

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (Research and Development atau R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *flashcard* berbasis budaya lokal pada mata pelajaran Seni Musik kelas V MIS Al Madinah Ambon. Penelitian pengembangan yaitu penelitian yang menghasilkan suatu produk serta menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang akan diteliti. Jenis pengembangan yang digunakan yaitu pengembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang langkah-langkah pengembangannya sesuai untuk mengembangkan desain pembelajaran.

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan level 3 yaitu mengembang produk yang telah ada guna untuk menyempurnakan produk tersebut.¹ Tahap-tahapnya yaitu mempelajari produk yang telah ada, kemudian mengembangkan produk yang telah dipelajari setelah itu melakukan pengujian di mana produk itu akan digunakan, dan direvisi setelah dievaluasi oleh ahli validasi produk sampai data uji menunjukkan bahwa produk tersebut memenuhi kriteria untuk dikembangkan.

Produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran pada materi mengenal bentuk-bentuk alat musik. Sedangkan

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2017), 297.

pendekatan penelitian yang digunakan adalah gabungan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, pendekatan penelitian yang berusaha menggabungkan kedua pendekatan penelitian tersebut di atas adalah pendekatan penelitian dan pengembangan (*research and development*).²

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di MIS Al-Madinah Ambon

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan mulai dari tanggal 22 Mei hingga 22 Juni 2025.

C. Subjek penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V MIS Al-Madinah Ambon. Penelitian ini mengambil sasaran peserta didik kelas V karena tema yang diangkat dalam media pembelajaran merupakan tema yang dipelajari peserta didik kelas V menurut kurikulum merdeka.

D. Langkah-langkah Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah berikut:

1. Analisis Kebutuhan

- a. Melakukan analisis terhadap kebutuhan peserta didik kelas V MIS Al Madinah Ambon mengenai pemahaman seni musik dan budaya lokal.

² Sri Hayati, Research and Development (R&D) sebagai salah satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan, Jurnal Majalah Ilmiah Dinamika 37, no. 1 (2012)

- b. Mengidentifikasi alat musik tradisional Ambon dan lagu daerah yang akan dimasukkan dalam materi pembelajaran.
- c. Menganalisis media pembelajaran yang saat ini digunakan oleh guru dan peserta didik untuk mengetahui keterbatasan dan peluang pengembangan.

2. Desain Media Pembelajaran

- a. Menyusun konsep desain *flashcard* yang akan digunakan dalam pembelajaran, dengan memperhatikan aspek estetika, kejelasan informasi, dan relevansi budaya lokal.
- b. Membuat *flashcard* dengan gambar alat musik tradisional, lirik lagu daerah, serta informasi sejarah dan makna budaya.
- c. Melibatkan pakar atau ahli budaya lokal untuk memastikan keakuratan informasi yang disampaikan dalam *flashcard*.

3. Pembuatan dan Pengujian Media Pembelajaran

- a. Mengembangkan media pembelajaran *flashcard* dalam bentuk fisik dan digital.
- b. Melakukan uji coba terbatas kepada sekelompok kecil peserta didik untuk mengetahui respons dan efektivitas media tersebut dalam pembelajaran.
- c. Menyusun materi evaluasi berupa kuis atau tugas untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan menggunakan *flashcard*.

4. Pelaksanaan dan Implementasi

- a. Menerapkan penggunaan *flashcard* dalam kegiatan pembelajaran Seni Musik di kelas V MIS Al Madinah Ambon.
- b. Menggunakan *flashcard* dalam berbagai kegiatan interaktif, seperti permainan, diskusi kelompok, dan pembelajaran individu.

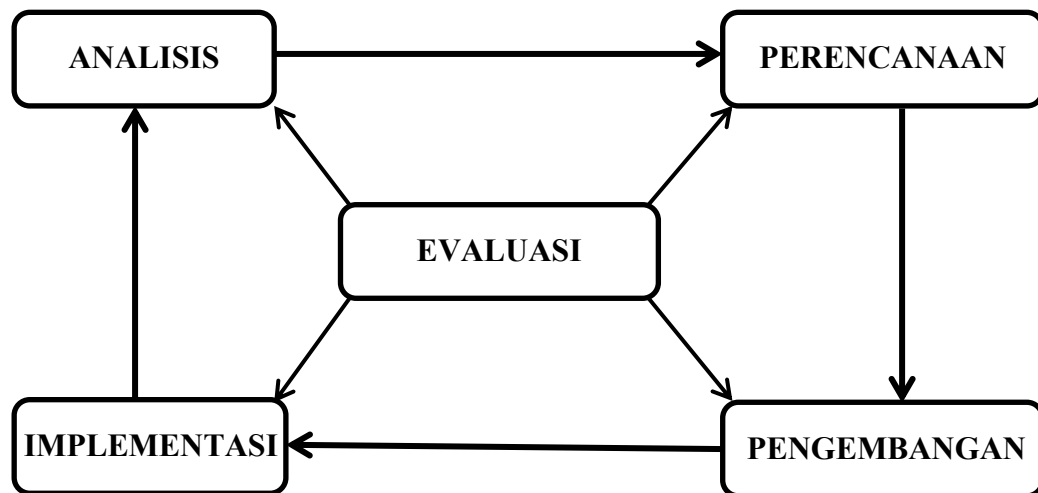
5. Evaluasi dan Revisi

- a. Melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran menggunakan media *flashcard* dengan cara mengamati partisipasi dan keterlibatan peserta didik.
- b. Melakukan wawancara atau kuesioner kepada peserta didik dan guru untuk mengetahui tingkat keberhasilan media pembelajaran tersebut.
- c. Berdasarkan hasil evaluasi, melakukan perbaikan atau revisi terhadap media pembelajaran jika diperlukan untuk meningkatkan kualitas dan efektivitasnya.

