

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Pengembangan

Jenis penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan produk multimedia pembelajaran interaktif. Produk multimedia dikemas dalam CD yang berisikan materi tari Bedana berupa sejarah, ragam gerak, busana tari, serta beberapa pertanyaan sebagai refleksi. Sugiono (2016) menyatakan bahwa penelitian pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Model pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan produk multimedia pembelajaran adalah model pengembangan Allesi & Trollip. Ada 3 tahap pengembangan yang digunakan, yaitu: perencanaan (*planning*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*development*).

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengikuti tiga tahap pengembangan dari Allesi & Trollip yang dijabarkan secara terperinci sebagai berikut: pengembangan menggunakan Allesi & Trollip yang dijabarkan menjadi:

1. *Planning* (perencanaan)

Ada beberapa langkah yang dilakukan dalam tahapan perencanaan, yaitu:

a. Menentukan ruang lingkup

Pada tahap ini pengembang melakukan perumusan tujuan yang akan dicapai oleh siswa. Melalui multimedia yang akan dikembangkan tersebut, siswa diharapkan memiliki pengetahuan yang luas tentang tari Bedana mulai dari sejarahnya, kelengkapan busana, musik iringan hingga dapat menarikan tari Bedana dengan benar.

b. Mengidentifikasi karakteristik dari siswa

Mengidentifikasi karakteristik siswa dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas VIII. Observasi dilakukan untuk mengetahui bagaimana proses belajar dan mengajar yang berlangsung di dalam kelas, sedangkan wawancara dilakukan untuk menggali informasi yang berhubungan dengan gaya belajar, pengetahuan serta keterampilan yang dimiliki siswa. Selanjutnya hasil identifikasi yang sudah diperoleh dijadikan dasar dalam mengembangkan produk, sehingga produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan siswa.

c. Membuat dokumen perencanaan

Dalam tahapan ini dilakukan pembuatan dokumen perencanaan produk awal yang terdiri dari pembuatan skema produk, pengembangan materi pembelajaran, pemilihan materi dalam bentuk foto, video dan audio, serta sumber lain seperti buku, jurnal, internet yang dapat mendukung materi tari Bedana.

2. *Design* (perancangan)

Langkah-langkah pada tahap ini adalah:

a. Melakukan analisis tugas dan konsep

Proses pemilahan materi yang dituangkan ke dalam produk multimedia dilakukan pada tahap ini. Selain pemilahan materi, penentuan strategi dan perancangan kegiatan pembelajaran juga dilakukan.

b. Membuat *flowchart*

Flowchart merupakan diagram alir yang menggambarkan konsep dari produk multimedia secara keseluruhan.

c. Membuat *Storyboard*

Storyboard merupakan rician dari *flowchart* yang menggambarkan desain dari masing-masing layout.

d. Menyiapkan Skrip

Skrip adalah catatan atau tulisan yang digunakan dalam pembuatan video dan audio. Skrip berupa tulisan yang dibacakan oleh narator pada proses perekaman. Tujuan penggunaan skrip adalah agar proses pembuatan *audio* dan *video* terorganisir dengan baik.

3. Pengembangan

Tahap ini meliputi beberapa kegiatan sebagai berikut:

- a. Mempersiapkan unsur media teks, berupa kegiatan menyiapkan teks-teks yang akan digunakan dalam produk multimedia seperti untuk menu tampilan, profil pengembang, materi dan yang lainnya.
- b. Memproduksi unsur media *grafis*, *audio* dan *video*, berupa pembuatan ikon produk, pembuatan *video*, tampilan gambar dan pembuatan *audio*.
- c. Menggabungkan bagian-bagian

Setelah bagian-bagian sudah disiapkan, tahap selanjutnya adalah proses penggabungan yang dilakukan oleh orang ahli pembuatan multimedia.

