

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### 3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian desain dan pengembangan atau *Design and Development* (D&D). Penelitian desain dan pengembangan digunakan untuk penciptaan produk atau alat yang disempurnakan sesuai dengan perkembangan zaman saat ini. Richey & Klein (dalam Tracey, 2009, hlm. 4) menjelaskan :

*Design and development research is "the systematic study of design, development and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and non-instructional products and tools and new or enhanced models that govern their development".*

Penelitian desain dan pengembangan adalah "studi sistematis tentang proses desain, pengembangan dan evaluasi dengan tujuan membangun dasar empiris untuk penciptaan produk dan alat instruksional dan non-instruksional dan model baru atau yang disempurnakan yang mengatur perkembangannya".

Rusdi (2018) menjelaskan hal yang sama dengan menambahkan bahwa penelitian desain dan pengembangan mengandung pula arti merancang, rekayasa, pengujian serta evaluasi formatif. Dalam mendesain dan mengembangkan produk peneliti harus menentukan model tahapan yang akan digunakan dalam mengembangkan suatu produk. Berdasarkan penjelasan tersebut peneliti menggunakan metode penelitian D&D untuk mengembangkan produk media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Produk media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti yaitu multimedia interaktif. Di dalam multimedia terdapat berbagai jenis media berisi konten materi pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) yaitu karya seni rupa daerah di kelas V SD. Metode desain dan pengembangan (D&D) sesuai digunakan peneliti untuk mengembangkan produk secara sistematis. Metode D&D tidak hanya digunakan peneliti untuk mengembangkan produk media pembelajaran saja, tetapi dapat digunakan dalam proses validasi (uji kelayakan) media yang telah dikembangkan. Setelah dilakukan proses validasi, kemudian produk multimedia interaktif dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) di sekolah.

Setiap prosedur penelitian desain dan pengembangan mengandung unsur-unsur kerangka ADDIE, namun terdapat keunikan prosedural pada setiap tahapan

dan teknis bagaimana tahapan tersebut dilakukan (Rusdi, 2018). Tahapan prosedur ADDIE dapat digunakan untuk mendesain dan mengembangkan suatu model dan produk baru (Rusdi, 2018). Selain itu, Surjono (2017) mengusulkan beberapa model pengembangan atau tahapan yang dapat digunakan dalam mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif, salah satunya adalah menggunakan Model ADDIE. Rusdi (2018) mengungkapkan bahwa “ADDIE merupakan kerangka kerja yang runtut dan sistematis dalam mengorganisasikan rangkaian kegiatan penelitian desain dan pengembangan”. Rusdi (2009) menjelaskan :

