

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

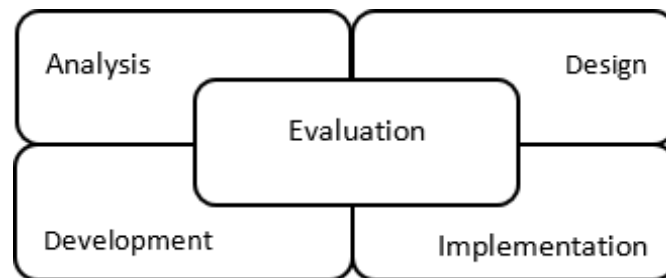
Metode penelitian dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kesesuaian dari penggunaan media pembelajaran audio visual di sekolah dasar. Dalam penelitian ini menggunakan metode *Design dan Development* (D&D) merupakan media pembelajaran yang dimodifikasi untuk dapat mengembangkan, dan memahami pembelajaran lebih mudah. Metode D&D menurut Rusdi (2018) dapat mengembangkan kreativitas produktif para perancang dan pengembang pemula untuk menjadi perancangan dan pengembang yang profesional. Pada penelitian pengembangan bukan untuk menguji hipotesis atau menghasilkan sebuah teori. Penelitian pengembangan memiliki tujuan untuk menghasilkan sebuah produk untuk mengetahui kelayakan serta kesesuaiannya dengan materi pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Dengan ini dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan proses terencana dalam membuat, mendesain, mengembangkan, bahkan mengevaluasi sebuah produk untuk dapat digunakan membantu proses pembelajaran sebagai sebuah media pembelajaran. Peneliti akan menggunakan Model D&D untuk menciptakan atau membangun suatu produk atau media pembelajaran. Hal ini selaras dengan tujuan penelitian yaitu guna mengembangkan sebuah produk yang dapat dimanfaatkan dan digunakan di sekolah. Produk pendidikan yang akan peneliti desain dan kembangkan ialah Rancang Bangun Media Audio Visual pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar dengan menggunakan metode deskriptif untuk menyajikan hasil penelitian.

3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan kerangka ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Pemilihan kerangka ADDIE dinilai sudah tepat dan sesuai untuk digunakan dalam penelitian ini, hal ini sependapat dengan yang dikatakan oleh Rusdi (2018) bahwa ADDIE ini memiliki kerangka kerja yang sistematis dan runut.

Menurut Andreasen et al. (Rusdi, 2018) menyebutkan bahwa peneliti dapat merancang dan mengembangkan 3 jenis produk yaitu dengan produk baru, desain produk yang ditingkatkan kualitasnya, dan desain produk yang berbasis platform. Berdasarkan hal tersebut sehingga penelitian yang dilakukan oleh peneliti ialah pengembangan media pembelajaran IPA di sekolah dasar, pengembangan yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran audio visual.



Gambar 3.1 Model ADDIE

Adapun tahap metode D&D yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tipe 1. Langkah-langkah dalam penelitian D&D tipe 1 dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini peneliti menganalisis pengembangan model atau metode pembelajaran dengan permasalahan dari metode atau model pembelajaran yang telah diterapkan. Selain itu juga peneliti menganalisis permasalahan dalam karakteristik dan gaya belajar peserta didik, serta menganalisis materi untuk mencapai tujuan kompetensi yang sesuai. Pada tahapan ini ada beberapa hal yang mesti dilakukan dengan penentuan keadaan saat ini. Penentuan keadaan saat ini dilakukan dengan menganalisis kebutuhan untuk menentukan kompetensi yang harus dimiliki peserta didik untuk dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dan hasil belajarnya, selanjutnya peneliti mencari dan menentukan bagaimana cara menyelesaikan masalah tersebut berbasis hasil dengan mengklasifikasi masalah yang ditemukan dengan memberikan solusi berupa pembuatan media pembelajaran.

2) Desain (*Design*)

Tahap desain merupakan tahap perencanaan produk, yang mana merupakan tahap terpenting dalam keberhasilan sebuah proyek. Kegiatan ini dimulai dari menetapkan perangkat pembelajaran/RPP dengan seperti membuat tujuan

pembelajaran, membuat skenario kegiatan pembelajaran, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran, hingga alat evaluasi hasil belajar berupa lembar kerja peserta didik (LKPD). Pemberian evaluasi atau bentuk asesmen ini digunakan untuk mengukur serta menentukan tingkat keberhasilan dari produk.

3) Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini peneliti melakukan pengembangan dari tahapan proses yang dilakukan mengenai kerangka konseptual yang telah disiapkan sebelumnya direalisasikan menjadi produk yang siap untuk diimplementasikan.

4) Uji Coba dan Evaluasi

Pada tahap ini, peneliti melakukan uji coba terhadap produk yang sudah dikembangkan kepada partisipan penelitian, yakni siswa kelas V sekolah dasar. Setelah dilakukan uji coba, peneliti melakukan evaluasi terhadap produk yang dikembangkan dengan meminta respon penggunaan produk dari siswa dan juga guru.

