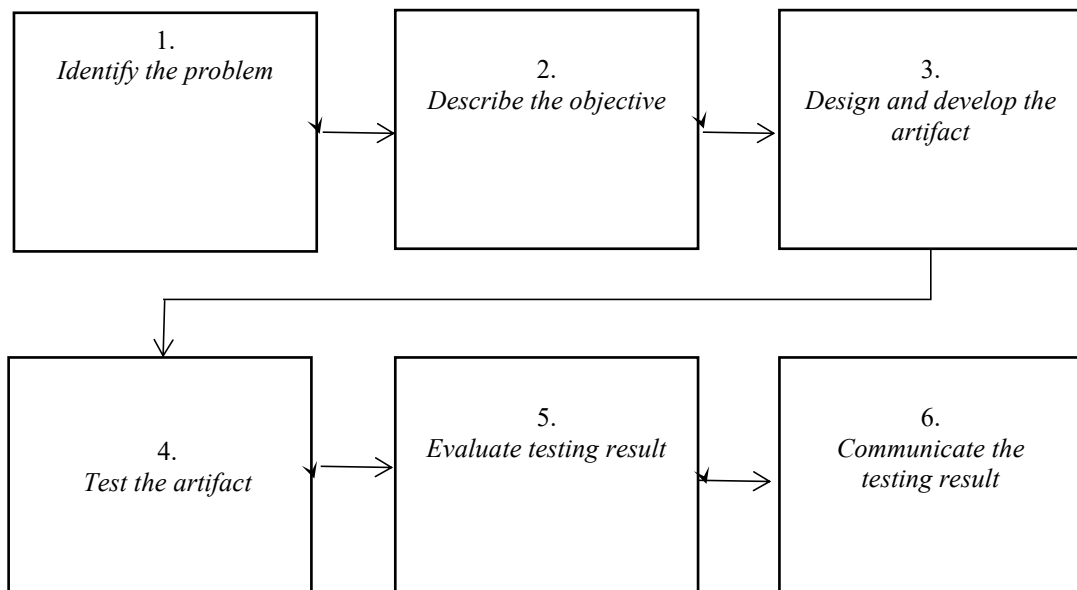


BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah D&D (*Design and Development*). D&D adalah metode penelitian yang mengembangkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan dari hasil produk tersebut. Metode D&D memiliki dua kategori, yaitu 1) penelitian produk dan alat dan 2) penelitian model (Richey & Klein, 2007). penelitian ini termasuk kepada jenis kategori *product and tool research* dikarenakan dalam prosesnya ialah membuat suatu produk media yang akan digunakan dalam pembelajaran yaitu pengembangan media pembelajaran digital berbasis *powerpoint* interaktif. Pada penelitian ini menggunakan enam tahapan model d&d yang telah disempurnakan oleh Peffers, dkk (dalam Ellis dan Levy, 2010) yaitu sebagai berikut 1) *Identify the problem*, 2) *Describe the objective*, 3) *Design and Develop the artifact*, 4) *Test the artifact*, 5) *Evaluate testing result*, 6) *Communicate the testing result*.



Gambar 3.1 Prosedur Penelitian model D&D

3.1.1 Identifikasi masalah (*Identify the problem*)

Pada tahap yang pertama ini yaitu mengidentifikasi penyebab terjadinya suatu permasalahan. Penyebab permasalahan ini muncul setelah adanya observasi di suatu tempat, misalnya sekolah ataupun tempat lainnya. Pada tahap ini peneliti menemukan permasalahan yang terjadi setelah observasi dikelas V SD bahwa

pembelajaran tari kreasi belum maksimal karena dirasa membutuhkan guru khusus dalam pembelajaran seni tari. Pada proses pembelajarannya pun media pembelajaran yang digunakan masih kurang untuk memperkuat teori seni tari kreasi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran pola lantai tari kreasi daerah berbasis *powerpoint* interaktif yang diharapkan akan membangkitkan semangat siswa dan membuat proses pembelajaran menjadi interaktif dan menyenangkan untuk mempelajari tari kreasi.