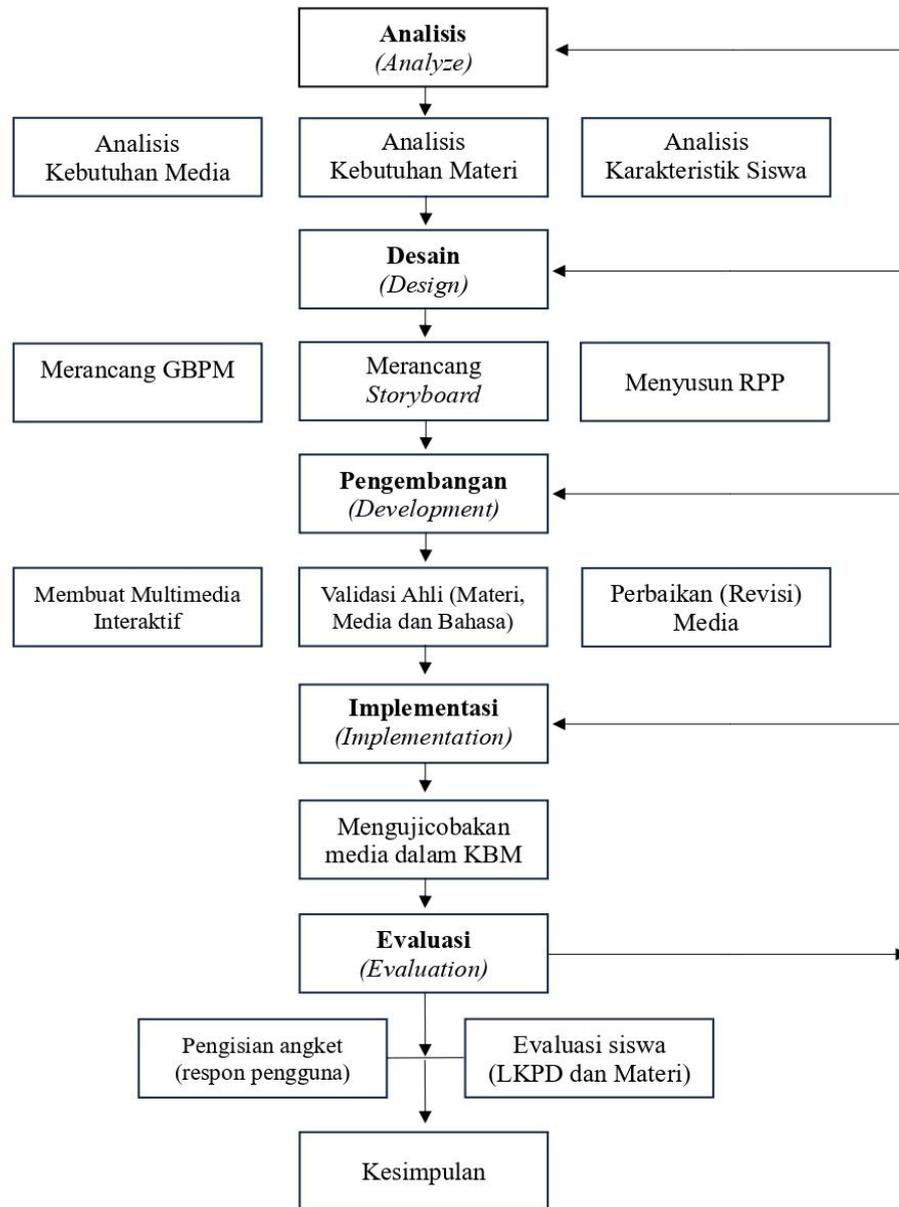
Dalam penggunaan kerangka ADDIE, perancang dan pengembang menggunakan masing-masing Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation sebagai tahapan utama. (hlm. 117).

Oleh karena itu, dalam proses mendesain dan mengembangkan menurut Rusdi (2018) terbagi menjadi beberapa tahap sebagai berikut :

1. Tahap Analisis (*Analyze*)  
Menganalisis kebutuhan, karakteristik pengguna, kemampuan awal pengguna, ketersediaan fasilitas, kurikulum, tujuan pembelajaran, maupun tugas yang akan dikerjakan oleh pengguna.
2. Tahap Desain (*Design*)  
Menentukan pengembangan, struktur materi, membuat *storyboard*, menyiapkan instrumen penilaian ahli, mengidentifikasi teknologi pendukung produksi.
3. Tahap Pengembangan (*Development*)  
Mengembangkan multimedia secara konseptual maupun praktis.
4. Tahap Implementasi (*Implementation*)  
Menguji coba produk yang telah dibuat dan menilai kelayakan produk sebelum diujicobakan.
5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)  
Melakukan evaluasi sumatif dan formatif.

Tahapan-tahapan tersebut dapat disederhanakan menjadi beberapa alternatif tergantung kepada pengembang itu sendiri serta penekanan antartahap secara efektif dan efisien agar menghasilkan produk yang berkualitas (Rusdi, 2018). Selain itu, Kerangka Tahap-tahap kegiatan pada Model ADDIE memiliki kaitan satu sama

lainnya (Rusdi, 2018). Berikut gambar prosedur model ADDIE dalam pengembangan produk multimedia interaktif :



**Gambar 3.1 Kerangka Model ADDIE**

Berikut merupakan penjelasan dari setiap tahapan pada penelitian ini :

### 3.1.1 Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis merupakan tahapan awal melalui tiga analisis yaitu analisis kebutuhan media, analisis kebutuhan materi dan analisis karakteristik peserta didik.