E. Tahap Pengembangan

Tahapan pengembangan media pembelajaran *Flashcard* yang digunakan diadaptasi dari model penelitian dan pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang secara skematik tahapan penelitian dapat dilihat pada Gambar 3.1.³

³ Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (Bandung : Alfabeta, 2022) hlm 23



Gambar 3.1 Skema Tahapan Penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*)

F. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendukung penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi:

1. Observasi

Mengamati secara langsung penerapan media pembelajaran *flashcard* dalam kegiatan pembelajaran Seni Musik di kelas V MIS Al Madinah Ambon. Observasi ini bertujuan untuk melihat bagaimana peserta didik berinteraksi dengan media tersebut dan sejauh mana media tersebut meningkatkan minat dan pemahaman mereka.

2. Angket

Angket dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media yang diuji oleh tiga validator yakni ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Sedangkan angket guru dan peserta didik bertujuan untuk mengetahui respon terhadap penggunaan media *flashcard* yang telah dikembangkan.

3. Dokumentasi

Mengumpulkan data terkait proses pembelajaran yang mencakup hasil-hasil tugas atau kuis yang dikerjakan oleh peserta didik, yang dapat menunjukkan tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Angket Kelayakan Media

Angket kelayakan media merupakan instrument penilaian yang digunakan untuk menilai sejauh mana media pembelajaran berbentuk flashcard dianggap layak atau cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun penilaian terhadap media yang dikembangkan dilakukan oleh validator ahli yakni validator ahli media, ahli bahasa dan ahli materi.

2. Angket respon Guru

Angket respon guru bertujuan untuk mengetahui pandangan mengenai kebermanfaatan, kesesuaian dan keefektivan media flashcard dalam kegiatan belajar mengajar.

3. Angket Respon Peserta didik

Angket respon peserta didik digunakan untuk mengetahui pendapat peserta didik terkait pengalaman mereka saat menggunakan media flashcard dalam proses pembelajaran. Apakah media yang telah dikembangkan menarik, mudah digunakandan membantu mereka memahami materi.

H. Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul dari observasi, wawancara, kuesioner, dan tes akan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif:

1. Analisis Kualitatif

Data hasil wawancara dan observasi akan dianalisis secara deskriptif untuk memperoleh gambaran mendalam tentang pengalaman guru dan peserta didik selama menggunakan *flashcard*.

2. Analisis Kuantitatif

Data dari kuesioner dan hasil tes akan dianalisis secara statistik untuk mengukur tingkat efektivitas media pembelajaran *flashcard* dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi mengenal bentuk-bentuk alat musik. Sementara itu, data kuantitatif didapatkan dari hasil validasi dan angket penilaian produk yang dikembangkan kemudian dihitung dan diolah menggunakan skala Likert. Skala Likert merupakan skala psikometrik yang sering dipakai untuk mengukur hasil angket atau kuisisioner dalam sebuah survei.⁴

a. Analisis Kelayakan Media

Data yang didapatkan dari angket validasi ahli media dan ahli materi terhadap kelayakan media *flashcard* berbasis budaya lokal dianalisis menggunakan uji deskriptif persentase. Adapun rumus yang digunakan yaitu sebagai berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

⁴ Dryon Taluke, Ricky S. M Lakat, dan Amanda Sembel, "Analisis Preferensi Masyarakat dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove Di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat," *Jurnal Spasial* 6, no. 2 (2019): 534.

Keterangan:

NP = Nilai persentase yang dicari

R = Skor dari jawaban responden

SM = Skor maksimal dari tes yang digunakan.⁵

Setelah mendapat hasil nilai persentase kelayakan kemudian data tersebut diinterpretasikan ke dalam kriteria tertentu. Adapun rumus yang digunakan untuk menentukan jarak interval (i) yaitu sebagai berikut.

$$\text{Jarak Interval (i)} = \frac{\text{Skor tertinggi} - \text{Skor terendah}}{\text{Jumlah kelas interval}}$$

Tingkatan kategori hasil persentase media dapat dikonversikan dalam tabel 3.5 berikut ini.

Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Ahli untuk Kelayakan Media⁶

No	Persentase	Kriteria
1	76% -100%	Sangat Layak
2	51% - 75%	Layak
3	26% - 50%	Cukup Layak
4	0% - 25%	Kurang Layak

b. Analisis Respons Guru dan Peserta didik

Data penilaian yang didapatkan dari angket guru biologi dan peserta didik terhadap kelayakan media *flashcard* berbasis budaya local dianalisis menggunakan uji deskriptif persentase. Adapun rumus yang digunakan yaitu sebagai berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

⁵ M. Ngalim Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), 102.

⁶ Eko Putro Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), 110.

Keterangan:

NP = Nilai persentase yang dicari

R = Skor dari jawaban responden

SM = Skor maksimal dari tes yang digunakan.⁷

Tingkatan kategori hasil persentase media dapat dikonversikan dalam tabel 3.6 berikut ini.

Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Ahli untuk Kelayakan Media⁸

No	Persentase	Kriteria
1	76% -100%	Sangat Layak
2	51% - 75%	Layak
3	26% - 50%	Cukup Layak
4	0% - 25%	Kurang Layak

⁷ M. Ngalim Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), 102.

⁸ Eko Putro Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), 110.