

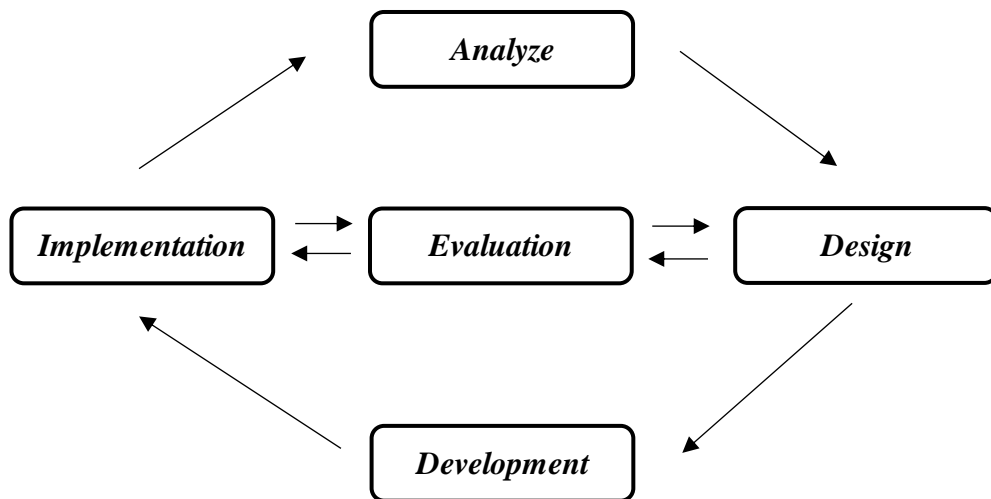
BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan yaitu Campuran, dengan metode penelitian *Design&Development* (D&D) atau dalam bahasa Indonesia yaitu Desain dan Pengembangan. Menurut (Richey, R. C., & Klein, n.d.) *Desain & Development* (D&D) yaitu penelitian yang mempelajari seluruh proses desain, pengembangan, evaluasi, tujuan membuat dan meningkatkan juga membentuk dasar praktis untuk membuat produk dan alat, baik dalam dan diluar konteks pembelajaran.

Kelebihan dari desain penelitian ini ialah tidak hanya mengembangkan produk tetapi juga membantu menyelesaikan masalah yang ditemukan (Aeni & Ariefin, 2023). Dengan begitu, peneliti menggunakan desain penelitian ini dengan menghasilkan sebuah produk yakni media “Mabar ASEAN” berbasis *Android* yang kemudian di teliti dengan menguji teori, memvalidasi produk serta membantu menyelesaikan masalah.

Gambar dari model ADDIE adalah sebagai berikut



Gambar 3. 1 Tahap Model ADDIE

3.2 Prosedur Penelitian

Pada penelitian ini difokuskan pada model ADDIE atau *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Model ini diperkenalkan oleh Branch (2009) sebagai kerangka pengembangan desain dan proyek pembelajaran.

Model ADDIE memiliki kelebihan yaitu model ini sederhana dan mudah dipelajari serta memiliki struktur yang sistematis karena memiliki lima komponen yang saling berkaitan, ini berarti dari tahapan pertama hingga tahapan yang kelima dalam pengaplikasiannya harus dilakukan secara sistematis, bukan secara acak, atau kita bisa memilih mana yang ingin didahulukan juga dalam mengembangkan model ini para praktisi pembelajaran akan mendukung proses pembelajaran yang efektif dan dinamis (Hidayat & Nizar, 2021). Berikut tahapan model ADDIE:

Tabel 3. 1 Tahap Model ADDIE
Menurut *Branch* (2009)

Tahapan Penelitian	Konsep	Prosedur	Hasil Tahap
<i>Analyze</i> (Analisis)	Mengidentifikasi Masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memeriksa masalah yang terjadi 2. Analisis Materi 3. Analisis Perangkat lunak dan keras 4. Analisis sumber 5. Membuat GBIM 	Kesimpulan analisis dan rancangan
<i>Design</i> (Perancangan)	Melakukan verifikasi materi yang akan dikuasai melalui aplikasi <i>android</i> ini	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyusun rancangan produk awal / <i>flowchart</i> 2. Membuat Desain Aplikasi 3. Membuat strategi pengujian 	Desain Produk Awal Sebelum Validasi

