

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Peneliti menggunakan pendekatan *mixed methods resarch* karena relevan dengan penelitian metode desain dan pengembangan yang membutuhkan data kualitatif dan kuantitatif. Penelitian desain dan pengembangan merupakan penelitian pragmatis yang mengakomodasi pendekatan penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif (Mixed Methods Research) (Rusdi, 2019, hlm. 69). Data kualitatif diambil dari analisis kebutuhan dalam pembuatan media video animasi explainer berdasarkan hasil wawancara, sedangkan data kuantitatif diambil dari hasil wawancara tidak langsung.

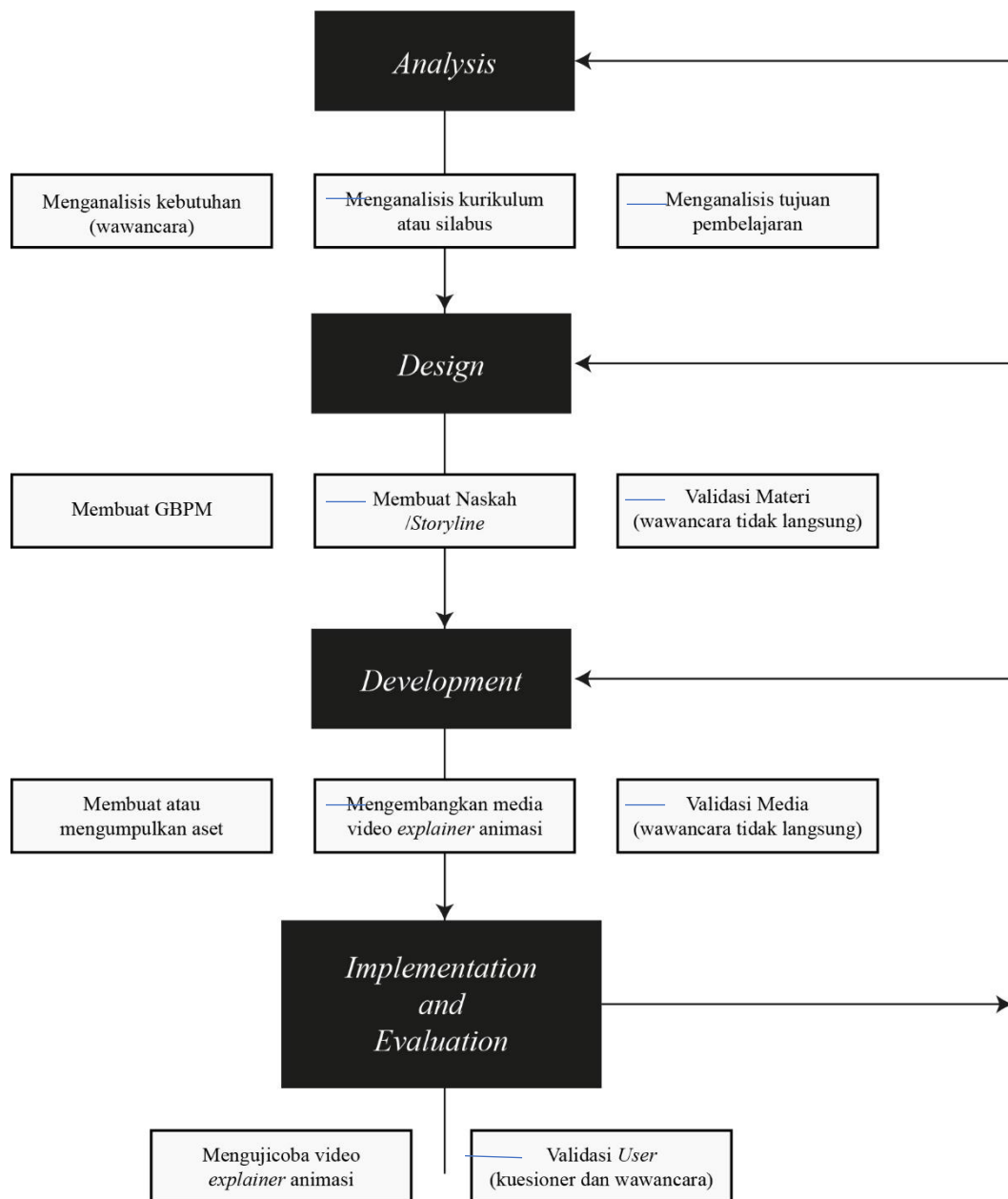
3.2 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian desain dan pengembangan atau biasa dikenal dengan *design and development* (D&D) untuk mengembangkan media *video* explainer animasi. Richey dan Klein (2014) mengemukakan bahwa *design and development* adalah penelitian sistematis yang terdiri dari proses mendesain, mengembangkan dan mengevaluasi suatu produk berdasarkan tujuan diciptakannya produk baru atau memodifikasi produk yang sudah ada. Selanjutnya Richey dan Klein (dalam Rusdi, 2019) juga mengemukakan bahwa dalam penelitian *design and development* terbagi menjadi dua penelitian yaitu penelitian yang mengembangkan suatu model dan penelitian yang mengembangkan suatu produk. Peneliti menggunakan metode D&D dikarenakan *output* yang dihasilkan pada penelitian ini berupa produk yaitu video explainer animasi, sehingga tahapan dalam pengembangan produk sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh peneliti.

