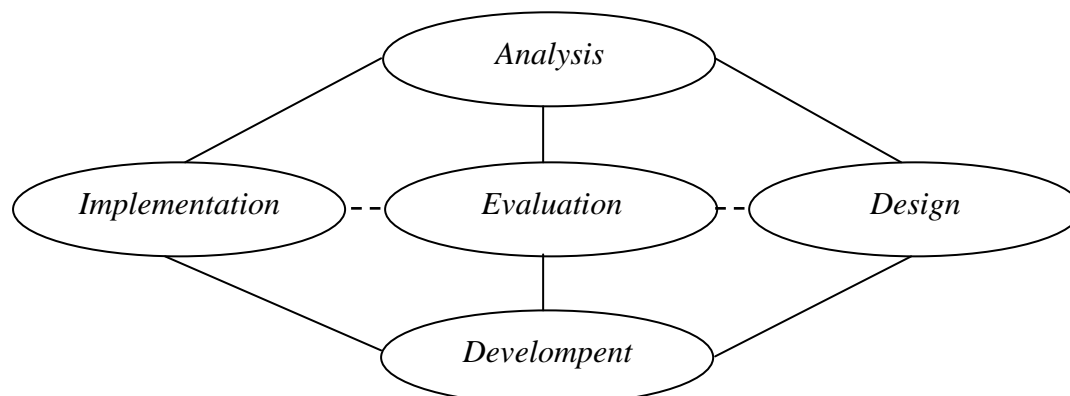


## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

### 3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau disebut juga dengan *Research and Development* (R&D). Metode penelitian *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kepraktisan produk tersebut. Produk tersebut tidak selalu berbentuk perangkat keras (*hardware*) ataupun barang berwujud, meliputi alat tulis, buku, serta alat pembelajaran lainnya. Namun, dapat pula berbentuk *software* (Sugiyono, 2019). Berdasarkan pemaparan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk yang dapat digunakan untuk kebutuhan pendidikan maupun masyarakat luas. Maka dari itu, tujuan dari riset pengembangan yang peneliti lakukan ialah guna menguji kelayakan pada media video animasi bermuatan karakter tanggung jawab pada materi nilai-nilai pancasila di kelas IV Sekolah Dasar.

Model R&D yang menjadi acuan peneliti dalam mengembangkan media video animasi pembelajaran yakni dengan pendekatan model ADDIE yang merupakan kepanjangan dari *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (pelaksanaan), *Evaluation* (evaluasi). Peneliti memilih model pengembangan ini, karena memiliki keunggulan yakni terlihat dari struktur kerja yang sistematis yaitu pada setiap langkah yang akan dilalui selalu merujuk pada langkah sebelumnya yang sudah dilakukan perbaikan sehingga didapatkan produk yang efektif. Berikut bagan model pengembangan yang dipakai pada pengembangan serta riset media video animasi pembelajaran:



Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE (Rayanto, 2020)

Berdasarkan bagan tersebut hasil dari tahap analisis kebutuhan yaitu disajikannya sebagai input (masukan) pada tahap perancangan, dimana tujuan serta deskripsi tersebut diubah jadi spesifik/pengkhususan guna pembelajaran. Berikutnya, perancangan tersebut disajikan sebagai tahap input pada tahap pengembangan, serta akan dipakai guna menuntun pada pembuatan ataupun penentuan materi serta kegiatan dalam pembelajaran. Pada tahap implementasi terlebih dahulu dilakukan uji coba produk setelah divalidasi oleh para ahli, dalam penelitian ini yaitu yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pedagogik. Tahap uji coba dibutuhkan guna melihat tingkat kelayakan produk yang dikembangkan. Tahap uji coba pada peserta didik menggunakan angket untuk mengukur keefektifan media video animasi pembelajaran yang penulis kembangkan.