3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian

3.3.1 Partisipan Penelitian

Partisipan dari penelitian ini adalah para ahli yang terdiri dari ahli media yang terdiri dari dosen multimedia ataupun praktisi dalam pembuatan yang memiliki keahlian bidang desain untuk memeriksa pengembangan media audio visual berbasis power point dan ahli materi yang merupakan dosen IPA untuk memeriksa kesesuaian materi dengan KD hingga cangkupan dari materi hingga kesesuaian gambar yang disertakan dalam media tersebut. Partisipan penelitian lainnya adalah guru kelas 5 dan siswa kelas 5.

3.3.2 Tempat Penelitian

Tempat untuk melakukan penelitian sendiri adalah salah satu SD yang ada di Kecamatan Soreang Kabupaten Bandung. Adapun sekolah yang dipilih telah memiliki perangkat yang memadai untuk menunjang proses uji coba media yang dikembangkan oleh peneliti.

3.4 Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti mengumpulkan data penelitian menggunakan instrumen penelitian. Penggunaan instrumen penelitian bermanfaat untuk dapat membantu peneliti dalam pengumpulan data. Dengan instrumen penelitian, peneliti akan mendapatkan data yang akurat, sehingga instrumen penelitian diharuskan valid dan reliabel serta bertujuan memudahkan peneliti dalam pelaksanaan penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan peneliti dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.1

Instrumen Penelitian

No.	Tahapan	Instrumen
1.	Analisis	Pedoman Wawancara Guru
2.	Design	Lembar GBPM Lembar Strory Board
3.	Pengembangan	1. Angket Ahli Materi 2. Angket Ahli Media 3. Angket Ahli Bahasa
4.	Uji Coba	1. Angket Respon Guru 2. Pedoman Wawancara Guru 3. Angket Respon Peserta Didik
5.	Evaluasi	1. Instrumen Wawancara Siswa 2. Instrumen Wawancara Guru

3.4.1 Wawancara

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrument wawancara untuk mendapatkan data penelitian dari siswa dan guru terhadap media pembelajaran yang digunakan.

Tabel 3.2*Instrumen wawancara media pelajaran kepada siswa*

No	Pertanyaan
1.	Apakah (nama siswa) suka menggunakan alat/media tersebut?
2.	Bagaimana pendapat (nama siswa) mengenai desain media tersebut?
3.	Apakah (nama siswa) dapat menggunakannya?
4.	Bagian mana yang menurut (nama siswa) sulit?
5.	Apakah materi pernah di pelajari sebelumnya?
6.	Apakah (nama siswa) lebih mudah memahami materi pada saat menggunakan media atau saat tidak menggunakan media?
7.	Materi apa yang (nama siswa) yang tidak dimengerti dari materi tersebut?

Tabel 3.3*Instrumen wawancara media pembelajaran kepada guru*

No	Pertanyaan
1	Apakah media ini dapat digunakan di Sekolah Dasar?
2	Apakah terdapat penjelasan langkah-langkah penggunaan pada media ini?
3	Apakah media ini dapat digunakan siswa kelas V Sekolah Dasar?
4	Apakah materi yang terdapat pada media ini sesuai dengan materi Sistem Pencernaan Manusia di kelas V Sekolah Dasar?
5	Apakah materi yang terdapat pada media menjelaskan tentang Sistem Pencernaan Manusia?
6	Apakah siswa kelas V Sekolah Dasar memahami penjelasan materi Sistem Pencernaan Manusia yang terdapat pada media ini?

3.4.2 Angket

Lembar Angket, dalam lembar angket sendiri peneliti menggunakan beberapa angket seperti:

- a. Lembar Angket Validasi Media, angket ini diisi oleh ahli media yang digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Terdapat penilaian pada media yang meliputi beberapa aspek yaitu (Tabel 3.4):

Tabel 3.4

*Kisi-kisi Instrumen Lembar Penilaian Media Pembelajaran oleh Ahli Media
(Menurut Walker dan Hess dalam Arsyad, 2016)*

Aspek	Indikator	Item Pernyataan	No	Jumlah
Kualitas Teknis	Kebergunaan (Usability)	Memper mudah proses Pembelajaran	1	1
		Ergonomis digunakan	2	1
Kualitas Desain	Keterbacaan	Huruf dapat dibaca dengan jelas	3	1
		Ukuran huruf sesuai	4	1
		Komposisi warna huruf	5	1
	Kualitas tampilan/gambar	Daya tarik gambar	6	1
		Daya tarik materi	7	1
		Kesesuaian gambar dengan materi	8	1
	Kualitas Pengelolaan Audio Visual	Proporsi dan kesatuan	10	1
		Daya Tarik	11	1
		Mudah dipahami	12	1

- b. Lembar Angket Validasi Materi, angket ini diisi oleh ahli materi yang digunakan untuk mengetahui kelayakan dari materi dalam media pembelajaran yang telah dikembangkan (Tabel 3.5).

