

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam Pengembangan Media Video Animasi Pada Materi Pembelajaran Menulis Pantun Untuk Siswa Kelas 5 SD adalah *Desain and Development (D&D)* atau desain dan pengembangan. Menurut Kara and Cagiltay (2020) penelitian desain dan pengembangan melibatkan semua fase pembuatan alat atau model dan itu diterapkan karena berusaha untuk menentukan pedoman desain dan mendukungnya menggunakan prototype. Sehingga metode ini bersifat sistematis dan fleksibel dalam produk tersebut bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yang baru atau menyempurnakan dari produk yang sudah ada secara kontekstual. Menurut Richey dan Klein (2014) terdapat dua kategori dalam proyek penelitian yaitu penelitian tentang produk dan alat, serta penelitian berfokus pada pengembangan produk. Rusdi (2018) mengemukakan bahwa penggunaan penelitian desain dan pengembangan merupakan sebuah rancangan aktivitas yang tidak dapat dipisahkan untuk menghasilkan sebuah produk yang kreatif dan inovatif.

#### **3.2 Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian digunakan sebagai langkah dalam penelitian serta untuk mengumpulkan data, seperti dalam penelitian pengembangan memerlukan model sebagai alur untuk peneliti melakukan pengembangan. Prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Menurut Cahyadi (2019) pengembangan model ADDIE disusun secara sistematis sehingga dapat menjadi pemecahan masalah yang berkaitan dengan bahan ajar. Model ADDIE terdiri dari lima langkah yang meliputi analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Berikut ini merupakan penjabaran dari prosedur penelitian model ADDIE yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini, sebagai berikut.

- 1) Tahap analisis (*Analyze*)

Pada tahap analisis dilakukan beberapa beberapa kegiatan, seperti menganalisis yang berkenaan dengan konsep dan prosedur materi pembelajaran. Kemudian menganalisis kebutuhan, sehingga produk yang dikembangkan peneliti sesuai dengan apa yang dibutuhkan di sekolah yaitu media pembelajaran yang menarik minat siswa dan berisi konten materi yang sesuai dan menganalisis pada ketercapaian tujuan pembelajaran. Tahap analisis pertama dalam penelitian ini dengan melakukan wawancara secara langsung kepada guru kelas yang setiap harinya selalu berkomunikasi dengan peserta didik. Sehingga guru dapat mengetahui kondisi peserta didik secara menyeluruh dalam kegiatan belajar mengajar.

## 2) Tahap perencanaan (*Design*)

Tahap perancangan meliputi kegiatan pembuatan rancangan media pembelajaran yang telah disesuaikan dengan ketercapaian dan kompetensinya, yaitu menentukan tim pengembang, menentukan alat dan bahan yang dibutuhkan, menentukan urutan materi, pembuatan desain gambar, dan pembuatan prototype produk.

### a. Menentukan tim pengembang

Penelitian desain dan pengembangan merupakan penelitian yang di dalamnya melibatkan beberapa orang yang memiliki tugas sesuai dengan perannya masing-masing. Tim pengembang yang dimaksud adalah tim pengembang utama, validasi ahli, validator praktisi, pengguna dan teknis. Dalam penelitian ini, pembimbing termasuk dalam tim pengembang karena berkontribusi dalam proses pengembangan yang dilakukan.

### b. Menentukan sumber daya yang dibutuhkan

Penelitian desain dan pengembangan yang berbasis TIK membutuhkan perangkat tambahan yang harus digunakan seperti perangkat lunak dan perangkat keras computer, koneksi internet dengan kecepatan tertentu, ketersediaan sumber listrik dan sebagainya. Sumber daya tersebut perlu dianalisis terlebih dahulu sebelum proses pengembangan dilakukan.

- c. Menentukan cakupan, struktur dan urutan materi pembelajaran

Produk yang berkaitan dengan pembelajaran dikembangkan mengandung materi keilmuan khas satu sama lain. Produk tersebut juga memiliki pesan-pesan pembelajaran yang menyertainya.

- d. Pembuatan *storyboard*

Pembuatan *Storyboard* berujuan untuk memastikan bahwa pesan yang disampaikan di setiap *slide* ditampilkan secara efektif dan efisien. Pembuatan *storyboard* memiliki peran yang sangat penting dalam proses pengembangan media pembelajaran menggunakan teknologi, seperti media animasi dan video pembelajaran.

- e. Menentukan spesifikasi produk

Produk yang dikembangkan memiliki spesifikasi tertentu sesuai analisis kebutuhan, ketersediaan sumber, dan tujuan produk dikembangkan. Mempertimbangkan audio visual, desain dan tulisan yang ditampilkan maupun grafis serta efek dan animasinya.