#### 3.1.1.1 Analisis kebutuhan Media

Aulia Nisa Zahra, 2023

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATERI KARYA SENI RUPA DAERAH PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA DI KELAS V SD**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Analisis kebutuhan media pada penelitian ini adalah sebagai pemenuhan pembelajaran Abad 21 yaitu dengan memanfaatkan teknologi khususnya digital dalam suatu pembelajaran dan mengukur kesiapan serta kemampuan calon guru agar menciptakan pembelajaran yang efektif dengan menggunakan teknologi. Teknologi berkembang dengan sangat cepat, salah satu contoh dampak perkembangan teknologi adalah lahirnya teknologi telepon genggam pintar “*smartphone*”. *Smartphone* atau pada saat ini dikenal juga dengan istilah gadget merupakan salah satu media yang tidak asing di kalangan manusia. Dampak ini juga terasa di lingkungan sekolah, khususnya sekolah dasar. Peserta didik sudah mengenal dan akrab dengan gadget. Gadget dianggap sebagai alat yang digunakan untuk berkomunikasi dalam jarak jauh dan tidak sedikit yang menganggap sebagai sarana hiburan. Hiburan yang disediakan oleh gadget sangat beragam dan luas. Oleh karena itu, peserta didik banyak yang salah mengartikan kegunaan dan manfaat adanya gadget bagi kehidupan peserta didik. Kegunaan dan manfaat media gadget sangat banyak dan tak terhingga karena setiap harinya teknologi tersebut akan semakin canggih. Agar peserta didik mengetahui kegunaan dan manfaat media gadget yang luas, tidak hanya digunakan untuk hiburan semata, maka dibutuhkan upaya agar media gadget dapat dimanfaatkan dan digunakan dalam berbagai bidang, khususnya dalam dunia pendidikan.

#### 3.1.1.2 Analisis kebutuhan Materi

Analisis kebutuhan materi pada penelitian ini mengenai karya seni rupa daerah di kelas V SD dengan ranah pengetahuan KD 3.4 Memahami karya seni rupa daerah dan keterampilan KD 4.4 Membuat karya seni rupa daerah yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data serta informasi dari berbagai sumber literatur. Kebutuhan materi mengenai karya seni rupa daerah tersebut dipilih karena mengingat dampak lainnya dari perkembangan zaman yaitu masuknya berbagai budaya asing dengan mudah. Adanya perkembangan zaman menyebabkan peserta didik mengikuti hal populer yang saat ini terjadi, sehingga peserta didik mengetahui budaya asing tetapi banyak yang tidak mengetahui mengenai budaya bangsa mereka sendiri. Budaya bangsa mulai dilupakan, oleh karena itu dibutuhkan sarana yang dapat membantu peserta didik mengenal dan melestarikan budaya bangsa khususnya dalam seni rupa daerah di Indonesia.

Aulia Nisa Zahra, 2023

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATERI KARYA SENI RUPA DAERAH PADA MATA  
PELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA DI KELAS V SD**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

### 3.1.1.3 Analisis karakteristik Peserta didik

Analisis karakteristik peserta didik berdasarkan teori Piaget bahwa peserta didik usia sekolah dasar yaitu 7-11 tahun termasuk ke dalam tahapan perkembangan kognitif operasional konkret. Pada tahap operasional konkret ditandai dengan perkembangan pemikiran yang sudah mulai terorganisir dan rasional.

