

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Model Pengembangan**

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (Research and Development/ R&D). Penelitian dan Pengembangan (R & D) adalah proses pengembangan dan validasi produk pendidikan. Dalam pendidikan, R&D merupakan suatu proses pengembangan perangkat pendidikan yang dilakukan melalui serangkaian riset yang menggunakan berbagai metode dalam suatu siklus yang melewati berbagai tahapan (Moh. Ali, M. Ansori, 2014: 29). Riset dan pengembangan adalah suatu proses dalam mengembangkan dan menvalidasi perangkat tertentu yang menjadi produknya.

Sejalan dengan pendapat Sugiyono yang menyatakan bahwa metode-metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu (Sugiyono, 2014: 29). Riset dan Pengembangan memiliki tujuan menciptakan produk dalam bermacam aspek pembelajaran dan pendidikan, untuk memenuhi kebutuhan tertentu (Wina Sanjaya, 2014: 132). Jadi, R&D tidak menghasilkan prinsip, dalil, atau hukum melainkan menghasilkan produk.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa R&D adalah langkah-langkah prosedural yang dilakukan untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk yang dalam hal ini adalah produk pendidikan. Model pengembangan yang digunakan diadaptasi dari model pengembangan Borg &

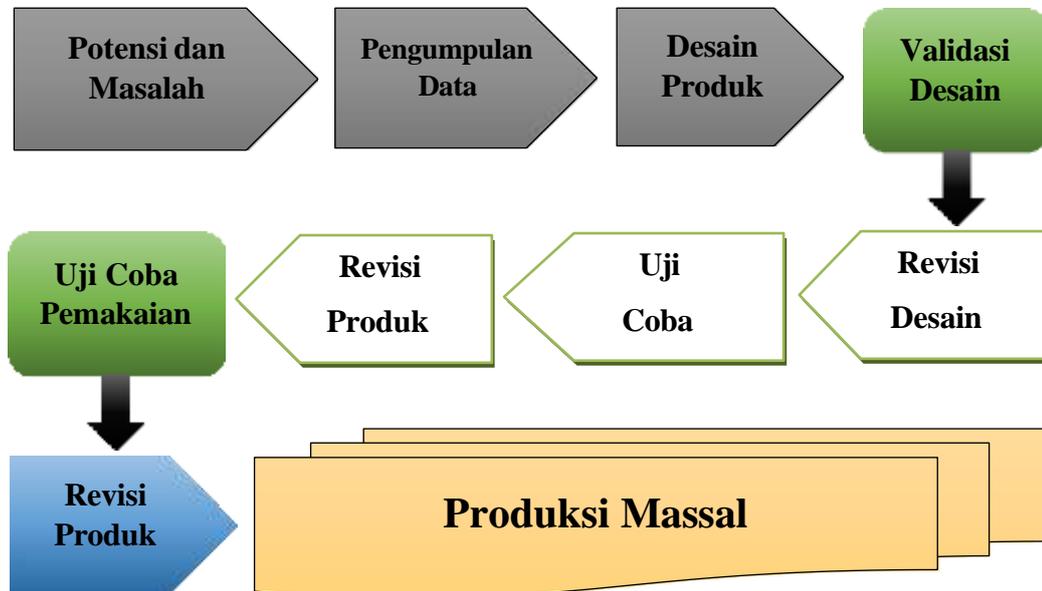
Gall yang menggambarkan langkah-langkah atau alur yang harus dilakukan untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan produk yang telah ada.

Pengembangan yang dimaksud adalah pembuatan bahan ajar berupa LKPD berbasis budaya lokal Kalimantan Barat pada materi seni rupa kelas V SD/MI. Bahan ajar yang dihasilkan diharapkan dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi peserta didik, baik secara individu maupun kelompok, dan untuk memahami materi seni rupa berbasis budaya lokal Kalimantan Barat.