- f. Membuat prototype produk

Prototype merupakan bentuk awal produk yang dirancang untuk menjadi contoh baku produk yang sesungguhnya dari produk akhir yang dikembangkan.

- g. Pembuatan RPP

Pada tahap ini peneliti menyusun RPP yang bertujuan untuk memberikan gambaran kepada pendidik tentang bagaimana proses kegiatan pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan.

Tahapan desain dalam penelitian ini dilakukan dengan menetapkan perangkat lunak yang digunakan yaitu *Powtoon*, menyusun materi yang akan disampaikan dan memastikan kebutuhan dalam kegiatan desain seperti laptop dan jaringan internet hingga membuat prototype sebagai produk awal media.

- 3) Tahap pengembangan (*Development*)

Setelah tahap desain dilakukan kemudian tahap selanjutnya produk dikembangkan menjadi produk sesungguhnya sesuai dengan rancangan yang telah disusun. Tahap pengembangan berisi proses pengembangan dari

pembuatan produk yang telah dirancang serta menggambarkan secara keseluruhan produk yang akan dibuat. Pada tahap pengembangan melibatkan validasi ahli media, ahli materi dan validasi praktisi (guru) untuk memberikan saran dan perbaikan serta menilai produk yang dikembangkan hingga dapat digunakan di sekolah dasar.

Dalam penelitian yang dilakukan, pada tahap ini yaitu mengembangkan desain yang telah dibuat sebelumnya menjadi produk sesungguhnya berupa media video animasi menggunakan *Powtoon*. Menyesuaikan materi dengan animasi, *background*, musik, warna dan komponen lainnya. Media yang dihasilkan dari pengembangan kemudian akan mendapatkan penilaian serta saran dari validator ahli media dan ahli materi kemudian diimplementasikan.

#### 4) Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi merupakan tahap untuk mengimplementasikan produk yang telah dikembangkan dengan menguji coba media video animasi ke dalam pembelajaran di Sekolah Dasar, sehingga akan mengetahui kelayakan penggunaan produk. Tahap ini digunakan untuk mengumpulkan data melalui suatu angket/kuisisioner sesuai instrument yang telah dibuat untuk mengetahui respon dari pihak pengguna media.

#### 5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi adalah tahap terakhir yang dilakukan yang bertujuan untuk memberikan penilaian terhadap pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran. Setelah mengimplementasikan produk dan menyebarkan angket/kuisisioner kepada ahli media serta ahli bahasa dan menggali tanggapan pengguna yaitu pendidik dan peserta dengan menggunakan angket tanggapan, maka hal tersebut akan mendukung dalam tahap evaluasi. Hal ini bertujuan untuk menganalisis kualitas dari produk yang sesuai dengan hasil respon dari para ahli dan pengguna media.

Setelah mendapatkan data berupa tanggapan dari ahli media dan ahli materi serta tanggapan pengguna, selanjutnya data akan dianalisis menggunakan skala likert untuk mengetahui persentase kelayakan media. Kemudian data yang diperoleh dijadikan sebagai tolak ukur dilakukannya

perbaikan produk media pembelajaran, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan akan sesuai dengan tanggapan para ahli dan pengguna serta media pembelajaran layak digunakan dalam pembelajaran.

### **3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian**

Partisipan yaitu orang yang dijadikan sebagai sumber data dalam penelitian. Adapun partisipan dalam penelitian ini, terdiri dari para ahli yang meliputi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Para ahli merupakan dosen-dosen aktif dari Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru dan guru SD Negeri 1 Situmandala. Pada penelitian subjek merupakan pengguna yang memberi tanggapan dan penilaian terhadap produk yang telah disajikan. Tempat pada penelitian ini mengambil lokasi di Sekolah Dasar Negeri 1 Situmandala. Sekolah Dasar ini terletak di Jalan Sudirman No. 56, Kecamatan rancah, Kabupaten Ciamis, Jawa Barat 46387.

### **3.4 Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan instrumen pengumpulan data atau instrumen penelitian. Adapun instrumen yang digunakan adalah berupa pedoman wawancara dan angket.