Adapun langkah-langkah penelitian yang terdapat dalam model ADDIE akan dipaparsajikan di bawah ini:

1) *Analysis* (Analisis)

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui observasi dan wawancara bersama guru kelas IV Sekolah Dasar. Observasi ini dilakukan untuk mengidentifikasi dan mengkategorikan permasalahan yang dialami di sekolah berkenaan dengan media pembelajaran bermuatan karakter yang dipakai di sekolah selama ini, kemudian mendapatkan solusi dengan melakukan perbaikan atau mengembangkan media pembelajaran. Wawancara ini dilakukan untuk menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh peserta

didik untuk memajukan mutu pembelajaran yang bermuatan karakter tanggung jawab berlandaskan nilai-nilai pancasila pada peserta didik.

## 2) *Design* (Perancangan)

Tahap kedua yaitu *design* (perancangan). Pada tahap ini peneliti akan mendesain produk yang telah ditentukan berdasarkan hasil yang telah ditemukan pada tahap sebelumnya. Produk yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu media pembelajaran video animasi bermuatan karakter tanggung jawab pada materi nilai-nilai pancasila di Sekolah Dasar. Dalam mendesain produk tersebut, dilakukan beberapa langkah sistematis yaitu: menentukan konten pembelajaran media video animasi, menentukan kebutuhan perangkat, dan menyusun *storyboard* media video animasi.

## 3) *Development* (Pengembangan)

Tahap ketiga setelah melakukan *design* (perancangan) yakni mengembangkan media pembelajaran. Adapun langkah-langkah yang dilakukan adalah: 1) melakukan pembuatan media animasi menggunakan *software doratoon* dan *adobe podcast* sebagai *platform* untuk mengedit suara menjadi lebih jernih dan menghilangkan kebisingan pada rekaman suara. 2) melakukan review media pembelajaran dengan melakukan validasi media pembelajaran kepada ahli media, ahli materi, dan ahli pedagogik. 3) memperbaiki media pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan dari ahli media, ahli materi, dan ahli pedagogik sehingga terdapat perbandingan dari media awal dan media setelah revisi.

## 4) *Implementation* (Implementasi)

Setelah melalui tahap *development* (pengembangan) dan dikatakan layak berdasarkan hasil validasi ahli, tahap berikutnya adalah tahap *implementation* (implementasi). Pada tahap ini dilakukan uji coba media pembelajaran video animasi bermuatan karakter tanggung jawab pada materi nilai-nilai pancasila sebanyak 2 kali yaitu kepada peserta didik kelas IV SDN Pawitra dan kelas IV SDN 1 Salopa dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

## 5) *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap terakhir yaitu tahap *evaluation* (evaluasi). Langkah ini merupakan tahapan untuk mengetahui apakah produk yang dihasilkan dalam hal ini adalah

media video animasi bermuatan karakter tanggung jawab pada materi nilai-nilai pancasila di kelas IV Sekolah Dasar berhasil mendapatkan respon positif atau tidak. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap penilaian, masukan, dan saran dari ahli materi, ahli media, dan ahli pedagogik serta angket respon peserta didik yang merupakan acuan dalam mengukur keberhasilan media pembelajaran video animasi bermuatan karakter tanggung jawab pada materi nilai-nilai pancasila di Sekolah Dasar.

### **3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian**

#### **1) Partisipan**

Partisipan atau orang yang ikut berperan dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, ahli pedagogik, guru dan peserta didik kelas IV SDN Pawitra dan kelas IV SDN 1 Salopa.

#### **2) Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di 2 Sekolah Dasar yaitu lokasi penelitian ke-1 terletak di SD Negeri Pawitra Kec. Salopa Kab. Tasikmalaya Prov. Jawa Barat. Lokasi penelitian ke 2 terletak di SD Negeri 1 Salopa Kec. Salopa Kab. Tasikmalaya Prov. Jawa Barat. Penelitian ini dilaksanakan dengan alokasi waktu kurang lebih 3 bulan, yaitu pada tanggal 1 Mei 2023 sampai 18 Juli 2023. Dalam pelaksanaannya, kegiatan penelitian ini menyesuaikan dengan kalender pendidikan di Sekolah Dasar.