Pelaksanaan Penelitian ini menggunakan model pengembangan kerangka ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Rusdi (2019, hlm. 116-117) menjelaskan bahwa ADDIE merupakan kerangka kerja yang runut dan sistematis dalam mengorganisasikan rangkaian kegiatan penelitian desain dan pengembangan. Rusdi juga menjelaskan bahwa kerangka ADDIE dapat dimodifikasi urutannya menjadi A-D-DI-E, AD-DI-E dan A-D-D-IE sesuai dengan kebutuhan peneliti. Peneliti menggunakan mode kerangka ADDIE dengan urutan

A-D-D-IE karena pada tahapan implementasi dan evaluasi dapat dilakukan secara bersamaan pada saat validasi *user*. Berikut adalah gambaran kerangka penelitian peneliti:

3.3 Prosedur Penelitian



Gambar 3. 1 Gambar Prosedur Pengembangan Produk Berdasarkan Rusdi (2019)

Prosedur penelitian yang digunakan bersumber dari kerangka ADDIE dengan urutan A-D-D-IE yang meliputi :

a. *Analysis*

Tahap analisis merupakan tahap untuk mengetahui informasi yang dibutuhkan sebagai dasar dari pengembangan produk peneliti. Peneliti melakukan proses analisis masalah serta menganalisis kebutuhan yang didapat berdasarkan hasil wawancara serta jurnal yang relevan mengenai mata pelajaran PPKn.

b. *Design*

Tahap design merupakan tahap dimana peneliti merancang sebuah produk sesuai dengan tujuan pengembangan produk dan hasil dari analisis kebutuhan. Dalam tahapan ini peneliti mulai merancang desain produk yang diawali dengan penentuan materi, pembuatan RPP, pembuatan GBPM, dan naskah produk tersebut. Validasi materi dilakukan pada tahap ini untuk mengetahui kelayakan materi yang akan dikembangkan menjadi video explainer animasi.

c. *Development*

Peneliti melakukan pengembangan berdasarkan rancangan dan direalisasikan menjadi produk pada tahapan ini. Pada tahap ini peneliti mulai mengembangkan rancangan tersebut seperti take audio untuk voice over lalu membuat animasi menggunakan aplikasi Adobe After Effect. Validasi media dilakukan pada tahap ini untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan.

d. *Implementation - Evaluation*

Setelah produk selesai dikembangkan, peneliti melakukan uji coba kepada *user* dan menentukan apakah video explainer animasi yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

3.4 Partisipan dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dalam pengambilan informasi atau data diperoleh dari sumber yang dapat memberikan informasi sesuai dengan tujuan penelitian. Menurut Richey dan Klein (2014) partisipan pada penelitian *design and development* meliputi *designer*, pengembang, klien, evaluator dan pengguna. Teknik *sampling* yang digunakan peneliti adalah *purposive sampling* yaitu karena berdasarkan pertimbangan dan tujuan tertentu atau ahli dalam bidang yang dibutuhkan terkait

informasi yang dibutuhkan. Kriteria yang harus dipenuhi oleh para partisipan agar data yang didapat valid karena ditentukan oleh kriteria yaitu :

- 1) Kriteria Ahli Materi
 - Mengajar mengenai mata pelajaran PPKn.
 - Dosen PPKn
- 2) Kriteria Ahli Media
 - Mengajar mengenai mata kuliah yang berkaitan dengan media pembelajaran atau sejenisnya.
 - Bekerja pada bidang terkait media pembelajaran baik pada pembuatan atau mengembangkan suatu media pembelajaran.
- 3) Kriteria Pengguna Media Pembelajaran
 - Guru SMP Negeri 29 Bandung yang mengajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas 7.
 - Siswa kelas 7 SMP Negeri 29 Bandung