- d. Melakukan uji Alpha

Pada uji Alpha, produk akan dinilai oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kekurangan dari produk yang dikembangkan. Dari hasil uji Alpha tersebut akan diketahui produk tersebut layak atau tidak untuk diuji cobakan ke lapangan. Adapun tahapan dalam melakukan uji Alpha, adalah sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan instrument penilaian untuk ahli media, ahli materi, guru serta siswa.
- 2) Menyiapkan produk multimedia pembelajaran
- 3) Mempresentasikan produk

- 4) Memberikan lembar penilaian kepada peneliti
 - 5) Melakukan diskusi
 - 6) Melakukan revisi berdasarkan saran dan komentar
 - 7) Melakukan penilaian kembali jika hasil penilaian belum sesuai.
- e. Melakukan revisi

Ada 2 tahapan revisi yang harus dilalui, revisi pertama dilakukan berdasarkan saran dan komentar dari tim penilai, sedangkan revisi yang kedua dilakukan jika masih terdapat kekurangan yang perlu diperbaiki.

- f. Melakukan uji Beta

Uji Beta melibatkan guru dan siswa sebagai pengguna yang akan menggunakan produk multimedia pembelajaran dan diujicobakan pada proses pembelajaran. Pada akhir proses pembelajaran, siswa akan diberikan angket berupa lembar penilaian dan tanggapan terhadap produk multimedia tersebut. Berikut tahapan yang dilalui dalam uji Beta:

- 1) Menyiapkan siswa untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran
- 2) Menyiapkan produk multimedia
- 3) Mempresentasikan produk kepada siswa
- 4) Siswa melakukan proses tanya jawab dengan pengembang terkait produk multimedia
- 5) Menyiapkan lembar penilaian

- 6) Memberikan lembar penilaian kepada siswa untuk mendapatkan data penilaian dan respon siswa
- 7) Membuat revisi akhir, pada tahap ini hasil penilaian pada uji beta digunakan sebagai bahan revisi produk.

C. Desain Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Dalam penelitian ini, desain uji coba produk menggunakan desain eksperimen. Tahapan uji coba produk meliputi: *pretest*, kegiatan pembelajaran dan *posttest*. Selain hal tersebut, dalam uji coba produk juga dilakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Desain uji coba meliputi:

- a. Uji Alpha yang berupa validasi produk ahli materi dan ahli media. Saran serta masukan dari ahli materi dan ahli media yang terkait dengan produk akan dijadikan acuan untuk perbaikan dan revisi produk.
- b. Uji Beta dilakukan untuk mengetahui tanggapan, saran dan masukan dari guru dan siswa tersebut kemudian disusun dan dianalisis untuk revisi produk akhir. Uji Beta dilakukan oleh 1 guru dan 29 siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda.

Tahapan dalam desain uji coba produk di atas dapat diuraikan sebagai berikut:

a. *Pretest*

Pretest merupakan kegiatan penilaian yang dilakukan sebelum proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dilaksanakan. *Pretest* bertujuan untuk mengukur kemampuan awal yang dimiliki oleh siswa dari aspek kognitif, afektif dan psikomotoriknya. Pada proses ini instrumen yang digunakan yaitu instrumen tes kognitif, afektif dan instrument lembar observasi penilaian psikomotorik.

b. Kegiatan Pembelajaran

Proses pembelajaran dengan menggunakan produk multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan. Kegiatan dilaksanakan sesuai dengan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran yang telah disusun dalam tahapan perencanaan. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dalam 3(tiga) kali pertemuan dan disertai dengan evaluasi untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa.

c. *Posttest*

Posttest merupakan kegiatan penilaian yang dilakukan setelah proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran tari Bedana selesai dilaksanakan. *Posttest* bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa setelah belajar dengan menggunakan produk multimedia pembelajaran tari Bedana. Penilaian dilakukan pada aspek

kognitif dan psikomotorik. Adapun instrumen yang digunakan dalam *posttest* adalah instrument tes kognitif dan instrumen lembar observasi psikomotorik yang melibatkan 2 penilai.