Alasan peneliti memilih lokasi penelitian tersebut yaitu karena di sekolah tersebut terdapat fasilitas penunjang untuk mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan oleh peneliti. Selain itu, peneliti berasal dari lingkungan yang sama dengan sekolah tersebut sehingga peneliti cukup mengetahui perkembangan pendidikan yang berada di lingkungan sekolah tersebut tentunya hal tersebut didasari dari hasil observasi dan wawancara.

### 3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan selama proses penelitian. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dituangkan pada tabel berikut ini:

Tabel 3.1  
Instrumen Penelitian

No.	Instrumen	Sumber	Digunakan pada saat
1	Lembar Observasi	Proses pelaksanaan pembelajaran	Studi Pendahuluan
2	Lembar Wawancara	Guru kelas IV Sekolah Dasar	Studi Pendahuluan
3	Analisis Dokumen	Dokumen yang berada di sekolah	Studi Pendahuluan
4	Lembar Angket Validasi Ahli Materi	Ahli Materi	Uji Validitas Produk
5	Lembar Angket Validasi Ahli Media	Ahli Media	Uji Validitas Produk
6	Lembar Angket Validasi Ahli Pedagogik	Ahli Pedagogik	Uji Validitas Produk
7	Lembar Angket Respon Peserta Didik	Peserta Didik	Uji Coba Produk

#### 1) Observasi

Observasi adalah suatu proses pengumpulan data dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis lalu memaknai informasi yang telah didapatkan mengenai berbagai fenomena untuk mencapai tujuan tertentu (Ni'matuzahroh & Prasetyaningrum 2018). Observasi dilakukan dalam mengumpulkan informasi-informasi tentang hal-hal yang dibutuhkan untuk penelitian yang akan peneliti lakukan. Pada kesempatan ini peneliti akan melakukan observasi berupa pengamatan pada lingkungan belajar fisik, lingkungan belajar non fisik serta pengamatan media pembelajaran khususnya pada muatan pelajaran PPKn materi

nilai-nilai pancasila. Adapun instrumen observasi yang peneliti kembangkan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2  
Kisi-kisi Instrumen Observasi

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	Sumber Rujukan
1	Lingkungan Belajar Fisik	1. Kondisi kelas 2. Fasilitas pendukung pembelajaran	Apriliani (2021).
2	Lingkungan Belajar Sosial (Non Fisik)	1. Interaksi peserta didik dengan guru 2. Interaksi peserta didik dengan peserta didik lain	Apriliani (2021).
3	Media Pembelajaran	1. Kesesuaian dengan tujuan 2. Kesesuaian dengan materi pembelajaran 3. Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik 4. Kesesuaian dengan teori materi ajar 5. Kesesuaian dengan gaya belajar peserta didik 6. Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, pendukung, dan waktu	Widiyasanti (2018).

## 2) Wawancara

Wawancara adalah salah satu jenis instrumen penelitian yang melibatkan dialog dan tanya jawab dengan responden dengan tujuan untuk mengumpulkan data informasi yang dibutuhkan oleh Peneliti. Wawancara ini dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai penggunaan media pembelajaran, penanaman pendidikan karakter tanggung jawab, pembelajaran nilai-nilai pancasila, serta hambatan dalam penerapan media pembelajaran. Pada penelitian ini peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV untuk memperoleh data yang mengumpulkan informasi lebih dalam mengenai potensi dan masalah yang ada di sekolah. Adapun instrumen wawancara yang peneliti kembangkan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3  
Kisi-kisi Instrumen Wawancara