Berdasarkan kriteria tersebut peneliti telah menemukan para partisipan yang sesuai dengan kriteria tersebut yaitu:

1. Ahli Materi
 - Alvi Wahdan Alvauzi S. Hum (Guru PPKn di MTs Insan Madani)
 - Dede Iswandi, S.Pd., M.Pd. (Lektor Prodi PPKn FPIPS UPI)
2. Ahli Media
 - Ajie Hariyadi S.Pd, M.Ikom (Learning Design Specialist di PT. Midi Utama Indonesia, Tbk)
 - Dr. Rusman, M.Pd. (Lektor Kepala Prodi Teknologi Pendidikan FIP UPI)
3. Pengguna (*user*)
 - Sri Wida Yuningsih, S.Pd. (Guru mata pelajaran PPKn kelas 7 SMP Negeri 29 Bandung)
 - Siswa kelas 7-I SMP Negeri 29 Bandung

3.5 Instrumen Penelitian

Proses pengumpulan data dilakukan dengan beberapa teknik yang dijabarkan sebagai berikut.

a. Studi Literasi

Studi literasi dilakukan pada artikel di jurnal ilmiah, skripsi, atau karya ilmiah lain dan buku yang terkait dengan pengembangan konten media pembelajaran.

b. Wawancara

Teknik wawancara dilakukan melalui wawancara kepada ahli materi dan ahli media terkait untuk menambah data dan wawasan mengenai pengembangan produk. Wawancara pada penelitian ini menggunakan teknik wawancara langsung dan wawancara tidak langsung dengan cara memberikan angket yang kemudian diberi kolom untuk memberikan pendapat. Wawancara langsung dilakukan dalam pengambilan data analisis kebutuhan sedangkan wawancara tidak langsung dilakukan dalam pengambilan data dari ahli materi, ahli media dan *user* dari media video explainer animasi.

Tabel 3. 1 Kisi-kisi wawancara analisis kebutuhan

No	Rumusan Masalah	Indikator	Pertanyaan
1	Bagaimana Kondisi pembelajaran mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 29 Bandung	Mengetahui kondisi aktual dari pembelajaran mata pelajaran PPKn	Bagaimana situasi yang ada pada saat pembelajaran mata pelajaran PPKn ?
		Mengetahui kendala menyimak siswa pada proses pembelajaran	Apakah siswa terdapat kendala mengenai menyimak pada saat pembelajaran berlangsung ?
		Mengetahui upaya yang dilakukan guru untuk	Apa upaya yang telah dilakukan untuk meningkatkan

		meningkatkan keterampilan menyimak	keterampilan menyimak siswa ?
2	Bagaimana pemanfaatan media video pada mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 29 Bandung	Media yang digunakan oleh guru pada pembelajaran mata pelajaran PPKn	Media apa yang digunakan oleh guru pada proses pembelajaran ?
		Mengetahui apakah media video pernah diterapkan oleh guru pada pembelajaran	Apakah media video pernah digunakan untuk penunjang pembelajaran ?
		Mengetahui fasilitas untuk menunjang penggunaan media video sebagai media pembelajaran	Jika pembelajaran dilakukan menggunakan media video sebagai sumber, apakah ada fasilitas atau penunjang untuk pembelajaran ?
3	Karakteristik Siswa	Mengetahui karakteristik umum dari siswa	Bagaimana karakteristik dari siswa pada saat pembelajaran PPKn di SMP Negeri 29 Bandung ?
		Mengetahui gaya belajar siswa	Bagaimana gaya belajar siswa di SMP Negeri 29 Bandung ?

