

BAB III

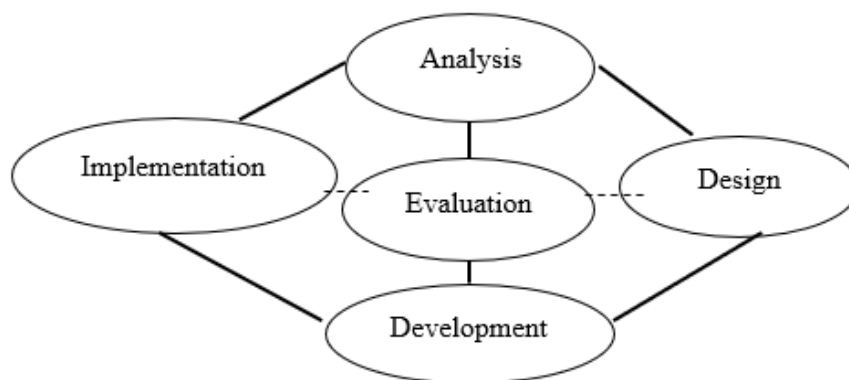
METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Model Design and Development (D&D) atau riset desain dan pengembangan adalah contoh yang dipilih dalam penelitian ini, Richey & Klein (2007, hlm. 1) memaparkan bawasanya contoh ini adalah, “the systematic study of design, development, and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and non-instructional product and tools and new or enhanced models that govern their development”. Berdasarkan pendapat berdasarkan Richey & Klein (2007) didapat konklusi bahwasanya contoh D&D adalah studi yang sistematis terhadap proses desain, pengembangan, dan penilaian menggunakan tujuan buat memutuskan dasar realitas pada penciptaan produk dan indera instruksional dan non-instruksional dan contoh baru atau yang disempurnakan.

Jenis penelitian D&D ini dilakukan melalui proses desain, pengembangan dan evaluasi dengan tujuan untuk membentuk dasar empiris untuk menciptakan produk dan alat untuk kegiatan pembelajaran maupun non pembelajaran dan menciptakan model baru atau meningkatkan model yang mengatur perkembangannya. penelitian ini tidak hanya melibatkan tentang mempelajari desain seseorang akan tetapi melibatkan dalam membuat dan pengembangan desain secara bersamaan. Thomas & Rothman (dalam Pratiwi, 2017) menyebutkan bahwa dalam beberapa penelitian D&D salah satu karakteristik dari model penelitian D&D terdapat pada teknik pengumpulan data, yaitu dapat digunakannya pendekatan kuantitatif dan kualitatif dalam satu penelitian (mixed methods research).

Model penelitian yang di gunakan yaitu model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang merupakan suatu model yang di dalamnya merepresentasikan tahapan-tahapan secara sistematika dan sistemis dalam penggunaan bertujuan untuk tercapainya hasil yang di inginkan. Pada pengembangan ini akan dilakukan sesuai dengan prosedur yang telah di kembangkan Robert Maribe Branch tersebut, yang terdiri dari lima langkah tersebut sebagai berikut:



Gambar 3.1 Tahapan ADDIE

Sumber: Sugiyono, 2019, hlm.39

B. Desain Penelitian

Tahapan ADDIE, Prosedur Penelitian, Luaran dan Indikator Capaian dipaparkan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 3.1 Tahapan ADDIE

No	Tahapan penelitian	Prosedur Penelitian	Luaran dan Indikator Capaian
1	<i>Analysis</i>	Pada tahap analisis kegiatan yang dilakukan adalah menganalisis masalah dengan sasaran siswa sekolah dasar, menganalisis kurikulum, menganalisis isi/materi pembelajaran.	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) melestarikan keberagaman budaya di lingkungan sekitar.
2	<i>Design</i>	Dalam tahap ini dirancang struktur media pembelajaran yang meliputi materi dan pengalaman belajar yang dilakukan siswa.	Kerangka media pembelajaran yang mengacu pada ATP dan indikator melestarikan budaya sekitar serta

