

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

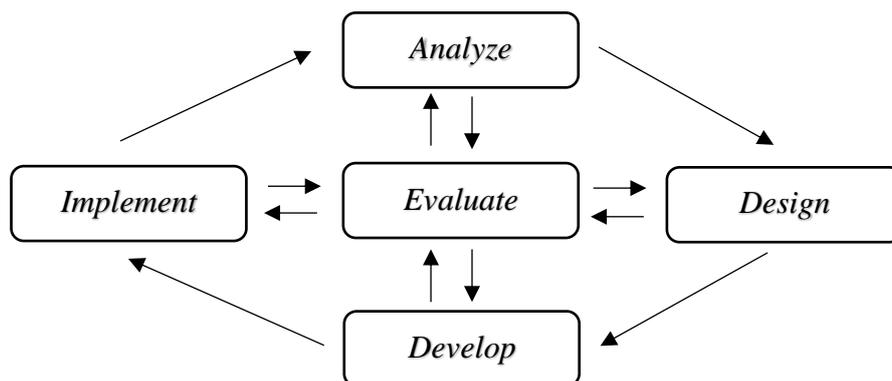
Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media Ragam Indonesiaku khususnya untuk siswa pada fase B. Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan dengan metode Design and development (D&D). Dalam penelitian ini menghasilkan suatu produk berupa Aplikasi Android Ragam Indonesiaku yang didalamnya berupa materi mengenai Kekayaan Budaya Indonesia yang dikemas semenarik mungkin dan bisa diakses kapan saja.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *Design and Development (D&D)* atau dalam bahasa Indonesia adalah metode desain dan pengembangan. Penelitian D&D digunakan untuk menemukan atau mengembangkan suatu produk, alat, media, atau model baru yang dapat memperbaiki sebuah permasalahan (Ellis & Levy, 2010).

Pada penelitian ini difokuskan pada model *ADDIE* atau *Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), Evaluation (Evaluasi)*. ADDIE adalah model yang mudah untuk digunakan dan dapat diterapkan dalam kurikulum yang mengajarkan pengetahuan, keterampilan, ataupun sikap menurut Cheung (2016) dalam (Srikandika et al., 2019, hlm.14). Model ADDIE ini muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Salah satu fungsinya yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat yang efektif, dinamis, dan mendukung kinerja perangkat itu sendiri.

Kelebihan dari model ADDIE, yaitu model ini sederhana dan mudah dipelajari serta memiliki struktur yang sistematis karena memiliki 5 komponen yang saling berkaitan, yang artinya dari tahapan pertama sampai tahapan yang kelima dalam pengaplikasiannya harus secara sistematis, tidak bisa diurutkan secara acak atau kita bisa memilih mana yang menurut kita ingin didahulukan (Srikandika et al., 2019, hlm.19).

Gambar dari model ADDIE adalah sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Tahap Model ADDIE

3.2 Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang dimodifikasi oleh branch. Lebih jelasnya dalam tabel berikut.

Tabel 3. 1
Tahap model ADDIE

Tahapan Penelitian	Konsep	Prosedur	Hasil Tahap
Analyze (Analisis)	Mengidentifikasi Masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memeriksa masalah yang terjadi 2. Analisis materi di CP pada Fase B, mengenai keragaman Budaya 3. Menganalisis kebutuhan software dan hardware 4. Menyusun rancangan proyek pengembangan 5. Membuat tata letak kasar 6. Mengumpulkan gambar/ilustrasi dan suara 	Kesimpulan Analisis dan rancangan
Design (Desain)	Melakukan verifikasi materi yang ingin	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat flowchart dan wireframe 2. Menyusun Produk awal 	Produk Awal

	dikuasi melalui media ini	3. Menentukan desain akhir 4. Membuat strategi pengujian (uji coba)	
Development (Pengembangan)	Membuat dan memvalidasi media pembelajaran	1. Membangun konten 2. Memilih atau mengembangkan media pendukung 3. Melakukan revisi formatif	Media atau sumber belajar
Implementation (implementasi)	Mempersiapkan lingkungan belajar	Mempersiapkan ahli materi, pembelajaran, ahli media, guru dan siswa.	Strategi untuk implementasi media pembelajaran
Evaluation (Evaluasi)	Menilai kualitas proses dan produk pembelajaran saat sebelum dan sesudah pembelajaran	1. Menentukan kriteria evaluasi 2. Memilih alat evaluasi 3. Melakukan evaluasi 4. Melakukan revisi Produk 5. Pelaporan dan penyelesaian	Rencana Evaluasi dan produk akhir