Indikator keberhasilan dari penggunaan produk tersebut adalah nilai yang diperoleh siswa lebih atau sama dengan 75 dan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa baik dari aspek kognitif maupun psikomotorik. Dalam uji coba juga dilakukan pengelompokan perolehan nilai yang didasarkan pada kriteria. Adapun rentang nilai untuk menentukan kriteria tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut.:

Tabel 1. Kriteria Nilai

No.	Nilai	Kriteria
1.	76-100	Sangat Baik
2.	51-75	Baik
3.	26-50	Kurang
4.	0-25	Sangat Kurang

2. Subjek Uji Coba

Penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif tari Bedanaini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Berbah, Sleman Yogyakarta dengan melibatkan sebanyak 32 orang siswa kelas VIII D. SMP Negeri 2 Berbah beralamatkan di Desa Tegaltirto, Berbah, Sleman, Yogyakarta.

3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang berupa pertanyaan tertulis dengan jawaban tertulis. Angket diberikan pada akhir proses pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana tanggapan siswa maupun dampaknya terhadap penerapan multimedia pembelajaran tari Bedana. Teknik ini digunakan untuk mengetahui tanggapan subjek penelitian terhadap hasil tindakan secara tertulis. Terdapat 4 (empat) jenis angket dalam penelitian ini, yaitu: 1) angket untuk ahli media; 2) angket untuk ahli materi; 3) angket untuk guru dan 4) angket untuk siswa.

Tabel 2. Kisi-kisi angket validasi ahli media

No.	Komponen Penilaian	Indikator	Jumlah Butir	No. Butir
1.	Desain Media	Tampilan pembuka	1	1
		Tampilan isi	1	3
		Tampilan penutup	1	22
		Komposisi warna	2	4,5
		Pemilihan bentuk teks	1	6
		Desain tombol	1	8
		Ukuran tulisan	1	9
		Bentuk tulisan	1	10
		Warna tulisan	1	11
		Kualitas video	1	15
		Kualitas audio	3	2,16,17
		Kualitas foto	1	18
		Kualitas teks	1	7
		Kualitas tombol	2	12,13
		Interaktivitas produk	1	20
Kesesuaian <i>layout</i> (tata letak)	1	21		
2.	Pengoperasian Media	Kemudahan penggunaan program	1	14
		Kemudahan pemilihan menu materi	1	23
		Kejelasan petunjuk	2	24,25
		Sistematika	1	26
3.	Navigasi Media	Efektifitas penggunaan navigasi media	3	27,28,29
		Kemenarikan ikon navigasi	1	19
4.	Kemanfaatan	Membantu guru dan siswa dalam pembelajaran	3	31,32,35
		Memudahkan proses pembelajaran	2	30,34
		Fokus pembelajaran	1	33
Jumlah			35	35

Tabel 3. Kisi-kisi angket validasi ahli materi

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir	No. Butir
1.	Kualitas Tujuan Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1	1
		Kesesuaian materi dengan KI dan KD	1	2
		Kejelasan penyampaian tujuan pembelajaran	1	3
2.	Kualitas Materi Pembelajaran	Tingkat kemudahan materi	1	5
		Ketepatan pemilihan materi	3	6,7,8
		Kelengkapan materi	1	9
		Keluasan sasaran materi	1	10
		Kejelasan isi materi	1	11
		Konsistensi antara tujuan, materi dan evaluasi	2	12,13
		Kemenerikan materi	1	14
3.	Penyampaian Petunjuk Belajar	Kejelasan petunjuk pembelajaran	1	15
		Kemudahan memilih menu pembelajaran	1	16
		Kejelasan petunjuk mengerjakan soal latihan dan evaluasi	1	17
4.	Kualitas Memotivasi Siswa	Motivasi kepada siswa secara visual	1	18
5.	Sistematika	Keruntutan materi	1	19
6.	Kualitas Latihan dan Evaluasi	Pemberian evaluasi	2	20,21
7.	Kualitas Penyajian	Penggunaan bahasa	1	23
		Kualitas penyajian materi	4	24,25,26,27
8.	Kemanfaatan Materi	Menambah pengetahuan menjadi lebih luas	3	28,29,30
Jumlah			28	28