No	Tahapan penelitian	Prosedur Penelitian	Luaran dan Indikator Capaian
			rancangan pengalaman belajar siswa
3	<i>Development</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pengembangan media pembelajaran dengan mengacu pada hasil tahap <i>design</i>. • Media pembelajaran dalam tahap ini mulai dibuat produknya dengan Video animasi. • Dalam tahap pengembangan juga dilakukan <i>judgment ahli</i> yaitu kepada ahli media, ahli materi, guru sebelum diuji coba terbatas kepada siswa pada tahap implementasi. 	Instrument penilaian produk ahli pendidikan dasar melalui pengisian angket. Draft produk media pembelajaran yang telah divalidasi ahli.
4	<i>Implementation</i>	Pada tahap ini hasil pengembangan video animasi dilakukan uji coba untuk melihat respon siswa.	Respon siswa mengenai video animasi yang telah dirancang dengan mengisi angket dan menggunakan teknik wawancara.
5	<i>Evaluation</i>	Pada tahap ini dilakukan evaluasi pada video	Media pembelajaran yang telah diperbaiki

No	Tahapan penelitian	Prosedur Penelitian	Luaran dan Indikator Capaian
		animasi berdasarkan tahapan <i>judgment</i> ahli.	berdasarkan tahap <i>judgment</i> ahli.

C. Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini dipilih sesuai dengan kategori orang yang berpartisipasi dalam bidang penelitian. peneliti melibatkan ahli media, dan ahli materi yang merupakan dosen aktif PGSD UPI Bumi Siliwangi berperan sebagai narasumber dalam memberikan masukan terkait tahap pengembangan video animasi, ahli bahas dari guru bahasa sunda dan guru kelas 4 SDN Bojong berperan sebagai narasumber sekaligus praktisi lapangan dalam memberikan masukan terkait tahap pengembangan media pembelajaran, serta siswa sekolah dasar kelas 4 di SDN Bojong berperan sebagai narasumber untuk mengetahui respon terkait media pembelajaran yang dikembangkan peneliti.

D. Teknik pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dalam penelitian adalah mendapatkan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, angket, wawancara, dan validasi ahli. Berikut penjelasannya:

1. Observasi

Observasi adalah seluruh aktivitas yang dilihat di lapangan sesuai dengan masalah dan tujuan penelitian. Gunanya untuk mengumpulkan dan melengkapi data penelitian. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi langsung maksudnya pengamatan yang dilakukan terhadap gejala atau proses yang terjadi dalam situasi yang sebenarnya dan langsung diamati oleh pengamat. Observasi dilakukan untuk mengamati proses belajar di Kelas IV SDN Bojong.

2. Angket

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner dapat berupa pertanyaan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos, atau internet. Dalam penelitian ini angket diberikan kepada 20 siswa Kelas IV di SDN Bojong dengan jumlah angket 20 item pertanyaan. Angket dalam penelitian ini menggunakan skala Likert, dengan skor penilaian sebagai berikut:

- a. Alternatif jawaban sangat setuju, dengan skor 5.
- b. Alternatif jawaban setuju, dengan skor 4.
- c. Alternatif jawaban cukup, dengan skor 3.
- d. Alternatif jawaban kurang setuju, dengan skor 2.
- e. Alternatif jawaban tidak setuju, dengan skor 1.

3. Wawancara

Wawancara merupakan kegiatan tanya jawab secara lisan untuk memperoleh informasi. Kegiatan tanya jawab ini dilakukan oleh peneliti dan narasumber, sasaran narasumber adalah siswa sekolah dasar dan guru di sekolah dasar. Teknik wawancara ini digunakan untuk mengumpulkan data terkait proses pengembangan media pembelajaran dimulai dari mencari permasalahan yang terjadi dan proses pengembangan media pembelajaran selama tahap uji coba produk. Hal ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terkait media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Wawancara kepada guru dilakukan dengan wawancara tidak terstruktur, sebagai observasi awal untuk mengetahui permasalahan yang ingin diselesaikan melalui sebuah penelitian.