No.	Aspek Penelitian	Indikator	Sumber Rujukan
1	Media pembelajaran video animasi	1. Penggunaan media pembelajaran video animasi	(Nurdiana, 2018).
2	Penanaman pendidikan karakter	1. Penerapan tata tertib di sekolah 2. Pendekatan untuk membangun karakter	(Mulyasa, 2011).
3	Penanaman karakter tanggung jawab	1. Karakteristik peserta didik kelas IV 2. Sikap yang ditunjukkan peserta didik	(Widiyasanti, 2018).
4	Pembelajaran nilai-nilai pancasila	1. Proses pembelajaran nilai-nilai pancasila	(Patta, 2022).
5	Hambatan penerapan media	1. Kekurangan media video animasi	(Husni, 2021).

---

 pembelajaran
 

---

## 3) Analisis Dokumen

Analisis dokumen merupakan cara mencari data yang berkaitan dengan hal-hal berupa catatan, transkrip, buku, dan bahan tertulis lainnya. Adapun analisis dokumen yang dilakukan pada penelitian ini bertujuan untuk menggali dokumen pendukung guna melengkapi data yang dibutuhkan oleh peneliti. Data yang dicari adalah silabus, RPP, dan buku pelajaran peserta didik. Adapun instrumen studi dokumentasi yang peneliti kembangkan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4

Kisi-kisi Pedoman Dokumentasi

No.	Sumber Data	Indikator yang Diamati	Sumber Rujukan
1	Dokumen Administrasi Sekolah	1. Silabus pelajaran kelas IV  2. RPP pelajaran materi pancasila di Sekolah Dasar  3. Bahan ajar cetak	muatan PPKn  muatan PPKn nilai-nilai  (Patta, 2022).

## 4) Angket (Kuesioner) Validasi Ahli

Angket (Kuesioner) validasi ahli digunakan untuk mengukur indikator pengembangan media pembelajaran video animasi bermuatan karakter tanggung jawab pada materi nilai-nilai pancasila di kelas IV Sekolah Dasar yang berkaitan dengan isi media, tampilan media, dan kualitas media. Angket yang dikembangkan adalah angket ahli media, ahli materi, ahli pedagogik. Adapun instrumen angket validasi ahli yang peneliti kembangkan adalah sebagai berikut:



Tabel 3.5  
Kisi-kisi Angket Untuk Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	Jumlah butir	Nomor butir	Sumber Rujukan
1	Isi Materi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kesesuaian dengan KI dan KD</li> <li>2. Kesesuaian dengan indikator</li> <li>3. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran</li> <li>4. Kelengkapan materi</li> <li>5. Kejelasan penyampaian materi</li> <li>6. Materi disajikan secara sistematis</li> <li>7. Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari</li> </ol>	7	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	(Patta, 2022).
2.	Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penggunaan kata dan bahasa</li> <li>1. Kesesuaian berdasarkan</li> </ol>	3	8, 9, 10	(Patta, 2022).

kaidah tata bahasa Indonesia
2. Kemudahan dalam memahami bahasa

Tabel 3.6  
Kisi-kisi Angket Untuk Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Jumlah butir	Nomor butir	Sumber Rujukan
1	Komunikasi Visual	1. Konsep dan komponen media video animasi 2. Kesesuaian animasi gambar, suara, tulisan, dan gerakan pada media video animasi	5	1, 2, 3, 4, 5	(Bribin, 2021).
2	Bahasa	3. Penggunaan kata dan bahasa 4. Kesesuaian berdasarkan kaidah tata bahasa Indonesia	2	6, 7	(Bribin, 2021).
3	Kelayakan	1. Kemudahan	3	8, 9, 10	(Bribin,

Tampilan	dalam penggunaan	2021).
	2. Ketahanan terhadap waktu	
	3. Media pembelajaran memungkinkan peserta didik belajar mandiri	