Tabel 4. Kisi-kisi angket penilaian produk untuk guru

No.	Komponen Penilaian	Indikator	Jumlah Butir	No. Butir
1.	Tampilan Media	Daya tarik penampilan	2	1,2
		Desain <i>cover</i> (tampilan pembuka)	1	3
		Kejelasan foto dan video	2	4,5
		Ketepatan gambar	2	6,7
		Keterbacaan teks	1	8
		Pemilihan huruf	2	9,10
		Komposisi warna teks	1	11
		Komposisi warna	1	12
		<i>Audio</i> (suara)	3	13,14,15
2.	Isi Materi	Kemudahan materi untuk dipahami	1	16
		Kesesuaian materi dengan siswa selaku pengguna	1	17
		Pencapaian materi terhadap tujuan pembelajaran	1	18
		Ketepatan contoh-contoh dalam memperjelas materi	1	19
		Kesesuaian gambar	1	20
		Penggunaan bahasa	1	21
3.	Penilaian	Petujuk soal latihan	1	22
		Penyusunan materi	1	23
		Ketepatan bahasa yang digunakan	1	25
		Keseimbangan materi dan soal	1	26
		Keberhasilan produk	3	24,27,28
Jumlah			28	28

Tabel 5. Kisi-kisi angket penilaian respon produk multimedia untuk siswa

No.	Komponen Penilaian	Indikator	Jumlah Butir	No. Butir
1.	Tampilan Media	Daya tarik penampilan	2	1,2
		Desain <i>cover</i> (tampilan pembuka)	1	3
		Kejelasan foto dan video	2	4,5
		Efisiensi gambar	2	6,7
		Keterbacaan teks	1	8
		Pemilihan huruf	2	9,10
		Komposisi warna teks	1	11
		Komposisi warna	1	12
		<i>Audio</i> (suara)	3	13,14,15
2.	Isi Materi	Kesesuaian materi dengan siswa selaku pengguna	3	16,17,21
		Pencapaian materi terhadap tujuan pembelajaran	1	18
		Kesesuaian gambar	1	19
		Penggunaan bahasa	1	20
3.	Penilaian	Ketepatan rumusan soal	1	22
		Petunjuk soal latihan	1	23
		Penyusunan materi	1	24
		Ketepatan bahasa yang digunakan	1	26
		Kejelasan petunjuk penggunaan	1	28
		Keseimbangan materi dan soal	1	27
4.	Manfaat	Manfaat bagi siswa	3	25,28,29
Jumlah			29	29

b. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung terhadap subjek penelitian saat proses pembelajaran berlangsung. Di tahap observasi ini, setiap aktivitas siswa diamati seperti sejauh mana sikap siswa

memperhatikan guru, mengikuti proses pembelajaran dan mampu menyerap materi yang diberikan.

Tabel 6.Kisi-Kisi Observasi

No.	Komponen Observasi	Indikator
1.	Kondisi sekolah	Ketersediaan sarana dan prasarana penunjang kegiatan pembelajaran
2.	Kondisi kelas	Kondisi ruang belajar siswa
3.	Kondisi siswa	a. Jumlah siswa b. Antusiasme siswa saat pembelajaran tari c. Interaksi siswa dalam proses pembelajaran
4.	Guru	a. Cara guru menyampaikan materi b. Cara guru mengelola kelas
5.	Proses pembelajaran	a. Metode yang digunakan b. Media yang digunakan
6.	Kelengkapan perangkat pembelajaran	a. Silabus b. Rencana Program Pembelajaran c. Buku Pegangan/ materi pembelajaran

c. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan secara langsung dan terbuka. Teknik ini dilakukan sebelum dilaksanakannya tindakan penelitian untuk menggali informasi mengenai hal-hal yang belum diketahui peneliti guna melengkapi data yang dibutuhkan.