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Responden	Butir
1	Relevansi	Kesesuaian materi dengan silabus	Ahli Materi	1

		Kesesuaian isi naskah dengan tujuan pembelajaran	Ahli Materi	1
3	Materi	Keluasan dan kedalaman materi	Ahli Materi	1
		Sistematika penyajian materi	Ahli Materi	1
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Ahli Materi	1
4	Format	Kesesuaian format naskah dengan tujuan	Ahli Materi	1
		Kesesuaian pemilihan format naskah dengan sasaran pembelajaran	Ahli Materi	1
5	Tata bahasa	Kesesuaian bahasa dengan tingkat pemahaman peserta didik	Ahli Materi	1
		Ketepatan diksi dan kata kerja yang dipilih dalam naskah	Ahli Materi	1
		Kejelasan tata bahasa	Ahli Materi	1
		Ketepatan penggunaan istilah	Ahli Materi	1
Jumlah				11

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Responden	Butir
1	Penyajian Video	Kemudahan dalam penggunaan	Ahli Media	1
		Terdapat Pembuka, Isi, dan Penutup	Ahli Media	1
		Durasi yang digunakan tepat	Ahli Media	1
		Penggunaan <i>asset</i> atau gambar tepat	Ahli Media	1
		Ketepatan penggunaan <i>backsound, sound effect</i>	Ahli Media	1
2	Materi	Materi yang disampaikan sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik	Ahli Media	1
		Menggunakan kata-kata yang mudah dimengerti	Ahli Media	1
		Kejelasan bahasa <i>voice over</i>	Ahli Media	1
Jumlah				8

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Pengguna (Guru)

No	Aspek	Indikator	Responden	Butir
1	Materi	Kejelasan materi	User	1
		Kejelasan pemberian contoh	User	1
		Bahasa mudah dimengerti	User	1

2	Penyajian Media	Kemudahan penggunaan media	User	1
		Kemenarikan media	User	1
		Kejelasan alur cerita	User	1
3	Visual	Kemenarikan gambar aset video	User	1
		Kecocokan warna yang digunakan	User	1
		Kejelasan teks dan gambar materi	User	1
4	Dampak	Peningkatkan motivasi belajar	User	1
		Dapat dilakukan pembelajaran secara mandiri	User	1
		Kepuasan pengguna terhadap media pembelajaran	User	1
Jumlah				12

c. Kuisisioner (Angket)

Alat ukur kuisisioner atau angket digunakan untuk mengukur penilaian dari siswa. Kuisisioner sendiri bertujuan untuk memperoleh data mengenai bagaimana media video explainer yang dikembangkan.

Tabel 3. 5 Kisi-kisi instrumen Penilaian Pengguna (Siswa)

No.	Aspek	Indikator	Responden	Butir
1	Materi	Isi materi yang disampaikan jelas	Siswa	1
		Isi materi mudah dipahami	Siswa	1

2	Penyajian Media	Video pembelajaran yang ditonton menarik	Siswa	1
		Video pembelajaran mudah digunakan	Siswa	1
3	Visual	Video dan teks terlihat jelas	Siswa	1
		Audio terdengar jelas	Siswa	1
4	Dampak	Media video menimbulkan rasa semangat belajar	Siswa	1
		Mampu dilakukan secara mandiri untuk pembelajaran	Siswa	1
		Mampu menjelaskan materi yang ada pada video pembelajaran	Siswa	1
Jumlah				9

3.6 Analisis Data

Analisis data merupakan sebuah cara untuk mengolah data yang telah diambil agar informasi yang telah dikumpulkan dapat dengan mudah untuk dipahami. Untuk menguji keabsahan dari validitas isi instrumen dapat menggunakan skala likert. Skala likert dapat digunakan untuk menilai sikap, pendapat, atau perilaku seseorang atau sekelompok orang terhadap fenomena sosial (Fadli & Ikawati, 2017).

Setelah lembar hasil evaluasi diperoleh dari para ahli, data tersebut kemudian dianalisis dan diolah menggunakan skala Likert.

Tabel 3. 6 Kriteria Skala Likert

Kriteria	Skala
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup Layak	3
Tidak Layak	2
Sangat Tidak Layak	1

Data yang didapat kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus persentase:

$$k = \frac{F}{N \times I \times R} \times 100\%$$

Keterangan :

K: persentase penilaian

F: jumlah jawaban responden

N: skor tertinggi dalam angket

I: jumlah pertanyaan dalam angket

R: jumlah responden

Setelah memperoleh persentase dari lembar validitas *user* atau pengguna, langkah selanjutnya adalah menginterpretasikan skor ke dalam kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. 7 Kriteria Skor Penilaian

Kriteria	Skor (%)
Sangat Tidak Layak	0-20
Tidak Layak	21-40
Cukup Layak	41-60
Layak	61-80
Sangat Layak	81-100

Dari kriteria persentase tersebut, konten media dikatakan layak apabila memperoleh skor persentase $\geq 61\%$.