#### **B. Prosedur Pengembangan**

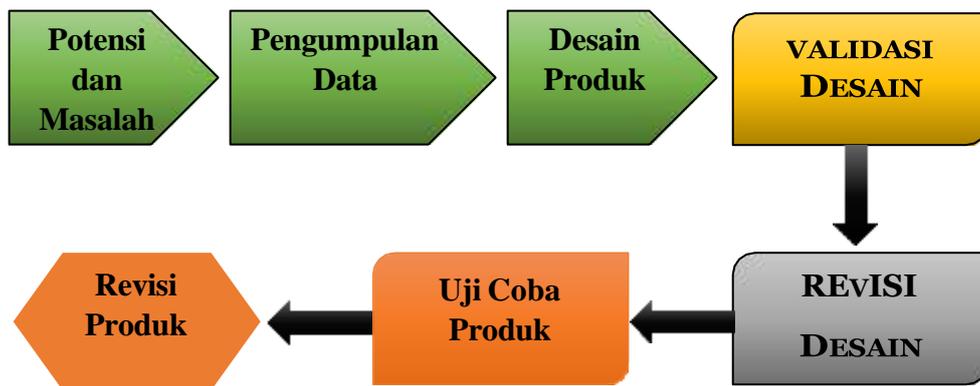
Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode *research and development* (R&D) dari model pengembangan Borg & Gall dalam Sugiyono yang terdiri dari sepuluh langkah, antara lain: 1) Potensi dan Masalah; 2) Pengumpulan Data; 3) Desain Produk; 4) Validasi Desain; 5) Revisi Desain; 6) Ujicoba Produk; 7) Revisi Produk; 8) Ujicoba Pemakaian; 9) Revisi Produk; dan 10) Produksi Masal.

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan ditunjukkan pada gambar 3.1 berikut ini:



**Gambar 3. 1** Metode *Research and defelopment (R&D) borg and goal*

Berdasarkan prosedur penelitian di atas, peneliti membatasi hanya tujuh langkah penelitian. Menurut Adelina, sepuluh langkah dalam penelitian R&D yang dikembangkan Borg and Gall dapat dibatasi sampai langkah ketujuh. Langkah delapan, sembilan dan sepuluh, yaitu uji lapangan skala luas, revisi, desminasi memerlukan banyak biaya seingga peneliti kususnya dalam penulisan skripsi, tesis atau desertasi membatasi pada langkah ketujuh saja (Adelina Hasyim, 2016: 88). Prosedur penelitian dapat dijelaskan dengan langkah-langkah sebagai berikut:



**Gambar 3. 2** Prosedur tujuh langkah pengembangan produk

Prosedur penelitian dapat dijelaskan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

### 1. Potensi dan Masalah

Masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan terhadap bahan ajar berupa lembar kerja peserta didik adalah wawancara kepada guru kelas V di SDN 20 Sungai Putat Hasil wawancara tersebut kemudian dijadikan landasan dalam penyusunan latar belakang masalah dan gambaran analisis kebutuhan sekolah.

### 2. Pengumpulan data

Setelah potensi dan masalah ditunjukkan secara faktual, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Informasi diperoleh dari studi pustaka dengan cara membaca langsung dari buku, jurnal, dan artikel. Juga mencakup materi untuk menentukan materi pada lembar kerja peserta didik yang akan dicapai berdasarkan kajian standar kompetensi dan kompetensi dasar,

serta indikator untuk mengetahui aktivitas-aktivitas yang berkaitan dengan bagaimana cara agar hasil belajar pada materi tersebut tercapai oleh peserta didik.

### **3. Desain produk**

Setelah langkah potensi dan masalah serta mengumpulkan informasi, selanjutnya membuat desain produk atau rancangan produk awal LKPD Seni Budaya dan Prakarya. Produk awal yang bersifat draft kasar ini disusun selengkap mungkin. LKPD yang dikembangkan tersebut terdiri dari bagian pendahuluan meliputi cover luar dan cover dalam, identitas dan tujuan pembelajaran, lembar KI-KD, indikator petunjuk umum penggunaan LKPD, Pendahuluan; serta bagian isi dan materi LKPD.