#### **3.4.1 Instrumen Penelitian**

Instrumen digunakan dalam penelitian untuk menjaring data, sehingga menjadi hal penting untuk memilih instrumen yang sesuai ketika peneliti melaksanakan penelitian. Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data atau mengukur objek dari suatu variabel penelitian (Yusup, 2018). Maka dari itu, penggunaan instrumen harus ditentukan dengan matang dan dipastikan dapat menjaring atau mengumpulkan data yang peneliti butuhkan sebagai jawaban rumusan masalah yang telah dibuat. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan lembar wawancara yang akan dilaksanakan pada pihak guru di SD Negeri 1 Situmandala, serta dokumentasi selama penelitian berupa video dan photo. Selain itu instrumen penelitian ini menggunakan lembar validasi para ahli (ahli materi, ahli media dan ahli bahasa), serta lembar kuisioner/angket kepada guru dan siswa. Adapun instrumen yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data:

### 3.4.1.1 Wawancara

Wawancara dilakukan antara peneliti dan narasumber yang dilakukan dalam bentuk percakapan. Peneliti datang ke tempat yang akan dilaksanakannya penelitian dan bertanya secara langsung kepada responden mengenai suatu hal telah direncanakan sebelumnya (Sukardi, 2019). Adapun jenis wawancara yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah wawancara semi terstruktur. Pada wawancara ini pertanyaan disusun terlebih dahulu oleh pewawancara yang agar proses wawancara yang dilaksanakan dapat berjalan dengan baik (Edi, 2016). Peneliti memilih wawancara semi terstruktur karena lebih fleksibel namun tetap terkontrol dengan adanya pedoman wawancara.

Wawancara semi terstruktur digunakan dalam penelitian ini karena bersifat bebas namun tetap terarah dan informasi yang didapat lebih mendalam. Instrumen wawancara ini digunakan pada tahap analisis yang dilakukan bersama responden atau sumber data penelitian yaitu guru kelas V untuk menelusuri data mengenai bagaimana proses keberlangsungan pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, respon siswa ketika pembelajaran menulis pantun serta hal lainnya yang menjadi pendukung untuk desain media yang akan dikembangkan.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara

<b>Item Pertanyaan</b>	<b>No</b>
Penyampaian materi pantun	1,2,3
Respon peeserta selama belajar	4,5,6
Penerapan media pembelajaran pada materi menulis pantun	7,8,9
Kesediaan dalam memanfaatkan media pembelajaran	10,11,12
Anggapan tentang video animasi sebagai media pembelajaran	13
Kriteria media pembelajaran	14

### 3.4.1.2 Angket Validasi Media

Selain wawancara, adapun angket yang menjadi pilihan peneliti untuk mengumpulkan data. Angket adalah teknik pengumpulan data dengan mengajukan berbagai pertanyaan secara tertulis untuk memperoleh informasi dari responden (Salim dan Haidir, 2019). Dalam penelitian pengembangan terdapat ahli media

yang ikut serta dalam proses desain, pengembangan hingga penilaian untuk menjangkau data mengenai media pembelajaran yang dikembangkan baik dari kualitas tampilan, desain dan kebergunaannya.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	No	Komponen yang Dinilai
Kualitas Teknik	Kegunaan	1	Membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran
		2	Membantu pemahaman siswa
		3	Mempermudah proses pembelajaran
		4	Mampu mengembangkan minat belajar siswa
Kualitas Desain	Keterbacaan	5	Ukuran huruf sesuai
		6	Huruf dapat dibaca jelas
		7	Komposisi warna huruf
	Kualitas tampilan	8	Daya Tarik opening
		9	Kesesuaian tampilan dengan <i>background</i>
		10	Kombinasi warna yang menarik
		11	Kesesuaian gambar dengan materi
		12	Animasi jelas dan menarik
		13	Pemilihan warna <i>background</i>
		Kualitas pengelolaan program	14
	15		Suara yang disajikan jelas
	16		Durasi
	17		Kecepatan animasi
	18		Kualitas video bagus

### 3.4.1.3 Angket Validasi Materi

Selain ahli media, ahli materi pun turut berperan penting di dalam tahapan desain, tahapan pengembangan hingga penilaian kelayakan produk untuk digunakan. Angket validasi ahli materi digunakan dalam tahapan pengembangan dan implementasi untuk menjangkau data yang berasal dari ahli materi mengenai ketepatan isi materi seperti hubungan materi dengan kompetensi dasar, kelengkapan penjelasan materi, bahasa yang digunakan, motivasi siswa dalam belajar, membantu siswa dalam memahami materi serta komponen lain yang

membantu siswa sehingga materi yang disajikan layak untuk diaplikasikan sebagai media pembelajaran di sekolah.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	No	Komponen yang Dinilai
Isi Materi	Ketepatan	1	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD)
		2	Tema dalam video animasi sesuai dengan materi
		3	Penggunaan bahasa dalam video
		4	Runtutan penyampaian materi
	kelengkapan	5	Kesesuaian materi
		6	Jenis pantun beserta contohnya
		7	Penyebutan bagian-bagian pantun
Aspek Pembelajaran	Kesesuaian dengan siswa	8	Sesuai dengan karakteristik siswa
		9	Menarik minat dan perhatian siswa
	Materi bantuan belajar	10	Membantu siswa dalam belajar
		11	Memotivasi siswa dalam belajar
		12	Memberi pengaruh positif terhadap siswa
		13	Memudahkan dan membantu guru dalam pembelajaran