3.3 Partisipan Penelitian

Untuk memvalidasi pengembangan media pembelajaran Ragam Indonesiaku, maka dibutuhkan ahli di bidang terkait sebagai validator pada produk penelitian, diantaranya ahli materi dari kalangan dosen Pendidikan IPAS, ahli media dan praktisi pembelajaran yaitu guru dan siswa kelas IV pada Fase B. Tujuannya ialah untuk menguji kelayakan produk yang dibuat.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data bertujuan untuk mendapatkan informasi atau data yang dibutuhkan untuk memenuhi tujuan penelitian. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan tiga cara, yaitu sebagai berikut.

3.4.1 Observasi

Peneliti melakukan observasi atau pengamatan langsung yang terjadi di lapangan dengan tujuan untuk melihat peranan media dalam

Julia Disti Wardani, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN RAGAM INDONESIA BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA DAN KEWARGAAN SISWA FASE B.

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

pembelajaran. Pada penelitian ini, penelitian menggunakan bentuk observasi tidak terstruktur yang berarti dilakukan tanpa menggunakan pedoman observasi, sehingga peneliti dapat mengembangkan pengamatannya berdasarkan perkembangan yang terjadi.

3.4.2 Angket

Angket atau kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat perangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk menjawabnya. Angket dalam penelitian ini sebagai penghimpun data untuk menilai Aplikasi Ragam Indonesiaku sebagai media pembelajaran yang dikembangkan melalui expert review (ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran). Angket dalam penelitian ini berisi pernyataan yang digunakan untuk mengetahui dan mengukur kelayakan produk yang telah dibuat.

3.4.3 Wawancara

Menurut (Sugiyono, 2018, hlm. 231) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melaksanakan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang akan diteliti, dan apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah dari responden itu sedikit. Pada penelitian ini wawancara dilakukan kepada guru wali kelas IV Fase B dan beberapa siswa kelas IV Fase B Sekolah Dasar.

3.5 Instrumen Penelitian

3.5.1 Lembar Observasi

Lembar observasi ini digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi mengenai proses pengembangan media audio visual interaktif Ragam Indonesiaku sebagai media pembelajaran. Peneliti mencatat segala hal yang dilakukan pada proses pengembangan media audio visual interaktif Ragam Indonesiaku sebagai media pembelajaran IPAS pada materi Kekayaan Budaya Indonesia. Data dan kabar yang dikumpulkan berupa catatan menurut output perkembangan yang sudah dilakukan.

3.5.2 Lembar Penilaian Ahli

Untuk melihat kelayakan produk yang dikembangkan oleh peneliti maka diperlukan validasi ahli, dengan begitu dalam penelitian ini, peneliti menggunakan lembar penilaian ahli. Berikut ini merupakan beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam menilai media pembelajaran berdasarkan standar baku LORI yang dikembangkan Nesbit dkk tahun 2007. LORI adalah aturan yang sering digunakan untuk mengukur segala macam media yang digunakan dalam pembelajaran, misalnya e-Learning dan media pembelajaran. Kisi-kisi yang akan digunakan sebagai berikut :

Tabel 3. 2
Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi
Menurut LORI (dalam Maulana, 2020)

Kriteria	Indikator
Kualitas isi/materi (<i>Content Quality</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi yang disajikan relevan dengan CP. 2. Materi yang disajikan tersusun secara sistematis dan runtut . 3. Materi yang disajikan lengkap berdasarkan dengan CP. 4. Keteraturan dalam penyajian materi. 5. Materi yang disajikan mudah dipahami.
Pembelajaran (<i>Learning Goal Aligment</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep sesuai dengan karakteristik siswa. 2. Konsep sesuai dengan aktifitas pembelajaran.
Motivasi (<i>Motivation</i>)	Isi materi yang disajikan dapat memotivasi dan menarik perhatian banyak siswa.

Tabel 3. 3
Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media
Menurut LORI (dalam Maulana, 2020)

Kriteria	Indikator
Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemilihan gambar yang disajikan cocok untuk siswa sekolah dasar 2. Pemilihan palet warna yang digunakan cocok untuk siswa sekolah dasar 3. Peletakan objek (<i>layouting</i>) yang memudahkan pengguna

Julia Disti Wardani, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN RAGAM INDONESIAKU BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA DAN KEWARGAAN SISWA FASE B.