Tahapan Penelitian	Konsep	Prosedur	Hasil Tahap
Development (Pengembangan)	Membuat dan memvalidasi aplikasi <i>android</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat konten 2. Memilih dan mengembangkan media pendukung 3. Melakukan revisi formatif 	Aplikasi <i>android</i> /media Validasi Ahli
Implementation (Implementasi)	Mempersiapkan lingkungan belajar	Mempersiapkan ahli materi pembelajaran, ahli media, guru dan siswa	Strategi untuk implementasi aplikasi <i>android</i>
Evaluation (Evaluasi)	Menilai kualitas proses dan produk pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menentukan kriteria evaluasi 2. Memilih alat evaluasi 3. Melakukan evaluasi 4. Melakukan revisi produk 5. Pelaporan dan penyelesaian 	Rencana evaluasi dan produk akhir

3.3 Partisipasi Penelitian

Untuk memvalidasi pengembangan media aplikasi *android* “MABAR (Mari Belajar) ASEAN, maka dibutuhkan ahli di bidang tersebut sebagai validator pada produk penelitian, diantaranya:

3.3.1 Ahli Materi

Ahli materi dalam penelitian ini adalah dosen IPS pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia. Ahli materi ini akan memvalidasi terkait materi yang ada didalam media “Mabar ASEAN”.

3.3.2 Ahli Media

Ahli media pada penelitian ini adalah dosen mata kuliah seni rupa pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia. Ahli media ini akan memvalidasi bagaimana desain pada media “Mabar ASEAN”.

3.3.3 Ahli Praktisi Pembelajaran

Ahli praktisi pembelajaran pada penelitian ini adalah pihak sekolah, yaitu guru (wali kelas) VI SD. Guru diminta menjadi ahli praktisi atau peneliti media yang sudah dibuat berdasarkan instrumen penilaian yang sudah disusun sebelumnya.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

3.4.1 Studi Litelatur

Study litelatur digunakan untuk mengeksplorasi data yang dibahas berupa kajian kepustakaan tentang teori yang berkaitan dengan data yang akan peneliti cari yaitu mengenai pengembangan media aplikasi *android* berupa penelitian terdahulu yang telah mengembangkan aplikasi *android*, dan minat belajar berupa indikator minat belajar dari para ahli

3.4.2 Observasi

Observasi di lakukan penelitian dilaksanakan untuk mengetahui situasi dan kondisi proses pembelajaran yang terjadi di lapangan serta untuk mengetahui secara langsung permasalahan dan keadaan yang sebenarnya dilapangan.

3.4.3 Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan dengan guru kelas untuk mendapatkan informasi awal berkaitan dengan permasalahan yang terjadi dilapangan. Selain itu, wawancara ini dilaksanakan untuk melengkapi hasil observasi.

3.4.4 Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang berisi pertanyaan untuk menjangring sebuah informasi atau data. Tujuan dari angket yaitu untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa dan juga memperoleh saran, masukan dari para ahli dan untuk mengetahui kualitas kelayakan dari media “Mabar ASEAN” yang telah di kembangkan oleh peneliti. Angket akan diberikan kepada ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran dan juga siswa kelas VI.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti pada saat mengumpulkan data, tujuannya agar kegiatan tersebut menjadi lebih sistematis dan dipermudah (Suharsimi Arikunto, 2007).

3.5.1 Observasi

Pada pelaksanaan observasi, peneliti melakukan kegiatan observasi sebagai instrument pengumpulan data awal yang digunakan dalam pengembangan media “Mabar ASEAN” berbasis *Android*. Kegiatan observasi yang dilakukan tanpa pedoman sehingga peneliti mencatat temuan yang terjadi dilapangan dan mengembangkannya. Dalam kegiatan observasi juga digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi mengenai proses pengembangan media “Mabar ASEAN” berbasis *Android*. Peneliti mencatat segala hal yang dilakukan pada saat proses pengembangan sebagai media pembelajaran. Data yang dikumpulkan berupa catatan menurut output perkembangan yang sudah dilakukan. Selain itu, observasi dilakukan juga pada saat implementasi untuk mengetahui minat belajar siswa setelah menggunakan aplikasi.