4. Validasi ahli

Validasi ahli adalah suatu teknik pengumpulan data melalui tinjauan ahli (ahli bidangnya). Melakukan verifikasi untuk mengetahui tanggapan ahli terkait media yang dikembangkan, dan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan peneliti sudah sesuai dengan penggunaan umum. Komentar ahli yang berpartisipasi dalam penelitian ini adalah ahli media video animasi, ahli materi, dan guru yang merupakan praktisi lapangan. Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dari tinjauan ahli adalah angket.

E. Instrumen Penelitian

Data-data yang dibutuhkan pada penelitian ini dikumpulkan dan diperoleh dengan menggunakan instrumen penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman wawancara, dan lembar angket. Berikut penjelasan mengenai instrumen penelitian yang dipakai dalam penelitian ini:

1. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara dalam penelitian ini digunakan sebagai panduan peneliti untuk mengarahkan pembicaraan pada topik penelitian. Pedoman wawancara berisikan daftar pertanyaan yang merupakan gambaran mendasar yang kemudian akan diajukan oleh peneliti kepada narasumber. Pedoman wawancara ini digunakan untuk menghimpun data terkait proses pengembangan media pembelajaran. Wawancara ini ditujukan kepada guru pada saat observasi dan siswa dalam proses implementasi media pembelajaran. Pedoman wawancara yang digunakan oleh peneliti mengacu pada LORI (*Learning Object Review Instrument*) versi 1.5 yang dikemukakan oleh Nesbit, J., Belfer, K., dan Leacock, T, mengenai aspek dan penilaian media pembelajaran diantaranya *content quality, learning goal alignment, feedback and adaptation, motivation, presentation design, interaction usability, accessibility, reusability, standard compliance*.

Tabel 3. 2 Pedoman Wawancara Guru

No	Pertanyaan
1	Bagaimana keadaan siswa pada saat pembelajaran IPAS?
2	Materi apa yang sulit siswa pelajari?
3	Media apa yang biasanya digunakan dalam pembelajaran?
4	Metode apa yang biasanya digunakan dalam pembelajaran?
5	Bagaimana cara menarik perhatian siswa pada saat pembelajaran?

Tabel 3. 3 Pedoman Wawancara Siswa Sebelum Implementasi

No	Pertanyaan
1	Apakah kamu mengetahui budaya disekitar rumahmu?
2	Apakah kamu tahu apa itu wayang golek?
3	Pernahkah kamu menonton pagelaran wayang golek?
4	Apakah kamu suka menonton pagelaran wayang golek?
5	Bagaimana kamu biasa mempelajari tentang keberagaman di Indonesia

Tabel 3. 4 Pedoman Wawancara Siswa

No	Pertanyaan
1.	Apakah animasi dalam video menarik?
2.	Apakah video yang diberikan mudah dipahami?
3.	Apakah video animasi ini dapat memberikan bantuan dalam belajar budaya?
4.	Apakah dengan video animasi ini belajar terasa lebih menyenangkan?
5.	Hal apa saja yang membuatmu tertarik dengan video animasi ini?

1. Lembar Angket

Arikunto (2006, hlm 194) memaparkan bahwa lembar angket merupakan pertanyaan-pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden artinya yaitu mengenai laporan tentang pribadinya atau hal-hal lain yang ingin diketahui. Pada penelitian ini, angket digunakan untuk menghimpun data terkait proses pengembangan media pembelajaran melalui *expert review* (ahli materi dan ahli media), juga untuk mengetahui tanggapan dari guru sebagai pelaksana di lapangan. Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup, yaitu. Kisi-kisi lembar angket yang digunakan mengacu pada LORI (*Learning Object Review Instrument*) yang dikemukakan oleh Nesbit, Belfer. (Wahono, 2016; Hajidi, 2018)

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Angket Siswa

Aspek	Kriteria	No Butir		Jumlah Soal
		Pernyataan positif	Pernyataan negatif	
Kehidupan Spritual	Menghargai perbedaan agama di lingkungan sekitar.	12	11, 19	3

Aspek	Kriteria	No Butir		Jumlah Soal
		Pernyataan positif	Pernyataan negatif	
Bahasa dan Kesusetraan	Menggunakan bahasa daerah	13	4	2
Kesenian	Menyenangi keragaman budaya	1,2	3, 17	4
	Menampilkan budaya di daerahnya	14, 24, 25		3
Sejarah	Melestarikan budaya	5, 16, 20, 26	6, 7, 15	7
Ilmu Pengetahuan	Bangga dengan daerahnya	8, 9, 10, 21, 23	18, 22	7

Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media

Kisi-kisi lembar angket yang digunakan mengacu pada LORI (*Learning Object Review Instrument*) yang dikemukakan oleh Nesbit, Belfer. (Wahono, 2016; Hajidi, 2018).

