

BAB III

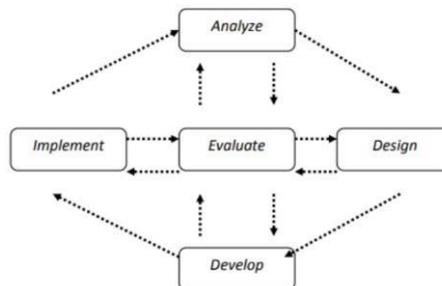
METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini berdasar pada rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, yang bertujuan untuk merancang dan menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis website. Media pembelajaran berbasis *website* yang dimaksud pada penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites*. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan dalam merancang media interaktif berbasis *Google Sites* adalah metode D&D atau yang biasa dikenal sebagai Design and Development. Richey & Klein (2007) menjelaskan bahwa Design and Development sebagai metode penelitian yang sistematis mengenai desain, pengembangan dan proses evaluasi yang berkaitan dengan produk dan perangkat instruksional maupun non instruksional yang baru maupun pengembangan yang sudah ada.

3.2 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan tahapan-tahapan yang dilakukan oleh peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *website*. Prosedur penelitian pengembangan memiliki beragam model salah satu model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE yang merupakan model desain pembelajaran yang sistematis yang didalamnya memuat beberapa tahap-tahap dasar desain sistem pembelajaran yang sederhana dan memanfaatkan media teknologi.



Gambar 4: Model ADDIE

Model ADDIE ini terdiri dari 5 tahap, yang sesuai dengan uraian singkatan dari kata ADDIE, (1) Analisis (*Analysis*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*Implementation*), dan (5) Evaluasi (*Evaluation*). Untuk lebih jelasnya yaitu sebagai berikut:

1. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini dilakukan analisis potensi dan masalah yang menjadi latar belakang penelitian. Selain itu dilakukan analisis kebutuhan penyusunan materi pada media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* dengan menganalisis RPP, buku teks, dan bahan ajar lain yang digunakan. Serta menganalisis karakteristik peserta didik.

2. Desain (*Design*)

Pada tahap ini dilakukan penentuan unsur-unsur yang perlu dimuatkan dalam website. Adapun beberapa hal yang dilakukan oleh peneliti diantaranya:

- a. Membuat GBPM untuk rancangan materi yang akan dibuat pada media.
- b. Membuat StoryBoard
- c. Dan menentukan sumber daya yang dibutuhkan

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini dibuat *Google Sites* yang sesuai dengan GBPM. Apabila website sudah sesuai, maka akan dilakukan uji kelayakan oleh ahli media, bahasa dan materi. Hal ini dilakukan untuk mengetahui seberapa layak *Google Sites* ini untuk diimplementasikan, apabila memiliki kekurangan akan dilakukan perbaikan hingga media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* sudah berada pada kategori layak.

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini dilakukan penyebaran angket peserta didik dan guru yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan *Google Sites* serta sebagai perbaikan hingga media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* berdasarkan masukan atau saran yang diberikan peserta didik dan guru.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini dilakukan perbaikan-perbaikan pada media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* ke arah yang lebih baik. Peneliti melakukan revisi

tahap akhir pada *Google Sites* yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh peserta didik dan guru.

3.3 Partisipan Penelitian

Partisipan pada penelitian ini adalah pengguna dan para ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli bahasa dan ahli media yang akan memvalidasi produk media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* yang telah dibuat. Partisipan tersebut terdiri dari Dosen, Guru SD, dan Peserta didik. Secara detail partisipan penelitian dijabarkan sebagai berikut:

- a. Ahli materi merupakan dosen ahli dalam bidang IPS yang akan memeriksa kesesuaian materi dengan Kurikulum (KI&KD), buku guru dan buku siswa, cakupan materi yang ada dalam media pembelajaran interaktif berbasis *Google sites* serta ketepatan materi dengan perkembangan peserta didik.
- b. Ahli media merupakan dosen ahli dalam bidang media pembelajaran digital untuk memeriksa media pembelajaran interaktif berbasis *Google sites* dari segi desain, pemilihan font, letak materi pembelajarannya serta penempatan audio dan gambar-gambar.
- c. Ahli bahasa merupakan dosen yang ahli di bidang bahasa Indonesia, dimana berperan untuk memeriksa kesesuaian materi terhadap bahasa Indonesia yg benar dan juga terhadap perkembangan peserta didik kelas V SD.
- d. Pengguna terdiri dari dua Guru SD dan beberapa peserta didik kelas V SD yang akan memberikan tanggapan dan penilaian terhadap produk.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data hasil penelitian yang telah dilakukannya untuk dianalisis dan diolah sebagai bahan yang akan dilaporkan pada akhir penelitian. Teknik pengumpulan data untuk memperoleh data penelitian dalam penelitian ini diambil dengan instrumen non-tes yaitu, angket dan wawancara. Angket terdiri dari 2 jenis, yaitu angket tertutup dan angket terbuka, dimana angket tertutup ditujukan kepada ahli materi dan ahli media. Sedangkan, angket terbuka ditujukan kepada responden dan dapat diakses secara *online* atau *offline*.