Tabel 3.5

*Kisi-kisi Instrumen Lembar Penilaian Media Pembelajaran oleh Ahli Materi
(Menurut Walker dan Hess dalam Arsyad, 2016)*

Aspek	Indikator	Item Pernyataan	No	Jumlah
Aspek isi/materi Kualitas Desain	Ketepatan	Ketepatan materi dengan silabus	1	1
		Kesesuaian dengan KD	2	1
		Kesesuaian topik dengan materi	3	1
		Penggunaan bahasa	4	1
		Urutan Penyajian materi	5	1
	Kelengkapan	Penjelasan materi disertai tulisan	6	1
		Penjelasan mudah dipahami	7	1
		Penjelasan materi singkat, padat, dan jelas	8	1
	Minat/perhatian	Menarik minat dan perhatian siswa	9	1
		Kesesuaian dengan situasi siswa	10	1
Aspek Pembelajaran	Memberi kesempatan belajar	Memberi kesempatan belajar kepada siswa	11	1
	Memberi bantuan untuk belajar	Dapat membantu siswa belajar	12	1

	Kualitas Memotivasi	Memberikan motivasi belajar kepada siswa	13	1
	Fleksibilitas Instruksional	Fleksibilitas pembelajaran	14	1
	Kualitas social interaksi intruksionalnya	Keterlibatan siswa aktif dalam pembelajaran	15	1
	Dapat memberi dampak bagi Siswa	Memberi dampak bagi siswa	16	1
	Dapat memberi dampak bagi guru dalam penjelasannya	Memudahkan guru dalam Pembelajaran	17	1
		Membantu proses pembelajaran	18	1
Jumlah				

- c. Lembar Angket Respon Guru, angket ini diisi oleh guru yang berguna untuk mengetahui tanggapan serta penilaian dari guru yang bersangkutan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan (Tabel 3.6)

Tabel 3.6

*Kisi-kisi Penilaian Media Pembelajaran Oleh Guru
(Menurut Walker dan Hess dalam Arsyad, 2016)*

Aspek	Indikator	Item Pernyataan	No	Jumlah
Isi/materi	Ketepatan	Materi sesuai dengan silabus	1	1
		Materi sesuai dengan KD	2	1
		Urutan penyajian materi	3	1
		Bahasa sesuai dengan karakteristik siswa	4	1

	Kelengkapan	Terdapat objek gambar dan materinya	6	1
	Minat/perhatian	Menarik minat dan perhatian siswa	9	1
Aspek Pembelajaran	Kebergunaan	Media pembelajaran mudah Digunakan	11	1
		Fleksibilitas penggunaan	12	1
	Kualitas Tampilan	Memudahkan pembelajaran	13	1
		Media menarik untuk digunakan	14	1
Jumlah				

- d. Lembar Angket Respon Siswa, angket ini diisi oleh siswa yang berguna untuk mengetahui tanggapan serta penilaian dari prespektif siswa yang bersangkutan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan (Tabel 3.7).

Tabel 3.7

*Kisi-kisi Penilaian Media Pembelajaran Oleh Siswa
(Menurut Walker dan Hess dalam Arsyad, 2016)*

Aspek	Item Pernyataan	No	Jumlah
Isi/Materi	Materi yang disampaikan mudah dipahami	1	1
	Gambarr dan teks bacaan jelas	2	1
	Mudah digunakan	3	1
	Bahasa yang digunakan sederhana dapat dipahami	4	1
	Dapat membantu belajar siswa	5	1
	Dapat membuat semangat untuk belajar	6	1
Media	Gambar menarik dan jelas	7	1
	Warnanya menarik	8	1
	Tulisannya dapat terbaca	9	1

Jumlah	
--------	--

3.5 Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan terhadap instrumen penelitian yang sudah dijustifikasi oleh ahli materi, ahli media, serta penggunaanya kemudian data tersebut dianalisis menggunakan rumus dari pengukuran Skala Likert. Menurut Riduwan (dalam Agustiani, 2020) bahwa skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok mengenai kejadian atau gejala sosial. Data yang sudah diperoleh melalui tahap validasi, uji coba produk/ media pembelajaran kemudian diolah dan diinterpretasikan dalam bentuk naratif (Tabel 8).

Tabel 3.8

Tabel Kriteria Interpretasi Skor Skala Likert
(Menurut Riduwan, 2012; Agustiani, 2020)

Skala	Tingkat Pencapaian	Interprestasi
4	76%-100%	Sangat Baik (SB)
3	51%-75%	Baik (B)
2	26%-50%	Kurang (K)
1	0%-25%	Sangat Kurang (SK)

Riduwan (2012), untuk melihat presentase penilaiannya menggunakan rumus perhitungan, yaitu:

$$\rho = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

ρ = Angka presentase atau skor penilaian

f = Frekuensi yang sedang dicari presentasinya

N = Jumlah frekuensi/skor maksimal