Aspek	Kriteria	No Butir	Skor Maksimal
Umum	Kreatif	1	5
	Inovatif	2	5
	Menarik perhatian	3	5
	Memunculkan motivasi belajar	4	5
Desain	Desain visual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran	5	5
	Gambar dan teks dapat dilihat dengan jelas	6	5
	Animasi tidak ada kesalahan	7	5

Aspek	Kriteria	No Butir	Skor Maksimal
	Gambar dapat dibaca dengan jelas	8	5
	Kesesuaian penggunaan Bahasa	9	5
	Gambar, warna, dan tulisan yang digunakan tidak mengganggu	10	5
	Gambar disesuaikan dengan karakter siswa	11	5
Kemudahan untuk digunakan	Efisien	12	5
	Efektivitas	13	5
	Struktur video, tulisan, dan warna yang digunakan selaras	14	5
Aksesibilitas	Dapat dimanfaatkan oleh siapapun	15	5
	Dapat digunakan di mana saja	16	5
Reusabilitas	Kemampuan untuk digunakan dan dikembangkan kembali	17	5
Skor Maksimal			85

Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Lembar Angket Ahli Materi

Aspek	Kriteria	No Butir	Skor Maksimal
Umum	Kreatif	1	5
	Inovatif	2	5
	Mudah dipahami oleh siswa	3	5
	Menarik perhatian	4	5
	Memunculkan motivasi belajar	5	5
Materi	Kesesuaian materi dengan Fase kelas	6	5
	Kesesuaian materi dengan Capaian pembelajaran IPAS Fase B Kelas IV SD	7	5
	Kesesuaian penggunaan bahasa	8	5
	Kesesuaian dengan isi materi	9	5

Aspek	Kriteria	No Butir	Skor Maksimal
	Kemudahan untuk dipahami	10	5
	Sesuai dengan karakteristik siswa	11	5
Skor Maksimal			55

Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Lembar Angket Guru

Aspek	Kriteria	No Butir	Skor Maksimal
Umum	Kreatif	1	5
	Inovatif	2	5
	Mudah dipahami oleh siswa	3	5
	Menarik Perhatian	4	5
	Memunculkan motivasi belajar	5	5
Materi	Kesesuaian materi dengan Fase kelas	6	5
	Kesesuaian materi dengan Capaian pembelajaran IPAS Fase B Kelas IV SD	7	5
	Kesesuaian dengan penggunaan Bahasa	8	5
	Kesesuaian dengan isi materi	9	5
	Kemudahan untuk dipahami	10	5
	Sesuai dengan karakteristik siswa	11	5
Desain Media	Gambar, warna, dan tulisan yang digunakan tidak mengganggu	12	5
	Gambar dan tulisan dapat dilihat dengan jelas	13	5
	Komposisi gambar, tulisan, dan warna sudah selaras	14	5
	Tulisan tidak ada kesalahan	15	5
Skor Maksimal			75

Tabel 3. 9 Kisi-Kisi Lembar Angket Ahli Bahasa

Instrumen kelayakan untuk aspek bahasa pembelajaran disusun dengan menggunakan lembar validasi dari standar BSPN (2008).