3.1.2 Mendeskripsikan tujuan (*Describe the objective*)

Berdasarkan permasalahan yang ada, dapat disimpulkan penelitian ini yaitu adalah mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif yang akan menunjang pembelajaran siswa dalam materi pola lantai kreasi daerah. Zaman ini, siswa sekolah dasar sudah sering membawa *smartphone* ke sekolah, maka dari itu penulis memanfaatkan hal tersebut untuk dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pengembangan media *Powerpoint* interaktif untuk pelajaran pola lantai tari kreasi daerah mata pelajaran SBdP pada kelas V Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui kelayakan media *Powerpoint* interaktif untuk pelajaran pola lantai tari kreasi daerah mata pelajaran SBdP pada kelas V Sekolah Dasar
3. Untuk mengetahui respon dari siswa dan guru terhadap media *Powerpoint* interaktif untuk pelajaran pola lantai tari kreasi daerah mata pelajaran SBdP pada kelas V Sekolah Dasar.

3.1.3 Desain dan pengembangan produk (*Design and develop the artifact*)

Desain dan pengembangan produk ini dilakukan dengan tahapan sebagai berikut.

- a. Menyusun Garis Besar Program Media (GBPM). Tujuan dari pembuatan Garis Besar Program Media (GBPM) ialah memberikan gambaran secara garis besar mengenai cakupan materi pada media *powerpoint* interaktif.

- b. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Tujuan dari pembuatan RPP ini ialah untuk memberikan gambaran mengenai materi yang ada dimedia pembelajaran *powerpoint* interaktif dan cara menggunakannya pada saat pembelajaran.
- c. Pengembangan media pembelajaran, pada tahap ini mulai merancang desain media yang akan digunakan untuk penelitian, yaitu berupa media visual seperti *powerpoint* interaktif yang berisikan konten pola lantai kreasi daerah. Pada tahap desain ini menggunakan aplikasi berbasis website yaitu Canva untuk mendesain elemen-elemen yang akan menunjang konten materi yang ada disetiap halaman. Setelah didesain, mulai menggabungkan materi pola lantai tari kreasi daerah berupa tahapan pola lantai disetiap tari, video tari kreasi daerah, dan kuis yang akan dimainkan oleh peserta didik diaplikasi *Microsoft Powerpoint 2019*.
- d. Validasi ahli, tahap ini media diuji cobakan kepada para ahli untuk melihat kelayakan media. Para ahli memberikan nilai terhadap media yang telah dibuat. Media ini diuji coba oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.

3.1.4 Uji coba produk (*Test the artifact*)

Tahap selanjutnya ialah melakukan uji validitas produk kepada ahli media dan ahli materi. Uji validitas ini berguna untuk menentukan kelayakan atas media pembelajaran yang sudah dibuat apakah media tersebut layak digunakan, layak digunakan dengan revisi, dan tidak layak digunakan. Media pembelajaran yang mendapatkan kelayakan akan diimplementasikan kepada partisipan penelitian.

Selanjutnya, peneliti akan melakukan uji coba produk media pembelajaran tari kreasi daerah berbasis *powerpoint* interaktif di kelas V Sekolah Dasar yang terdiri dari peserta didik dan guru. Tahap ini berguna untuk mendapatkan respon dari guru dan mengumpulkan data dari siswa mengenai produk media pembelajaran apakah layak digunakan, bagaimana kemenarikan produknya, dan kebermanfaatannya produk itu sendiri. Pada tahap ini juga menentukan bahwa produk media tersebut apakah layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran atau tidak.

3.1.5 Evaluasi hasil uji coba (*Evaluate testing result*)

Tahap kelima yaitu adalah tahap evaluasi. Dalam tahap ini peneliti akan memberikan angket respon siswa dan guru untuk melihat hasil apakah media

tersebut dapat membantu pemahaman teori peserta didik dalam materi pola lantai tari kreasi daerah. Tahap ini akan memberikan nilai hasil apakah produk media pembelajaran yang dibuat dapat layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran SBdP untuk materi pola lantai tari kreasi daerah dan dapat kesimpulan apakah produk yang dikembangkan sesuai dengan tujuan penelitian atau tidak.