Dalam penelitian ini wawancara ditujukan kepada guru Seni Budaya kelas VIII SMP Negeri 2 Berbah Ibu Ngatini. Wawancara tersebut mengacu pada pokok pertanyaan, namun dapat pula

berkembang berdasarkan pada jawaban narasumber terhadap pertanyaan sebelumnya.

Tabel 7. Kisi-kisi Wawancara:

No.	Aspek Wawancara	Indikator
1.	Proses pembelajaran seni tari pada kurikulum 2013	<ul style="list-style-type: none"> a. Kebutuhan terhadap multimedia pembelajaran b. Metode yang digunakan dalam pembelajaran c. Materi pembelajaran yang diajarkan pada siswa d. Media yang digunakan dalam pembelajaran di kelas e. Hambatan dalam membelajarkan tari f. Kemampuan membelajarkan tari kepada siswa
2.	Kemampuan menari siswa	<ul style="list-style-type: none"> a. Pengetahuan yang telah dimiliki oleh siswa tentang tari secara umum b. Aktivitas siswa dalam menari c. Tingkat pemahaman siswa dalam mengikuti proses pembelajaran d. Kendala siswa saat menari
3.	Karakteristik siswa	<ul style="list-style-type: none"> a. Gaya belajar siswa dalam pembelajaran tari b. Kebiasaan siswa pada saat proses pembelajaran tari di kelas
4.	Kebutuhan terhadap multimedia pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> a. Kebutuhan akan multimedia pembelajaran tari b. Respon siswa terhadap pembelajaran tari c. Respon siswa terhadap pengembangan multimedia pembelajaran tari.

4. Teknik Analisis Data

a. Data Hasil Observasi dan Wawancara

Data hasil uji coba penelitian pengembangan ini berbentuk data-data berupa tanggapan, saran dan kritik dari ahli materi , ahli media, respon siswa, hasil wawancara dengan guru serta catatan hasil observasi yang telah diperoleh. Data tersebut dianalisis secara kualitatif.

b. Data Hasil Penilaian Produk

Data hasil penilaian produk berupa data skor penilaian terhadap kualitas produk multimedia. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis secara kuantitatif deskriptif dengan rentang nilai yang digunakan adalah skala 4 (empat) dengan keterangan:

Sangat baik = 4

Baik = 3

Kurang = 2

Sangat Kurang = 1

Kemudian skor yang didapat dijumlahkan dan dihitung rata-rata perolehan skor dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X}_i = \frac{\sum X}{n}$$

\bar{X}_i = skor rata-rata

$\sum X$ = jumlah skor

n = jumlah butir pernyataan

Rata-rata skor yang diperoleh kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif skala empat dengan acuan rumus sebagai berikut:

Tabel 8. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan Skala Empat

Skor	Rata-rata Skor	Klasifikasi
4	3,01 – 4,00	Sangat Baik
3	2,01 – 3,00	Baik
2	1,01 - 2,00	Kurang
1	0 - 1,00	Sangat Kurang

Dalam penelitian ini, nilai kelayakan produk minimal ditetapkan pada kategori “Baik”, sebagai hasil penilaian dari ahli media, ahli materi, guru dan siswa. Jika hasil akhir penilaian dari ketiga komponen penilai tersebut memperoleh nilai “Baik”, maka produk hasil pengembangan tersebut dapat dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Analisis hasil validasi instrumen dan penilaian pada uji coba produk juga menggunakan rumus serupa. Selain itu untuk mencari skor rata-rata dalam memberikan penilaian terhadap produk yang melibatkan dua penilai yang kemudian nilainya dirata-ratakan.

c. Data Hasil Belajar Siswa

Data hasil belajar siswa adalah data yang diperoleh dari tahapan *pretest* dan *posttest*. Selanjutnya dihitung menggunakan uji t berkorelasi untuk mengetahui perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Sebelumnya akan dilakukan terlebih dahulu uji normalitas dan uji homogenitas.