Aspek	Kriteria	No Butir	Skor Maksimal
Lugas	Ketepatan struktur kalimat untuk mewakili pesan dan informasi yang ingin disampaikan	1	5
	Keefektifan kalimat yang digunakan	2	5
	Kebakuan istilah yang digunakan sesuai dengan fungsi	3	5
Komunikatif	Memudahkan pemahaman terhadap pesan atau informasi	4	5
Dialogis dan interaktif	Mampu memotivasi peserta didik	5	5
	Mampu mendorong peserta didik untuk berpikir kritis	6	5
Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	7	5
	Kesesuaian dengan tingkat emosional peserta didik	8	5
Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	Ketepatan tata bahasa yang digunakan	9	5
	Ketepatan ejaan yang digunakan	10	5
Penggunaan istilah, simbol, atau ikon	Penggunaan istilah yang tepat dan tidak berubah-ubah	11	5
	Penggunaan symbol atau ikon yang tepat dan tidak berubah-ubah	12	5
Skor Maksimal			60

F. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui instrument pengumpul data yaitu, *worklog* dan pedoman wawancara. Data yang diperoleh kemudian diolah menjadi data kualitatif berupa deskripsi atau kata. Sedangkan Data Kuantitatif diperoleh melalui angket.

1. Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif melalui *worklog* dan pedoman wawancara. Data dari *worklog* dan pedoman wawancara kemudian dianalisis untuk mendapatkan gambaran tentang proses pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Melalui tiga tahapan menurut Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2016, hlm.246-252) yaitu (1) reduksi data, merangkum, memilih, dan memfokuskan data yang dikumpulkan dari setiap tahap pengembangan media pembelajaran. (2) Penyajian data, data dari setiap pengembangan media pembelajaran yang telah direduksi kemudian dijabarkan dalam bentuk teks narasi. (3) Verifikasi, menarik kesimpulan dan memverifikasi data dari setiap tahap pengembangan media pembelajaran.

1. Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif dalam penelitian ini didapatkan melalui lembar angket. Data yang dihasilkan dari lembar angket kemudian dianalisis untuk mendapatkan gambaran mengenai hasil dari media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Skor maksimal dari setiap soal diangket didapatkan dari skala likert. Maka dari itu, jawaban yang digunakan dalam angket menggunakan skala likert. Sugiyono (2019, hlm. 165) memaparkan bahwa skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap suatu fenomena tertentu. Terdapat 5 kategori yang digunakan, di mana dalam setiap kategori memiliki masing-masing skor. Berikut tabel kategori penilaian skala likert, diantaranya:

Tabel 3. 10 Kategori Penilaian Skala Likert (Validasi Ahli)

No	Skor	Keterangan
1.	5	Sangat Baik
2.	4	Baik

No	Skor	Keterangan
3.	3	Cukup Baik
4.	2	Kurang Baik
5.	1	Tidak Baik

(Sugiyono, 2019, hlm.165)

Dari tabel di atas selanjutnya menghitung presentase dari lembar validasi yaitu angket diketahui dengan menggunakan rumus menurut Arikunto (Hartono & Pramukantoro, 2013, hlm.656)

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase hasil validasi

$\sum X$ = Jumlah skor jawaban

$\sum Xi$ = Jumlah skor maksimal

Setelah menghitung presentase dari lembar validasi, maka akan diperoleh gambaran mengenai skor kelayakan video animasi. Untuk mendapatkan hasil kelayakan video animasi maka harus mencarinya dengan dihitung nilai rata-rata selanjutnya disimpulkan dengan ketentuan skor sebagai berikut:

Tabel 3. 9 Kategori Kelayakan Video Animasi

No	Presentase	Kategori
1.	81% - 100%	Sangat Baik
2.	61% - 80%	Baik
3.	41% - 60%	Cukup Baik
4.	21% - 40%	Kurang Baik
5.	0% - 20%	Tidak Baik

(Arikunto dalam Hartono & Pramukantoro, 2013, hlm. 656)

Untuk menghitung penilaian soal dalam mengetahui kemampuan siswa dalam pengetahuan budaya wayang golek, mengacu kepada kisi-kisi soal. Berikut pedoman penskoran instrument soal untuk siswa.

1. Tes terdiri dari 26 butir soal.
2. Skor maksimal masing-masing butir soal adalah 5.

3. Nilai Akhir = $\frac{\text{Skor perolehan siswa}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$

Tabel 3. 11 Tabel Kategori Penilaian

Bobot Nilai	Nilai	Kategori
90-100	5	Sangat Baik
80-89	4	Baik
70-79	3	Baik
60-69	2	Cukup
>60	1	Kurang Baik