Tabel 3.7  
Kisi-kisi Angket Untuk Ahli Pedagogik

No.	Aspek	Indikator	Jumlah butir	Nomor butir	Sumber Rujukan
1.	Kesesuaian dengan KI, KD, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran	1. Kesesuaian dengan KI dan KD 2. Kesesuaian dengan indikator 3. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran 4. Memotivasi dalam penanaman karakter	4	1, 2, 3, 4	(Syahera, 2021).
2.	Kualitas	1. Media yang dikembangkan memenuhi kriteria media	2	5, 6	(Widiyanti, 2018).

		yang baik dan benar			
		2. Kemenarikan media			
3.	Efektivitas	1. Sesuai dengan kebutuhan	2	7, 8,	(Widiyasaki, 2018).
		2. Meningkatkan karakter tanggung jawab			
4.	Penyajian	1. Kemudahan dalam penggunaan media	2	9, 10	(Widiyasaki, 2018).
		2. Kesederhanaan (rapi, teratur, dan tidak tercampur dengan bahan yang tidak perlu)			

##### 5) Angket (Kuesioner) Peserta Didik

Angket atau kuesioner merupakan alat untuk mengumpulkan data atau informasi dengan mengajukan serangkaian pertanyaan kepada responden dalam hal ini adalah peserta didik. Tujuannya untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran video animasi pada materi nilai-nilai pancasila di Sekolah Dasar. Adapun instrumen angket respon peserta didik yang peneliti kembangkan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.8  
Kisi-kisi Angket Peserta Didik

No.	Aspek	Indikator	Jumlah butir	Nomor butir	Sumber Rujukan
1.	Desain Media	1. Kemenarikan tampilan 2. Kejelasan audio/suara 3. Perpaduan warna tampilan jenis dan ukuran font	5	1, 2, 3, 4, 5	(Dwi, 2021).
2.	Isi Materi	1. Kejelasan materi 2. Bahasa	2	6, 7	(Dwi, 2021).
3.	Manfaat Media Pembelajaran	1. Kemenarikan pembelajaran 2. Keaktifan peserta didik dengan mengamati, melakukan, memerankan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.	3	8, 9, 10	(Dwi, 2021).

### 3.4 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses pencarian dan pengumpulan informasi secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan validasi, sehingga dapat dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada

orang lain (Sugiyono, 2019). Teknis analisis data menggunakan kuantitatif dan kualitatif akan dipaparsajikan sebagai berikut:

### 3.4.1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif pada penelitian ini diperoleh dari hasil validasi produk yang dilakukan kepada para ahli dan hasil angket respon peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Peneliti menggunakan Skala *Likert*. Skala ini disusun dalam bentuk suatu pernyataan dan diikuti dengan lima respon.

#### 1) Analisis Kevalidan

Validasi dilakukan oleh masing-masing validator yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pedagogik. Dalam melakukan analisis kevalidan peneliti menggunakan skala likert dengan kriteria pemberian skor jawaban validitas sebagai berikut:

Tabel 3.9  
Kriteria Pemberian Skor Jawaban Validitas

No.	Analisis Kuantitatif	Skor
1.	Sangat Baik	5
2.	Baik	4
3.	Cukup	3
4.	Kurang	2
5.	Sangat Kurang	1

Sumber: Patta, R., Raihan, S., & Amir, R. (2022)

Dalam melakukan analisis kevalidan dilakukan menggunakan deskriptif kuantitatif. Kemudian disajikan dalam bentuk distribusi skor dan presentase. Menurut Akbar (2013) untuk melakukan analisis hasil validasi para ahli dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Va = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

Va : Validasi ahli

Tse : Total skor empiris (hasil validasi dari ahli)

Tsh : Total skor maksimal yang diharapkan

Kemudian, untuk memperoleh kesimpulan melalui analisis deskriptif, peneliti melakukan analisis gabungan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{Va\ 1+Va\ 2+Va\ 3}{3}$$

Keterangan:

V : Validasi gabungan

Va 1 : Validasi ahli ke-1

Va 2 : Validasi ahli ke-2

Va 3 : Validasi ahli ke-3

Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka setelah hasil validasi para ahli diketahui, kemudian hasil persentase yang diperoleh dapat ditentukan dengan kriteria kelayakan media pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 3.10

Skala Kelayakan Media Pembelajaran

Skor Persentase (%)	Interpretasi
81% - 100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Kurang Layak
0%-20%	Sangat Kurang Layak

Sumber: Saidah I.N., & Nugroho, M.A., (2015)

## 2) Analisis Respon Peserta Didik

Analisis respon peserta didik pada media pembelajaran video animasi bermuatan karakter tanggung jawab pada materi nilai-nilai pancasila di Sekolah Dasar diperoleh dari angket. Dalam melakukan analisis respon peserta didik peneliti menggunakan skala likert dengan kriteria pemberian skor jawaban validitas sebagai berikut:

Tabel 3.11  
Kriteria Pemberian Skor Jawaban Respon Peserta Didik

No.	Analisis Kuantitatif	Skor
1.	Sangat Setuju	5
2.	Setuju	4
3.	Ragu-ragu	3
4.	Tidak Setuju	2
5.	Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Patta, R., Raihan, S., & Amir, R. (2022)

Tingkat pengukuran skala dalam penelitian ini menggunakan interval. Data interval dapat dianalisis dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan skoring setiap jawaban dari responden mengacu pada Sugiyono (2016) yaitu sebagai berikut:

$$\text{Persentase Jawaban Responden} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor yang tertinggi/ideal}} \times 100\%$$

Dari hasil skor persentase yang diperoleh dari penelitian ini, maka dapat diinterpretasikan dalam kriteria seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 3.12

Skala Kelayakan Media Pembelajaran Berdasarkan Hasil Angket Respon Peserta Didik

Skor Persentase (%)	Interpretasi
81% - 100%	Sangat Baik
61%-80%	Baik
41%-60%	Cukup Baik
21%-40%	Tidak Baik
0%-20%	Sangat Tidak Baik

Sumber: Tania, L. (2017)

Berdasarkan tabel data di atas, apabila skor penilaian media pembelajaran media video animasi bermuatan karakter tanggung jawab pada materi nilai-nilai pancasila di Sekolah Dasar ini memenuhi syarat kelayakan dengan tingkat kesesuaian materi pembelajaran dan kelayakan media pembelajaran, maka pengembangan produk akan berakhir.



### 3.4.2. Data Kualitatif

Miles dan Huberman (Sugiyono, 2010) mengemukakan bahwa kegiatan analisis data kualitatif interaktif dan berkelanjutan sehingga tidak terdapat informasi baru yang dapat diperoleh dari data tersebut. Informasi yang dibutuhkan akan dikumpulkan dengan pengolahan data berupa kata-kata menjadi frasa yang dapat dipahami. Tahap analisis yang akan dilakukan terdiri dari tahap reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan (*conclusion: drawing/verifying*).

#### 1) Reduksi Data

Peneliti memperoleh data dari kegiatan observasi, wawancara, validasi para ahli, dan angket respon peserta didik. Data tersebut akan dianalisis melalui reduksi data. Dengan demikian peneliti memperoleh data yang banyak dan bervariasi.

#### 2) Penyajian atau Pemaparan Data

Penyajian data merupakan tahapan menyajikan data secara efektif dan sistematis baik dalam bentuk uraian, tabel, grafik, atau bagan. Data tersebut disajikan guna memberikan kemudahan bagi peneliti dalam mengambil kesimpulan.

#### 3) Penarikan Kesimpulan

Tahap kesimpulan dilakukan untuk mendapatkan unsur-unsur penting dari data yang disajikan, disusun dalam narasi yang runtut dan mengandung isi yang jelas, didukung oleh bukti-bukti faktual yang valid sehingga kesimpulan yang dibuat dapat dipertanggungjawabkan.