3.5.2 Lembar Wawancara

Pada pelaksanaan wawancara, peneliti menggunakan lembar wawancara sebagai instrument pengumpulan data awal yang digunakan dalam pengembangan media “Mabar ASEAN” berbasis *Android*. Jenis wawancara yang dilakukan adalah wawancara tidak terstruktur, sehingga pedoman wawancara hanya memberikan gambaran umum yang akan dirujuk.

Tabel 3. 2 Lembar Pertanyaan Wawancara

No	Pertanyaan
1.	Apakah kelas VI sudah mempelajari materi ASEAN?
2.	Apakah bisa dijelaskan secara singkat bagaimana materi ASEAN menurut Ibu?
3.	Metode pembelajaran apa saja yang Ibu gunakan?
4.	Apakah metode pembelajaran tersebut menurut Ibu efektif?
5.	Untuk media pembelajaran, apakah sudah ada media pembelajaran yang digunakan?

3.5.3 Lembar Angket

Angket atau kuisioner adalah sarana untuk pengumpulan data berupa pernyataan yang disampaikan kepada responden untuk ditanggapi secara tertulis. Lembar Angket pada penelitian ini digunakan pada saat akan mengumpulkan data dan tanggapan dari para ahli terkait produk aplikasi *android* dan respon siswa mengenai minat belajarnya.

Lembar angket pertama adalah kisi-kisi penilaian ahli materi yang diambil dari lori dengan mengadaptasi dan memodifikasi angket dari Wardani (2003). Berikut tabel kisi-kisi penilaian ahli materi;

Tabel 3. 3 *Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi*
Menurut Lori 2007 (dalam, Wardani 2023)

Kriteria	Indikator
1. Kualitas isi/materi (<i>Content Quality</i>)	1.1 Materi yang disajikan relevan dengan Tujuan Pembelajaran. 1.2 Materi yang disajikan tersusun secara sistematis. 1.3 Materi yang disajikan lengkap berdasarkan Tujuan Pembelajaran. 1.4 Keteraturan dalam penyajian materi. 1.5 Materi yang disajikan mudah dipahami.
2. Pembelajaran (<i>Learning Goal Aligment</i>)	2.1 Konsep sesuai dengan aktifitas pembelajaran. 2.2 Konsep sesuai dengan karakteristik siswa.
3. Minat Belajar	3.1 Isi materi yang disajikan dapat memotivasi dan menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. 3.2 Materi yang dikemas dalam media aplikasi menimbulkan perasaan senang. 3.3 Menu <i>quiz</i> yang disajikan meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran 3.4 Kesesuaian animasi dengan materi dapat menarik minat belajar siswa.

Lembar angket kedua adalah kisi-kisi penilaian ahli media yang diambil dari lori dengan mengadaptasi dan memodifikasi angket dari Wardani (2003). Berikut tabel kisi-kisi penilaian ahli media;

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media
Menurut Lori 2007 (dalam, Wardani 2023)

Kriteria		Indikator
1. Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>)		1.1 Pemilihan gambar yang disajikan sesuai untuk siswa sd 1.2 Pemilihan warna yang digunakan sesuai dengan siswa sd 1.3 Pelataan objek yang memudahkan pengguna 1.4 Jenis dan ukuran font pada media mudah di baca
2. Interaksi Pengguna (<i>Interaction Usability</i>)		2.1 Fitur yang ada pada Aplikasi Mabar (mari belajar) ASEAN dapat di operasikan dengan mudah 2.2 Tampilan yang mudah dipahami 2.3 Pembagian materi sesuai kategori memudahkan pengguna 2.4 Audio sesuai digunakan
3. Aksesibilitas (<i>Accessibility</i>)		3.1 Kemudahan dalam mengakses/memasang aplikasi 3.2 Memiliki tampilan symbol maupun istilah yang mudah dipahami
4. Penggunaan Kembali (<i>Reusability</i>)		4.1 Dapat digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan pengajar yang berbeda