3.1.6 Mengkomunikasikan hasil ujicoba (*Communicate the testing result*)

Hasil analisis data yang sebelumnya didapatkan kemudian ditarik kesimpulan seperti bagaimana proses pengembangan media tersebut, bagaimana hasil kelayakan dari validasi ahli media dan materi, serta bagaimana respon guru dan siswa sebagai pengguna media tersebut.

3.2 Partisipan dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MI Al-Istiqomah, adapun yang menjadi subjek penelitian ini adalah siswa Sekolah Dasar kelas V berjumlah 14 orang, 1 guru kelas V, ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Dalam melakukan pengumpulan data, peneliti menggunakan instrumen penelitian untuk mempermudah peneliti mendapatkan data. Instrumen yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut.

1. Wawancara

Wawancara yaitu merupakan bentuk komunikasi verbal untuk mendapatkan informasi yang dilakukan dengan tanya jawab antara peneliti dan obyek yang diteliti untuk mengumpulkan suatu data (Abdussamad, 2021). wawancara dilakukan secara terbuka dengan mengajukan pertanyaan tidak berstruktur. Data yang didapatkan biasanya berupa data verbal yang dimana hasilnya akan diperbaiki atau diubah bila perlu. Wawancara dilakukan kepada guru dan siswa kelas V mengenai penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran SBdP materi pola lantai tari kreasi daerah.

2. Angket

Angket digunakan untuk memperoleh hasil yang valid dari ahli media dan ahli materi serta tanggapan dari guru dan siswa tentang bagaimana memanfaatkan media pembelajaran. Menurut Siyoto dan Ali (dalam Lathifah,

2022) angket merupakan kombinasi antara angket terbuka dan tertutup yang bertujuan untuk memberikan keleluasaan kepada responden saat memberikan jawaban

3.4 Instrumen Penelitian

Untuk melihat respon guru dan siswa serta hasil validasi kelayakan media, maka, instrumen yang digunakan ialah sebagai berikut.

1) Lembar wawancara

Lembar ini digunakan untuk memperoleh informasi terkait pembelajaran pola lantai tari kreasi daerah dari guru.

Tabel 3.1 Instrumen Wawancara Guru

No	Pertanyaan
1	Bagaimana minat dan pengetahuan siswa terhadap pembelajaran SBdP materi pola lantai tari kreasi daerah?
2	Media pembelajaran apa saja yang sudah digunakan dalam pembelajaran SBdP materi pola lantai tari kreasi daerah?
3	Bagaimana pendapat Ibu tentang kebutuhan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran SBdP materi pola lantai tari kreasi daerah?
4	Bagaimana pendapat Bapak tentang media pembelajaran digital berbasis <i>powerpoint</i> dalam pembelajaran SBdP materi pola lantai tari kreasi daerah?

2) Lembar validasi ahli media

Kisi-kisi lembar validasi ahli media dari media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif berdasarkan Walker dan Hess (dalam Arsyad, 2017) adalah sebagai berikut.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Nomor soal
Kualitas Kegrafikan	Keterbacaan	1,2,3
	Tampilan	4,5,6,7,8,9,10,11
Kualitas Teknis	Kebergunaan	12,13,14,15
	Fungsionalitas	16,17

3) Lembar validasi ahli materi

Kisi-kisi lembar validasi ahli media dari media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif Walker dan Hess (dalam Arsyad, 2017) adalah sebagai berikut.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Nomor Soal
Kualitas Isi/Materi	Ketepatan	1,2,3,4,5,6,7
	Kelengkapan	8,9,10
Kualitas Pembelajaran	Kualitas memotivasi siswa	11
	Fleksibilitas	12,13