#### 3.4.1.4 Angket Tanggapan Guru

Angket tanggapan guru diisi oleh guru kelas V yang merupakan kelas dilakukannya pengembangan media sesuai dengan materi yang digunakan yaitu kelas V. Instrumen angket tanggapan guru digunakan dalam tahapan implementasi untuk menjaring data mengenai respon dan penilaian guru terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan, seperti dari aspek isi materi baik ketepatan, kelengkapan dan penggunaan bahasa, serta mengenai kualitas media dalam kegunaannya, tampilan, kemudahan menggunakan media dan memudahkan atau tidaknya pembelajaran juga aspek penilaian lainnya



yang dapat menggambarkan layak atau tidaknya media digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Penilaian oleh Guru

Aspek	Indikator	No	Komponen yang Dinilai
Isi Materi	Ketepatan	1	Materi mencakup semua KD
		2	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran
		3	Bahasa yang digunakan dalam video
	Kelengkapan	4	Penjelasan materi
		5	Contoh yang ditampilkan sesuai dengan materi
	Perhatian	6	Menarik minat dan perhatian siswa
Kualitas Media	Kegunaan	7	Membantu pemahaman siswa
		8	Membantu guru dalam menyampaikan materi
		9	Mempermudah kegiatan belajar mengajar
	Kualitas tampilan/tayangan	10	Video menarik untuk digunakan

### 3.4.1.5 Angket Tanggapan Siswa

Siswa berperan sebagai pengguna media turut serta dalam memberi respon juga penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, maka instrumen angket tanggapan siswa digunakan dalam tahap implementasi. Pertanyaan yang disajikan dalam angket tanggapan siswa menggunakan kalimat sederhana sehingga dapat menjawab pertanyaan dengan mudah.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Penilaian oleh Siswa

Aspek	No	Komponen yang Dinilai
Isi Materi	1	Penyampaian materi mudah dipahami
	2	Contoh yang ditampilkan mudah dipahami
	3	Mendukung dalam belajar
	4	Belajar menjadi lebih semangat
Media	5	Video animasi menarik

	6	Warna menarik
	7	Tulisannya jelas dan dapat dibaca
	8	Suara atau musiknya menarik

### 3.5 Analisis Data

Dalam penelitian ini, peneliti berencana untuk menggunakan teknik analisis data dengan analisis kuantitatif dan kualitatif berupa deskripsi hasil penelitian. Untuk menganalisis data yang diperoleh dari review validasi tim para ahli dan pengguna, data tersebut dianalisis secara deskriptif kemudian agar mendapatkan suatu gambaran mengenai pengembangan dari suatu produk yang dikembangkan menggunakan skala likert. Skala likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap, serta pendapat seseorang atau kelompok mengenai terhadap suatu pernyataan, Bahrun, Alifah dan Mulyono (dalam Pranatawijaya, 2019). Skor yang didapat dari angket lalu dirubah ke dalam bentuk persentase, menggunakan rumus berikut.

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

(Riduwan, 2015)

Keterangan

Ps : persentase yang dicari

S : Jumlah skor yang didapat

N : Jumlah skor ideal

Kemudian skor yang didapat diubah menjadi bentuk kualitatif dengan mengacu pada skor yang termuat pada tabel berikut.

Tabel 3.6 Presentase Pencapaian

Persentase Pencapaian	Skor	Kategori
76% - 100%	4	Sangat Layak
51% - 75%	3	Layak
26%-50%	2	Cukup Layak
0% - 25%	1	Tidak Layak

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dengan menggunakan kategori “Tidak Layak, Cukup Layak, Layak, Sangat Layak”.

### **3.5.1 Penyajian Data**

Penyajian data dapat dilakukan dengan teks naratif, uraian singkat, bagan, grafik dan lainnya. Oleh karena itu akan mempermudah dalam membaca data telah dibuat. Penyajian data dapat memberi kemungkinan untuk dilakukannya penarikan kesimpulan dan melengkapi yang dirasa masih kurang.

### **3.5.2 Penarikan Kesimpulan**

Penarikan kesimpulan dilakukan sebagai tahapan akhir dalam melakukan analisis data. Kesimpulan dibuat untuk menjawab rumusan-rumusan masalah yang didasarkan pada teori. Hasil dari kesimpulan ini merupakan suatu kelayakan dari produk yang dibuat yaitu video animasi.