Lembar angket ketiga adalah kisi-kisi penilaian ahli pembelajaran yang diambil dari lori dengan mengadaptasi dan memodifikasi angket dari Wardani (2003). Berikut tabel kisi-kisi penilaian ahli pembelajaran;

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi *Penilaian* Ahli Pembelajaran Menurut Lori 2007 (dalam, Wardani 2023)

Kriteria	Indikator
1. Kualitas isi/materi (<i>Content Quality</i>)	1.1 Materi yang disajikan relevan dengan TP. 1.2 Materi yang disajikan tersusun secara sistematis. 1.3 Materi yang disajikan lengkap berdasarkan TP. 1.4 Materi yang disajikan mudah dipahami 1.5 Butir pertanyaan pada games tidak menyimpang dengan isi materi
2. Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>)	2.1 Desain aplikasi (gambar, warna dan objek) memudahkan 2.2 Fitur yang ada dapat dioperasikan dengan mudah 2.3 Memiliki tampilan symbol yang mudah di kenali 2.4 Audio sesuai 2.5 Dapat digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan pengajar yang berbeda
3. Pembelajaran	3.1 Aplikasi “Mabar ASEAN” memberkan kesempatan belajar bagi siswa baik di sekolah maupun dirumah 3.2 Isi materi yang dikemas dalam media aplikasi “Mabar ASEAN” dapat meningkatkan minat belajar siswa 3.3 Media aplikasi “Mabar ASEAN” mudah doterima oleh siswa 3.4 Media aplikasi “Mabar ASEAN” sesuai dengan karakteristik siswa

Lembar angket keempat adalah kisi-kisi minat belajar siswa yang diambil dari indikator slameto dengan mengadaptasi dan memodifikasi angket daro Purwandari (2003). Berikut tabel kisi-kisi minat belajar siswa;

Tabel 3. 6 Kisi Kisi Minat Belajar Siswa
Menurut Slameto (dalam, Purwandari 2023)

Indikator	Butir Pernyataan
1. Keterlibatan Siswa	<p>1.1 Setelah belajar menggunakan aplikasi ‘Mabar ASEAN’ membuat Saya semangat untuk mempelajari materi ASEAN</p> <p>1.2 Setelah belajar menggunakan aplikasi ‘Mabar ASEAN’ Saya merasa lebih aktif dalam proses pembelajaran</p> <p>1.3 Aplikasi “Mabar ASEAN” memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif bagi saya</p>
2. Perhatian Siwa	<p>2.1 Materi yang ada dalam aplikasi “Mabar ASEAN” mudah dipahami</p> <p>2.2 Isi materi percakapan di dalam video pembelajaran menarik dan jelas</p> <p>2.3 Bahasa dalam aplikasi sederhana dan dapat saya pahami</p> <p>2.4 Saya merasa fokus ketika menggunakan aplikasi “Mabar ASEAN” untuk mempelajari materi tentang ASEAN</p> <p>2.5 Aplikasi “Mabar ASEAN” membantu saya untuk tetap konsentrasi pada materi yang sedang dipelajari</p>
3. Ketertarikan	<p>3.1 Gambar yang ada dalam aplikasi menarik dan jelas</p> <p>3.2 Pemilihan warna untuk aplikasi “Mabar ASEAN” menarik dan tepat</p> <p>3.3 Tulisan yang ada di dalam aplikasi “Mabar ASEAN” dapat terbaca</p>

Indikator	Butir Pernyataan
	3.4 Ketertarikan saya terhadap topik ASEAN meningkat setelah menggunakan aplikasi “Mabar ASEAN”
	3.5 Selain belajar di sekolah, saya akan mempelajari materi ASEAN dirumah dengan menggunakan aplikasi “Mabar ASEAN”
4. Perasaan Senang	4.1 Setelah menggunakan aplikasi “Mabar ASEAN”, saya merasa senang dengan pengalaman pembelajaran yang saya dapatkan
	4.2 Saya sangat menikmati momen belajar dengan aplikasi “Mabar ASEAN” karena konten yang disajikan sangat menarik dan informatif
	4.3 Saya merasa gembira ketika menjelajahi konten-konten menarik tentang ASEAN melalui aplikasi “Mabar ASEAN”

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data membahas terkait proses pengolahan data dan informasi yang sudah didapatkan selama melakukan penelitian untuk mendapatkan hasil dari penelitian tersebut. Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif.