4) Lembar validasi ahli bahasa

Kisi-kisi lembar validasi ahli bahasa dari media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif yang telah dimodifikasi dari penelitian Lathifah (2022) adalah sebagai berikut.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Nomor Soal
Penggunaan Bahasa	Kelugasan	1,2
	komunikatif	3,4
	Kesesuaian bahasa	5,6

5) Lembar angket respon pengguna untuk guru

Kisi-kisi lembar angket respon pengguna untuk guru dari media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif Walker dan Hess (dalam Arsyad, 2017) adalah sebagai berikut.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Pengguna untuk Guru

Aspek	Indikator	Nomor Soal
Kualitas Isi/Materi	Ketepatan	1,2
	Kelengkapan	3
	Minat/perhatian	4
Kualitas Instruksional	Memberikan kesempatan belajar	5
	Memberikan bantuan belajar	6
	Berdampak bagi guru	7
Kualitas teknis	Keterbacaan	8
	Kemudahan	9,10
	Kualitas desain	11,12

6) Lembar angket respon pengguna untuk siswa

Kisi-kisi lembar angket respon pengguna untuk siswa dari media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif Walker dan Hess (dalam Arsyad, 2017) adalah sebagai berikut.

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Pengguna untuk Siswa

Aspek	Nomor Soal
Kualitas Isi/Materi	1,2,3,
Kualitas Instruksional	4,5,6
Kualitas Teknis	7,8,9

3.5 Teknik Analisis Data

Peneliti menggunakan teknik analisis data deskriptif untuk menganalisis data. Pencarian sistematis dan kompilasi informasi dari wawancara, observasi dan dokumentasi. Data diatur ke dalam kategori, dijelaskan dalam unit, disintesis menjadi model, dipilih sebagai hal yang penting dan dapat dipelajari, serta kesimpulan yang dapat dipahami dengan mudah oleh orang lain dan diri sendiri. Analisis data didasarkan pada uji validasi ahli media dan materi serta jawaban guru dan siswa.

Data diperoleh dengan skala Likert. Skala Likert sering digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi individu atau kelompok tentang suatu fenomena. (Sugiyono, 2016). Jawaban dari bentuk skala likert adalah berupa skor, yaitu 4,3,2,1 dengan keterangan (4) sangat setuju, (3) setuju, (2) cukup, (1) tidak setuju. Hasil skor yang telah diisi oleh responden kemudian dihitung menggunakan rumus untuk memperoleh besaran presentase. Rumus dari presentase adalah sebagai berikut.

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

Keterangan :

P = Persentase Angka

F = Persentase Frekuensi

N = Frekuensi Jumlah

Setelah dihitung, data tersebut diinterpretasikan dalam bentuk data kualitatif (Riduwan, 2016). Berikut dibawah ini adalah tabel dari interpretasi data.

Tabel 3.7 Interpretasi Skala Likert

Persentase	Interpretasi	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

3.6 Reduksi Data

Reduksi data merupakan tahap untuk memilih data yang akan digunakan dalam penelitian. Peneliti mendeskripsikan masalah yang baru diamati, didengar, dan dialami (Miles dan Huberman dalam Abdussamad, 2021). Peneliti mendapatkan data yang akan mampu menjawab pertanyaan penelitian. Melakukan reduksi data dapat dilihat dari data angket hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan respon pengguna yaitu guru dan siswa kelas V SD.

3.7 Penyajian Data

Penyajian data dilakukan dengan cara mengumpulkan data yang telah dikumpulkan dan dianalisis sebelumnya. Data akan disajikan dalam bentuk deskriptif kualitatif dan dijelaskan dalam kategori “Sangat Layak”, “Layak”, “Cukup Layak”, “Kurang Layak”, dan “Tidak Layak”. Penyajian data ini dilakukan agar hasil reduksi data tersusun dan teroganisir sehingga dapat dipahami.

3.8 Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan hasil temuan analisis data yang telah dilakukan. Penarikan kesimpulan ini dilakukan untuk melihat hasil jawaban dari rumusan masalah penelitian.