### 3.1.2 Tahap Desain (*Design*)

Selanjutnya dalam tahap desain, peneliti mengawali menyusun data, materi sebelumnya sudah dianalisis dalam bentuk Garis-garis Besar Program Media (GBPM) yang didalamnya dikembangkan *Storyboard* Multimedia Interaktif. Selain itu, peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) agar dapat digunakan dalam suatu pembelajaran sebagai pengimplementasian produk.

### 3.1.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, peneliti mengawali dengan mengembangkan produk melalui GBPM hingga menggunakan aplikasi sesuai kebutuhan. Diawali dengan merancang item atau asset yang telah di desain, menyesuaikan warna dengan tema yang telah ditentukan, membuat narasi (*audio*) berdasarkan materi mengenai karya seni rupa daerah untuk kelas V SD. Setelah selesai membuat produk Multimedia Interaktif, peneliti melakukan uji validasi kepada para ahli (Media, Materi, Pembelajaran, dan Bahasa) agar menilai kelayakan produk.

### 3.1.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini peneliti mengimplementasikan produk yang telah dibuat melalui proses pembelajaran di sekolah. Sebelumnya peneliti telah memastikan fasilitas sekolah sehingga untuk penggunaannya dapat dilakukan menggunakan laptop atau komputer milik sekolah (Lab Komputer). Kemudian peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran berdasarkan RPP yang telah disusun sebelumnya. Di akhir kegiatan di sekolah peneliti melakukan wawancara terhadap guru dan beberapa peserta didik. Dilanjutkan dengan pengisian angket oleh guru dan peserta didik mengenai penggunaan produk Multimedia Interaktif.

### 3.1.5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi ini, data hasil validasi kelayakan media kepada para ahli digunakan untuk perbaikan produk dan memperoleh data uji coba tugas kepada peserta didik digunakan untuk menilai apakah produk layak untuk digunakan dalam

pembelajaran materi karya seni rupa daerah.

### 3.2 Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, ahli bahasa, pendidik dan peserta didik. Para ahli tersebut mengajar di program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Kampus Cibiru Universitas Pendidikan Indonesia. Lingkungan SDN 179 Sarijadi Kota Bandung menjadi tempat tinggal para guru dan peserta didik kelas V B.

### 3.3 Instrumen Penilaian

Instrumen evaluasi yang diperkenalkan berkaitan dengan pencapaian pembuatan item media interaktif. Instrumen penilaian yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

#### 3.3.1 Instrumen Wawancara Guru

Instrumen wawancara guru digunakan agar mengetahui respon guru terhadap penggunaan multimedia interaktif materi karya seni daerah. Berikut merupakan kisi-kisi wawancara untuk guru.

**Tabel 3.1 Kisi-kisi Wawancara Guru**

No	Pertanyaan	Nomor Instrumen
1	Penggunaan Produk Multimedia Interaktif	1, 2, 4
2	Materi dalam Multimedia Interaktif	3
3	Penggunaan Multimedia Interaktif untuk pembelajaran selanjutnya	5

#### 3.3.2 Instrumen wawancara Peserta didik

Instrumen wawancara peserta didik digunakan untuk mendapatkan respon peserta didik dalam penggunaan multimedia interaktif materi karya seni daerah. Berikut adalah kisi-kisi wawancara untuk peserta didik.

**Tabel 3.2 Kisi-kisi Wawancara Peserta Didik**

No	Pertanyaan	Nomor Instrumen
1	Respon setelah menggunakan Multimedia Interaktif	1

2	Penggunaan Produk Multimedia Interaktif	2, 3, 4
3	Penggunaan Multimedia Interaktif untuk pembelajaran selanjutnya	5

### 3.3.3 Instrumen Angket Penilaian Guru

Angket penilaian guru untuk menilai kelayakan dari multimedia interaktif materi karya seni daerah berdasarkan penilaian guru. Berikut adalah kisi-kisi angket penilaian guru.

**Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Penilaian Guru**

No	Aspek	Indikator	Nomor Instrumen
1	Materi	Materi yang disampaikan sesuai dengan KI dan KD	1
2		Penyampaian materi mudah dipahami	2
3		Penyampaian materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	3
4		Alur penyampaian materi terstruktur	4
5		Bahasa sesuai EYD dan komunikatif	5
6	Tampilan	Tampilan multimedia interaktif menarik	6
7		Gambar terlihat jelas	7
8		Teks bacaan terlihat jelas	8
9		Gambar sesuai materi	9
10	Suara	Suara Narasi (podcast) terdengar	10
11		Suara tidak bertabrakan	11
12		Suara video terdengar jelas	12
13	Implementasi	Multimedia interaktif meningkatkan pemahaman peserta didik	13
14		Multimedia interaktif mudah digunakan	14
15		Multimedia interaktif layak digunakan dalam pembelajaran	15

### 3.3.4 Instrumen Angket Penilaian Peserta didik

Angket penilaian peserta didik untuk menilai kelayakan dari multimedia interaktif materi karya seni daerah berdasarkan penilaian peserta didik. Berikut merupakan kisi-kisi angket penilaian peserta didik.

**Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Penilaian Peserta Didik**

No	Pertanyaan	Nomor Instrumen
1	Multimedia Interaktif mudah digunakan	1
2	Materinya mudah dipahami	2
3	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	3
4	Penayangan materi multimedia interaktif, membuat saya ingin mencoba membuat karya	4
5	Gambarnya sesuai materi	5
6	Gambarnya menarik	6
7	Gambarnya terlihat jelas	7
8	Suara podcast dan video terdengar	8
9	Warna tampilan multimedia interaktif menarik	9
10	Tulisan materi terlihat jelas	10

### 3.3.5 Instrumen Penilaian Ahli Media

Angket penilaian ahli media untuk menilai kelayakan multimedia interaktif materi karya seni daerah. Penilaian dilakukan oleh validator ahli media. Berikut merupakan kisi-kisi angket penilaian ahli media.

**Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Penilaian Ahli Media**

No	Aspek	Indikator	Nomor Instrumen
1	Struktur	Kejelasan judul	1
2		Kejelasan sub-judul	2
3		Identitas pembuat Multimedia Interaktif	3
4		Kejelasan Referensi	4
5		Kesesuaian tema dengan informasi (materi) yang disampaikan	5

Aulia Nisa Zahra, 2023

*PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATERI KARYA SENI RUPA DAERAH PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA DI KELAS V SD*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

6	Desain	Kesesuaian item digital multimedia dengan informasi (materi) yang disampaikan	6
7		Kesesuaian gambar dengan informasi (materi) yang disampaikan	7
8		Keterpaduan warna yang digunakan	8
9	Tampilan	Ukuran Multimedia Infografis	9
10		Ketersediaan media pendukung	10
11		Keterbacaan materi	11
12		Kejelasan tampilan	12
13	Suara	Suara tidak bertabrakan	13
14		Suara video terdengar jelas	14
15		Suara narasi (podcast) terdengar jelas	15

### 3.3.6 Instrumen Penilaian Ahli Materi dan Pembelajaran

Angket penilaian ahli materi dan pembelajaran untuk menilai kelayakan multimedia interaktif materi karya seni daerah berdasarkan segi materi dan pembelajaran. Penilaian ini dilakukan oleh ahli validator ahli materi dan pembelajaran. Berikut merupakan kisi-kisi angket penilaian ahli materi dan pembelajaran.

**Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Penilaian Ahli Materi dan Pembelajaran**

No	Aspek	Indikator	Nomor Instrumen
1	Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	1
2		Kesesuaian konsep materi dengan jenjang Pendidikan	2
3		Ketepatan materi	3
4		Kelengkapan materi	4
5		Alur penyampaian materi	5
6		Kevalidan materi	6
7		Kevalidan referensi	7
8		Kesesuaian gambar dengan materi	8

Aulia Nisa Zahra, 2023

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATERI KARYA SENI RUPA DAERAH PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA DI KELAS V SD**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

9	Pembelajaran	Kesesuaian materi dan indicator	9
10		Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	10
11		Kesesuaian strategi pembelajaran	11
12		Kesesuaian model pembelajaran	12
13		Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik kelas V	13
14		Kesesuaian LKPD dengan materi pembelajaran	14
15		Kesesuaian LKPD dengan tujuan pembelajaran	15

### 3.3.7 Instrumen Penilaian Ahli Bahasa

Angket penilaian ahli Bahasa untuk menilai kelayakan multimedia interaktif materi karya seni daerah dari berdasarkan segi bahasa. Berikut merupakan kisi-kisi angket penilaian ahli Bahasa.

**Tabel 3.7 Kisi-Kisi Angket Penilaian Ahli Bahasa**

No	Indikator	Nomor Instrumen
1	Ketepatan ejaan	1
2	Ketepatan struktur kalimat	2
3	Kebakuan kalimat	3
4	Sesuai dengan Bahasa perkembangan peserta didik kelas V SD	4
5	Kemudahan dalam memahami materi	5

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dari penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Masrukhin (2014: 3) Metodologi subyektif adalah cara yang signifikan untuk memahami kekhasan sosial dan sudut pandang tunggal yang dipertimbangkan, motivasi mendasar di baliknya adalah untuk menggambarkan, mempelajari, dan memahami kekhasan ini. Ulfatin mengklaim bahwa ada sedikit perbedaan (2022: 19) Untuk mengamati suatu masalah, peneliti menggunakan

metode kualitatif yang mengharuskan mereka untuk mengamati kewajaran peristiwa, mengkaji masalah secara fenomenologis, menggunakan interaksi simbolik, etnografi, studi kasus, dan mendeskripsikan karakteristik kualitatif. Pada penelitian ini pengumpulan data menggunakan pendekatan kualitatif dengan kegiatan wawancara dan pengisian angket.

#### A. Wawancara

Wawancara yang dilakukan yaitu dengan memberikan beberapa pertanyaan secara kepada para peserta didik dan guru. Peserta didik dan guru menjawab pertanyaan sesuai dengan keadaan dan pendapatnya masing-masing.

#### B. Pengisian Angket

Pengisian angket ini terbagi menjadi dua jenis. Yang pertama pengisian angket mengenai penilaian produk multimedia interaktif oleh ahli materi dan juga ahli media. Yang kedua yaitu angket mengenai penggunaan produk multimedia interaktif oleh peserta didik dan guru.

### 3.5 Analisis Data

Teknik Analisa data yang akan digunakan yaitu dengan menggunakan skala Likert. Skala Likert Menurut Sugiyono (2012: 93) Skala likert ialah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Teknik Skala Likert ini memungkinkan responden untuk menilai item pada skala lima hingga tujuh poin berdasarkan seberapa besar mereka setuju atau tidak setuju dengan topik tersebut. Dalam setiap pilihan jawaban yang di evaluasi, responden harus menggambarkan pernyataan mendukung atau tidak (Hardani, 2020).

**Tabel 3.8 Skor Skala *Likert***

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

Informasi survei (data) yang telah diperoleh kemudian ditentukan untuk mendapatkan tingkat item media interaktif intuitif menggunakan resep, sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang didapatkan}}{\text{Skor maksimal}}$$

Setelah mendapatkan jumlah atau nilai persentase, selanjutnya dilakukan interpretasi data mengenai produk media sesuai dengan kriteria interpretasi data, sebagai berikut :

**Tabel 3.9 Kriteria Interpretasi Data**

<b>Persentase</b>	<b>Interpretasi?Kategori</b>
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Tidak Layak

Aulia Nisa Zahra, 2023

*PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATERI KARYA SENI RUPA DAERAH PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA DI KELAS V SD*

Universitas Pendidikan Indonesia | [respository.upi.edu](http://respository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)