3.4.1 Wawancara

Wawancara adalah interaksi dua orang atau lebih yang di dalamnya sedang melakukan percakapan atau tanya jawab yang terdiri dari narasumber dan pewawancara. Sejalan dengan Sugiyono (2018) yang memaparkan bahwa wawancara adalah suatu percakapan antara dua orang atau lebih dan berlangsung antara narasumber dan pewawancara. Wawancara merupakan kegiatan tanya jawab mengenai suatu objek penelitian dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti (Sugiyono, 2015). Begitu pun dalam penelitian ini, wawancara dilaksanakan peneliti untuk menemukan permasalahan yang hendak diteliti dari narasumber. Dalam penelitian ini, Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas V mengenai penggunaan media *Google sites* dalam pembelajaran IPS pada materi kegiatan ekonomi dan pengaruhnya bagi kehidupan masyarakat. Hasil wawancara akan dijadikan sebagai sumber data dan penguat informasi dalam penelitian. Berikut kisi-kisi wawancara yang digunakan dalam penelitian dengan memperhatikan tiga aspek.

Tabel 2: Kisi-kisi wawancara

Aspek	Pertanyaan	No
Analisis Kebutuhan	Kurikulum apa yang saat ini diterapkan di sekolah?	1
	Media apa saja yang sudah dimanfaatkan dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPS khususnya pada materi kegiatan ekonomi dan pengaruhnya bagi kehidupan masyarakat di kelas V?	2
	Bagaimana proses kegiatan pembelajaran mata pelajaran IPS pada materi kegiatan ekonomi dan pengaruhnya bagi kehidupan masyarakat di kelas V?	3
	Bagaimana tanggapan mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi?	4
Analisis Karakteristik Peserta Didik	Bagaimana karakteristik peserta didik kelas V SD dalam melaksanakan proses pembelajaran?	5

Analisis Lingkungan Belajar	Bagaimana ketersediaan sumber belajar, sarana teknologi dan informasi, serta pendukung lainnya dalam melaksanakan proses pembelajaran?	6
	Bagaimana pola interaksi pada saat pembelajaran?	7

3.4.2 Angket

Angket adalah sekumpulan pernyataan dan pertanyaan yang harus diberi tanggapan sebagai respon terhadap produk oleh responden dengan memilih jawaban atau menjawab pertanyaan melalui jawaban yang sudah disediakan dan atau melengkapi kalimat dengan cara mengisinya sesuai dengan pendapat responden (Arifin, 2010). Angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket validasi ahli dan angket respon pengguna. Angket validasi digunakan untuk memperoleh data mengenai media pembelajaran interaktif berbasis google sites ini dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Angket respon pengguna akan diberikan kepada guru dan siswa kelas V guna mendapat respon dari media pembelajaran interaktif berbasis *Google sites* yang dikembangkan oleh peneliti. Dalam angket terdapat skor 1-4 dengan keterangan: Sangat Kurang (1), Kurang (2), Baik (3), Sangat baik (4).

Berikut angket yang digunakan dalam penelitian:

a. Lembar Angket Validasi Ahli Media

Lembar angket ini diisi oleh ahli media yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Google sites* pada materi kegiatan ekonomi dan pengaruhnya dalam kehidupan masyarakat yang telah dirancang oleh peneliti.

Tabel 3 : Angket validasi ahli media

Aspek	Indikator	Butir Pernyataan	No
Kualitas Teknik	Kebergunaan (<i>Usability</i>)	Ukuran dan jenis teks mudah dibaca peserta didik	1
		Penggunaan tombol	2
		Memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam menggunakan media	3
		Panduan penggunaan media mudah dipahami	4

		Media dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran	5
		Membantu guru dalam menyampaikan materi	6
		Memudahkan peserta didik dalam memahami materi	7
	Performa Media	Penggunaan media menciptakan motivasi peserta didik	8
		Penggunaan media memicu antusiasme peserta didik	9
		Media mendukung keberagaman gaya belajar peserta didik	10
		Variasi soal latihan	11
Kualitas Tampilan	Desain Media	Tampilan awal media menampilkan visual yang interaktif	12
		Penempatan tombol	13
		Ketepatan memilih background	14
		Kesesuaian gambar/ilustrasi dengan materi	15
		Resolusi gambar/ilustrasi	16
		Ketepatan penggunaan video	17
		Kualitas video	18
		Ketepatan penggunaan audio	19
		Kualitas audio	20

b. Lembar Angket Validasi Ahli Materi.