### **4. Validasi Desain**

Validasi merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini bahan ajar secara rasional layak atau tidak layak digunakan. Dikatakan secara rasional, karena validasi disini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan.

Setelah desain produk awal, selanjutnya uji validasi desain mengenai kualitas produk yang terdiri dari ahli desain dan ahli materi. Validasi desain dilakukan oleh 1 orang ahli desain untuk mengkaji bentuk, tata letak, pilihan warna, dan komponen penyusunannya. Validasi materi dilakukan oleh 1 orang ahli materi Seni untuk mengkaji aspek sajian materi berupa kesesuaian materi dengan kurikulum (standar isi), kebenaran,

kecukupan, dan ketepatan. Setiap validator memberikan penilaian, saran, dan komentar mengenai media atau materi yang dikembangkan peneliti, kemudian akan dilakukan analisis data. Sehingga diketahui kelemahan dan kelebihanannya.

#### **5. Revisi desain**

Langkah selanjutnya setelah validasi desain oleh ahli desain dan ahli materi, maka akan diketahui kekurangan atau kelemahan produk. Kekurangan tersebut selanjutnya direvisi oleh peneliti.

#### **6. Uji coba produk**

Produk yang telah dibuat selanjutnya diujicobakan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan telah memenuhi tujuan sebelum tahap uji coba pemakaian mengenai kemenarikan penggunaan lembar kerja peserta didik berbasis budaya lokal Kalimantan Barat untuk materi seni rupa. Uji coba dilakukan di SD Negeri 20 Sungai Putat Kalimantan Barat dan SD Negeri 30 Tekalong Jaya Kalimantan Barat dengan cara memberikan angket yang terdiri dari 10 pertanyaan menggunakan skala likert.

#### **7. Revisi produk**

Setelah melewati uji coba produk yang dikembangkan pada responden yang terbatas, maka akan didapatkan hasil yang dinilai oleh peserta didik. Apabila masih ada bagian LKPD yang belum sesuai seperti yang diharapkan maka peneliti akan melakukan revisi produk terhadap kekurangan tersebut. Setelah revisi produk, karena tujuan dan rumusan

masalah sudah bisa didapat pada langkah ini, maka peneliti dibatasi sampai langkah ini.

### **C. Uji coba produk**

Produk yang telah dibuat selanjutnya diujicobakan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan telah memenuhi tujuan sebelum tahap uji coba pemakaian mengenai kemenarikan penggunaan lembar kerja peserta didik berbasis budaya lokal Kalimantan Barat untuk materi seni rupa. Uji coba dilakukan di SD Negeri 20 Sungai Putat Kalimantan Barat dan SD Negeri 30 Tekalong Jaya Kalimantan Barat dengan cara memberikan angket yang terdiri dari 6 pertanyaan menggunakan skala likert.

### **D. Desain produk**

Setelah langkah potensi dan masalah serta mengumpulkan informasi, selanjutnya membuat desain produk atau rancangan produk awal LKPD Seni Budaya dan Prakarya. Produk awal yang bersifat draft kasar ini disusun selengkap mungkin. LKPD yang dikembangkan tersebut terdiri dari bagian pendahuluan meliputi cover luar, cover dalam, kata pengantar, daftar isi, lembar KI-KD, indikator, dan petunjuk umum penggunaan LKPD; serta bagian isi atau materi LKPD.

### **E. Subyek Uji Coba**

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan di SD Negeri 20 Sungai Putat Kalimantan Barat. Peserta didik dijadikan sampel penelitian untuk memperoleh data mengenai produk lembar kerja peserta didik berbasis budaya lokal Kalimantan Barat untuk materi seni rupa yang dikembangkan.

Sekolah tersebut dipilih berdasarkan hasil observasi pada tahap analisis kebutuhan. Berdasarkan analisis kebutuhan, diketahui bahwa pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di SD Negeri 20 Sungai Putat Kalimantan Barat hanya menggunakan bahan ajar berupa buku cetak dengan jumlah 5 buah. Sedangkan peserta didik memerlukan bahan ajar yang memadai dan sesuai kurikulum.