3.6.1 Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif digunakan untuk mengolah dan juga mendapatkan gambaran mengenai proses pengembangan media mabar ASEAN berbasis *Android* yang peneliti kembangkan Miles dan Huberman (1992). teknik analisis data kualitatif memiliki tiga tahapan sebagai berikut:

3.6.1.1 Reduksi Data (*reduction*)

Tahap reduksi data merupakan penyederhanaan atau pun proses penyaringan data. Reduksi data dalam penelitian ini yaitu merangkum seluruh hasil dari observasi, wawancara serta angket. Reduksi data dapat dilakukan secara terus menerus saat melakukan penelitian untuk mendapatkan catatan inti dari data yang diperoleh dan dari hasil penggalian data.

3.6.1.2 Penyajian Data (*data display*)

Tahap penyajian data dalam penelitian ini dilakukan ialah untuk mempermudah melihat gambaran data. Penyajian data disajikan secara sederhana dan efektif dengan bentuk table, bagan ataupun grafik.

3.6.1.3 Penarikan Kesimpulan (*verification*)

Tahap penarikan kesimpulan merupakan tahap akhir dalam penelitian ini. Penarikan kesimpulan dapat dilakukan untuk mengambil hal penting dari data yang diperoleh, dalam bentuk narasi kalimat.

3.6.2 Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif di dalam penelitian ini digunakan untuk mengolah data yang dihasilkan dari lembar angket minat belajar dan validasi ahli untuk kelayakan media mabar ASEAN yang dikembangkan oleh peneliti serta untuk mengolah data agar mengetahui efektifitas penggunaan media mabar ASEAN dan peningkatan minat belajar siswa. Analisis data kuantitatif ini diperoleh dari Skala *likert* (Sugiyono, dalam Tri Widya Sandika, 2020) yang berpendapat bahwa skala *likert* atau skala psikometrik yang digunakan dalam angket, mengungkap sikap dan pendapat seseorang tentang suatu peristiwa. Terdapat empat kategori yang digunakan, dimana dalam setiap kategori memiliki masing-masing skor. Berikut table kategori penilaian skala likert dalam (Nurhalisa dkk., 2021):

Tabel 3. 7 Kategori Penilaian Skala *Likert*

No.	Skor	Keterangan
1.	4	Sangat Baik
2.	3	Baik
3.	2	Kurang Baik
4.	1	Tidak Baik

Dari tabel diatas selanjutnya menghitung presentase dari lembar validasi yaitu angket dengan menggunakan rumus berikut ini:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentasi kelayakan

Skor ideal : Skor tertinggi setiap butir pertanyaan x jumlah butir pertanyaan

Setelah dihitung menggunakan rumus diatas, maka akan di peroleh gambaran mengenai skor kelayakan aplikasi *android* yang dikembangkan hasil presentase pata dikategorikan ketentuan skor sebagai berikut:

Tabel 3. 8 Kategori Ketentuan Skor

No.	Presentase	Kategori
1.	76% - 100%	Sangat Layak
2.	51% - 75%	Layak
3.	26% - 50%	Kurang Layak
4.	0% - 25%	Tidak Layak

Kriteria pada tabel diatas dapat dijadikan sebagai acuan yang sesuai dengan penelitian ini dengan penjelasan sebagai berikut:

- 1) 76% -100%: Media Mabar ASEAN berbasis *Android* yang dibuat sangat layak digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VI.
- 2) 51% - 75%: Media Mabar ASEAN berbasis *Android* yang dibuat layak digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VI.
- 3) 26% - 50%: Media Mabar ASEAN berbasis *Android* yang dibuat kurang layak digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VI.
- 4) 0% - 25%: Media Mabar ASEAN berbasis *Android* yang dibuat tidak layak digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VI