Lembar angket ini diisi oleh ahli materi IPS untuk menilai kelayakan materi dalam media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* pada materi kegiatan ekonomi dan pengaruhnya dalam kehidupan masyarakat yang telah dirancang oleh peneliti.

Tabel 4 : Angket validasi ahli materi

Kriteria	Indikator	Butir Pernyataan	No
Aspek isi materi	Ketepatan cakupan materi	Materi sesuai dengan KI dan KD	1
		Materi sesuai dengan indikator	2
		Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	3
		Komponen lain yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
	Kelengkapan materi	Materi jelas dan spesifik	5
		Materi disajikan dengan runtut	6
		Materi di lengkapi ilustrasi/gambar yang sesuai	7
		Video dan audio memperjelas isi materi	8
		Materi memuat gambar/ilustrasi, contoh dan peristiwa sehari-hari	9
Kualitas Intruksional	Dapat memberikan dampak bagi peserta didik	Memicu rasa ingin tahu peserta didik	10
		Memicu kemampuan berpikir kritis peserta didik	11
		Memicu motivasi belajar dan minat peserta didik	12
		Mempermudah peserta didik dalam memahami materi	13
	Kualitas Tes	Mencakup latihan soal yang bervariasi	14

c. Lembar Angket Validasi Ahli Bahasa

Lembar angket ini diisi oleh ahli bahasa yang memiliki kompetensi pada bidang kebahasaan untuk menilai tingkat kelayakan segi kebahasaan dalam media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* pada materi kegiatan ekonomi dan pengaruhnya dalam kehidupan masyarakat yang telah dirancang oleh peneliti.

Tabel 5 : Angket validasi ahli bahasa

Kriteria	Indikator	Butir Pernyataan	No
Aspek Kebahasaan	Komunikatif	Bahasa mudah dipahami	1
		Efektif dalam menyampaikan pesan / informasi dengan bantuan ilustrasi atau gambar.	2
	Lugas	Keefektifan kalimat	3
		Kalimat tidak menimbulkan makna ganda	4
	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	5
		Kesesuaian dengan perkembangan emosional peserta didik.	6
	Kesesuaian dengan kaidah kebahasaan	Ketepatan ejaan	7
		Ketepatan tata bahasa	8

d. Lembar Angket Respon Guru

Lembar angket ini diisi oleh guru yang bertujuan untuk mendapatkan respon/tanggapan guru mengenai media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* pada materi kegiatan ekonomi dan pengaruhnya dalam kehidupan masyarakat yang telah dirancang oleh peneliti.

Tabel 6 : Lembar angket respon guru

Kriteria	Indikator	Butir Pernyataan	No
Aspek isi dan kebahasaan	Ketepatan Materi	Materi sesuai dengan KI dan KD	1
		Materi sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran	2
		Materi sesuai dengan karakteristik siswa kelas V	3
		Terdapat evaluasi pembelajaran	4
	Keterbacaan Materi	Materi disajikan dengan jelas	5
		Penyampaian materi dalam teks, audio, gambar dan video sesuai	6
		Keakuratan isi materi, gambar, audio, dan video	
	Kebahasaan	Kalimat yang digunakan komunikatif	7
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	8
		Bahasa mudah dipahami peserta didik	9
		Bahasa sesuai dengan perkembangan intelektual peserta didik	10
Penyampaian pesan/informasi materi efektif dengan bantuan media gambar, audio, dan video		11	
Kualitas Teknis	Kualitas Tampilan	Pemilihan warna dalam media <i>Google Sites</i> sesuai	12
		Gambar/ilustrasi yang ditampilkan jelas	13
		Desain media <i>Google Sites</i> menarik dan sesuai dengan sasaran pengguna	14
		Penempatan teks, gambar/ilustrasi, audio dan video tepat	15

	Mudah digunakan	Media pembelajaran memudahkan penyampaian materi pada saat pembelajaran	16
		Fleksibilitas penggunaan <i>Google Sites</i>	
	Kualitas Media	Media <i>Google Sites</i> menarik minat peserta didik	
		Media <i>Google Sites</i> memudahkan pembelajaran	
		Media <i>Google Sites</i> memberi kesempatan kepada peserta didik untuk belajar mandiri	
Media dapat digunakan di Sekolah Dasar		17	

e. Lembar Angket Respon Peserta Didik

Lembar angket ini akan diisi oleh peserta didik kelas V Sekolah Dasar untuk memberikan respon/tanggapan peserta didik terkait penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* pada materi kegiatan ekonomi dan pengaruhnya dalam kehidupan masyarakat yang telah dirancang oleh peneliti.