#### **F. Jenis Data**

Sesuai dengan penelitian dan pengembangan ini, data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif, yaitu sebagai berikut:

##### **1. Data Kualitatif**

Data kualitatif yaitu data yang berupa pendeskripsian dalam bentuk informasi kalimat yang diperoleh pada tahap pendahuluan. Data kualitatif ini berupa tanggapan dan saran yang diberikan oleh validator dan deskripsi keterlaksanaan uji coba perangkat desain pembelajaran.

##### **2. Data Kuantitatif**

Data kuantitatif, yaitu data yang diolah dengan menggunakan perumusan angka pada tahap pengembangan. Data kuantitatif ini dapat diperoleh dari skor angket penilaian dari validator.

#### **G. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan bahan ajar LKPD berbasis budaya lokal Kalimantan Barat pada materi seni rupa mata pelajaran seni budaya dan prakarya adalah sebagai berikut.

## 1. Wawancara

Lembar instrumen di isi oleh praktisi pendidikan yang mengampu mata pelajaran seni budaya dan prakarya di SD Negeri 20 Sungai Putat Kalimantan Barat 2023/2024 pada tahap pra- penelitian untuk menemukan respon mengenai bahan ajar khususnya berupa lembar kerja peserta didik. Sehingga peneliti memberikan solusi untuk melakukan pengembangan bahan ajar lembar kerja peserta didik.

## 2. Angket Validasi Produk

Pada angket validasi produk memuat pertanyaan pernyataan tertulis kepada validator yaitu ahli materi dan ahli media. Angket validasi bertujuan untuk memperoleh penilaian dari validator mengenai bahan ajar dengan materi yang sedang dikembangkan oleh peneliti. Hasil dari validator akan digunakan sebagai acuan apakah LKPD berbasis budaya lokal Kalimantan Barat pada materi seni rupa tersebut sudah layak atau belum layak digunakan. Kisi-kisi instrumen validasi desain disajikan pada tabel 3.1 dan tabel 3.2 sebagai berikut:

**Tabel 3. 1 Kisi-kisi instrumen validasi untuk ahli materi**

Aspek	Indikator
Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan SK dan KD
	Keakuratan materi
	Pendukung materi pembelajaran
	Kemutakhiran materi
	Mendorong keingintahuan

(Sumber: BNSP, 2008)

**Tabel 3. 2 Kisi-kisi instrumen validasi ahli media**

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>
Kelayakan Kegrafikan	Ukuran LKPD
	Desain Sampul/Cover
	Desain Isi LKPD
Kelayakan Penyajian	Teknik penyajian
	Pendukung penyajian
	Penyajian pembelajaran
	Koherensi dan keruntutan alur piker

(Sumber: BNSP, 2008)

### 3. Angket Respon Peserta Didik

Lembar angket respon peserta didik mengenai produk yang dikembangkan diisi pada akhir kegiatan uji coba. Angket memuat tentang komentar peserta didik mengenai bahan ajar yang sedang dikembangkan. Kisi-kisi angket respon peserta didik disajikan pada tabel 3.3 sebagai berikut:

**Tabel 3. 3 Kisi-kisi angket respon peserta didik**

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>
Tampilan	Kejelasan teks
	Kejelasan dan kemenarikan gambar
Penyajian Materi	Penyajian materi
	Kejelasan kalimat
Manfaat	Kemudahan belajar
	Ketertarikan menggunakan LKPD
	Peningkatan motivasi belajar

(Sumber: BNSP, 2008)

### 4. Angket Respon Pendidik

Lembar angket respon pendidik mengenai produk yang dikembangkan diisi pada akhir kegiatan uji coba. Angket memuat tentang

komentar peserta didik mengenai bahan ajar yang sedang dikembangkan.