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

Interaksi Pengguna (<i>Interaction Usability</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fitur yang ada pada aplikasi Ragam Indonesiaku dapat dioperasikan dengan mudah 2. Tampilan yang mudah dipahami 3. Pembagian materi sesuai kategori memudahkan pengguna 4. Audio (<i>sound effect mode kuis dan music backsound</i>) cocok digunakan
Aksesibilitas (<i>Accessibility</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemudahan dalam mengakses/memasang aplikasi 2. Memiliki tampilan simbol maupun istilah yang mudah dikenali
Penggunaan Kembali (<i>Reusability</i>)	Dapat digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan pengajar yang berbeda

Tabel 3. 4
Kisi-Kisi Penilaian Ahli Pembelajaran
Menurut LORI (dalam Maulana, 2020)

Kriteria	Indikator
Kualitas isi/materi (<i>Content Quality</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi yang disajikan relevan dengan CP 2. Materi yang disajikan tersusun secara sistematis dan runtut 3. Materi yang disajikan lengkap berdasarkan dengan CP 4. Materi yang disajikan mudah dipahami 5. Butir Pertanyaan pada mode games tidak menyimpang dengan isi materi
Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desain aplikasi (gambar, warna, dan peletakan objek) yang memudahkan pengguna 2. Fitur yang ada pada aplikasi Ragam Indonesiaku dapat dioperasikan dengan mudah 3. Memiliki tampilan simbol maupun istilah yang mudah dikenali 4. Audio (<i>sound effect mode kuis dan music backsound</i>) cocok digunakan 5. Dapat digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan pengajar yang berbeda

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yang dianalisis dalam penelitian ini merupakan data yang mendeskripsikan proses dan hasil dari pengembangan produk media aplikasi Ragam Indonesiaku. Adapun data kuantitatif pada penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan dari media audio visual interaktif Ragam Indonesiaku yang dikembangkan berdasarkan para ahli.

3.6.1 Data Kualitatif

Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi. Hasil observasi tersebut dianalisis dengan tiga tahap. Miles & Huberman (dalam Maulana, 2020) mengemukakan ada tiga tahap Teknik analisis data, yaitu:

a) Reduksi data (reduction)

Merupakan proses penyederhanaan data yang telah didapatkan dengan seleksi, pemfokusan, dan pengabstrakan data mentah menjadi informasi yang bermakna.

b) Penyajian atau pemaparan data

Penyajian data adalah tahapan yang menyajikan data secara sederhana dan efektif dalam bentuk tabel, grafik, atau bagan.

c) Penarikan kesimpulan (verification)

Penarikan kesimpulan dilakukan untuk mengambil hal penting dari sajian data yang telah terorganisir dalam bentuk narasi kalimat yang padat serta mengandung isi yang luas yang telah diperkuat dengan bukti-bukti yang valid sehingga kesimpulan yang dibuat dapat dipertanggung jawabkan.

3.6.2 Data Kuantitatif

Data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil angket validasi ahli dan angket kepada guru. Hasil angket ini digunakan oleh peneliti sebagai data kuantitatif untuk penyekoran.

Data yang terkumpul dari validasi ahli dan angket guru akan dianalisis menggunakan skala likert dengan poin -1/pertanyaan atau

+1/pertanyaan. Agar pembuktiannya lebih terukur berdasarkan jawaban atau pengisian angket, maka dilakukan perhitungan *rating scale* sebagai rumus berikut :

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor hasil pengumpulan data} \times 100\%}{\text{Skor Ideal}}$$

$$P = \text{Presentase skor}$$

Skor ideal = skor tertinggi setiap butir pertanyaan x jumlah responden
x jumlah butir pertanyaan

Selanjutnya peneliti membuat tingkat validasi penelitian ke dalam lima kategori dengan skala berikut :

Tabel 3. 5
Interpretasi dan skala likert

Skala	Tingkat Pencapaian	Interpretasi
5	80%-100%	Sangat Baik
4	60%-79,99%	Baik
3	40%-59,99%	Cukup
2	10%-39,99%	Kurang
1	0%-19,99%	Sangat Kurang