Tabel 7: Lembar angket respon peserta didik

Kriteria	Indikator	Butir Pernyataan	No
Aspek isi	Isi materi	Materi menambah pengetahuan saya	1
		Gambar/ilustrasi, audio dan video memudahkan pemahaman saya	2
		saya ingin tahu lebih jauh lagi tentang materi ini	3
Aspek Kebahasaan	Kebahasaan	Bahasa dalam media pembelajaran <i>Google Sites</i> mudah dipahami	4
		Kalimat yang digunakan tersusun dengan baik	5
		Terdapat tanda baca	6

Aspek Kegrafikan	Penyajian	Penempatan tombol tepat	7
		Media pembelajaran <i>Google Sites</i> mudah di akses	8
		Media pembelajaran <i>Google Sites</i> menarik bagi saya	9
		Gambar/ilustrasi sesuai dengan materi	10
	Tampilan	Tampilan menu menarik	11
		Pemilihan warna dalam media pembelajaran <i>Google Sites</i> tepat dan menarik	12
		Gambar/ilustrasi, audio dan video jelas dan menarik	13
		Teks atau huruf terbaca dan menarik	14
	Kualitas Media	Media pembelajaran mudah digunakan	15
		Media ini mendorong saya untuk bertanya	16
		Media ini membuat saya senang belajar mata pelajaran IPS terutama dalam materi kegiatan ekonomi dan pengaruhnya bagi masyarakat	17
		Saya merasa lebih menyukai belajar melalui media <i>Google Sites</i> dibandingkan media lain	18

3.5 Analisis Data

Analisis data menurut Hastono (2001), Analisis data merupakan kegiatan yang sangat penting dalam suatu penelitian, karena dengan analisislah data dapat mempunyai arti/makna yang dapat berguna untuk memecahkan masalah penelitian. Berdasarkan pengertian di atas bahwa data yang telah terkumpul melalui pengumpulan data dianalisis menggunakan suatu teknik maka akan memberikan makna dan dapat digunakan untuk memecahkan masalah penelitian. Sedangkan menurut Singarimbun, M & Effendi (2011) analisis data merupakan proses penyederhanaan data ke dalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan diinterpretasikan.

Pada penelitian Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif berbasis Google Sites ini, data yang diperoleh dari angket ahli, guru dan peserta didik merupakan data hasil uji kelayakan. Kemudian data tersebut dianalisis menggunakan perhitungan persentase rata-rata dari setiap bagian angket. Skor setiap pertanyaan akan dijumlahkan lalu diubah kedalam bentuk persentase dengan cara membagi skor ideal dari setiap angket dengan menggunakan rumus berikut:

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

Keterangan:

Ps = Persentase

S = Jumlah skor yg didapat

N = Jumlah Skor Ideal

Setelah itu, hasil angka yg diperoleh dari perhitungan tersebut diubah menjadi bentuk kualitatif deskriptif yg mengacu kepada kriteria Interpretasi Skor seperti paparan Arikunto, Suharsimi, & Safruddin A.J (2009) yang termuat dalam tabel dibawah ini:

Tabel 8 : Interpretasi skor

Skor Rata-rata (%)	Kategori
0 - 20%	Sangat Tidak layak
21% - 40%	Tidak layak
41% - 60%	Cukup layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat layak

Berdasarkan tabel interpretasi kelayakan media di atas, analisis data dalam penelitian Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Google Sites* ini menggunakan predikat “Sangat Tidak Layak”, “Tidak Layak”, “Cukup Layak”, “Layak” dan “Sangat Layak”.

3.6 Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan hasil analisis data penelitian. Penarikan kesimpulan ini dilakukan untuk melakukan generalisasi terhadap hasil data yang sudah diperoleh untuk menjawab rumusan masalah yang sudah dirumuskan sebelumnya dan mencapai tujuan penelitian. Hasil dari analisis data yang dilakukan pada penelitian ini berupa penilaian kelayakan dan respon pengguna terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* pada materi kegiatan ekonomi dan pengaruhnya dalam kehidupan masyarakat.