Kisi-kisi angket respon pendidik disajikan pada tabel 3.4 sebagai berikut:

**Tabel 3. 4 Kisi-kisi angket respon pendidik**

Aspek	Indikator
Kualitas isi dan tujuan	Ketepatan tujuan pembelajaran
	Kesesuaian penjabaran materi pada lembar kerja peserta didik denngan tujuan pembelajaran
	Dapat meningkatkan minat/perhatian peserta didik untuk belajar
Kualitas instruksional	Kesesuaian dengan tingkat pengetahuan peserta didik
	Kesesuaian lembar kerja peserta didik dalam memberikan bantuan untuk belajar peserta didik
	Kejelasan isi pada LKPD
	Dapat memberikan dampak baik bagi peserta didik
	Dapat membawa dampak baik bagi guru dalam menjelaskan pembelajarannya
Kualitas teknis	Ketertarikan susunan LKPD
	Penggunaan bahasa tidak menimbulkan penafsiran Ganda
	Kalimatnya mudah dipahami

(Sumber: BNSP, 2008)

## 5. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan berupa pengambilan gambar atau foto dan video mulai dari pra penelitian sampai uji coba produk LKPD berbasis budaya lokal Lampung materi seni rupa kelas V di SD Negeri 20 Sungai Putat Kalimantan Barat dan SD Negeri 30 Tekalong Jaya Kalimantan Barat.

## H. Teknik Analisis Data

Setelah data diperoleh maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data tersebut. Analisis data ini dilakukan untuk memperoleh kelayakan dari bahan ajar yaitu LKPD berbasis budaya lokal Kalimantan

Barat materi seni rupa. Hasil analisis data akan digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan produk dan merevisi produk.

### 1. Angket Analisis Kebutuhan

Angket tentang kebutuhan pengembangan produk Lembar Kerja Peserta Didik Seni Budaya dan Prakarya berbasis budaya Kalimantan Barat pada pokok bahasan seni rupa kelas V SD/MI dianalisis dengan menggunakan data deskriptif kualitatif dengan penyajian melalui pernyataan yang sesuai dengan aslinya pada kenyataan tanpa adanya perhitungan angka.

### 2. Angket Validasi dan Respon

Analisis data diperoleh dari angket tanggapan yang akan diisi oleh para ahli, pendidik, dan peserta didik. Angket tanggapan bersifat kuantitatif dan data yang diperoleh disajikan dengan menggunakan skala likert untuk mengukur sikap, persepsi dan pendapat seseorang atau sekelompok orang terhadap potensi dan permasalahan suatu objek, rancangan suatu produk, proses membuat produk dan produk yang telah dikembangkan atau diciptakan. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi yang sangat positif sampai sangat negatif, seperti pada tabel di bawah ini:

**Tabel 3. 5 Skala likert**

No	Analisis Kuantitatif	Skor
1	Sangat Setuju	4
2	Setuju	3
3	Tidak Setuju	2
4	Sangat Tidak Setuju	1

Data interval tersebut dapat dianalisis dengan menghitung persentase jawaban angket pada tiap item atau aspek dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

$Ps$  = Presentase

$S$  = Jumlah jawaban responden dalam 1 item

$N$  = Jumlah nilai maksimal dalam item.

Selanjutnya untuk menghitung nilai skor rata-rata persentase angket dengan menggunakan kriteria kelayakan sebagai berikut :

**Tabel 3. 6 Kriteria Interpretasi Skor**

Presentase	Kriteria
$80\% < P \leq 100\%$	Sangat Layak
$60\% < P \leq 80\%$	Layak
$40\% < P \leq 60\%$	Cukup Layak
$20\% < P \leq 40\%$	Tidak Layak
$0\% < P \leq 20\%$	Sangat Tidak Layak

Riduan (2003:48)

Berdasarkan data tabel 3.6 di atas, maka produk pengembangan akan berakhir saat skor penilaian terhadap bahan ajar telah memenuhi

syarat kelayakan dengan tingkat kesesuaian materi, media, bahasa, dan kualitas teknis pada bahan ajar. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis budaya lokal Kalimantan Barat pada materi seni rupa kelas V SD Negeri 20 Sungai Putat Kalimantan Barat dan SD Negeri 30 Tekalong Jaya Kalimantan Barat dikategorikan layak apabila presentase kelayakan adalah  $\geq 60\%$ .