

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

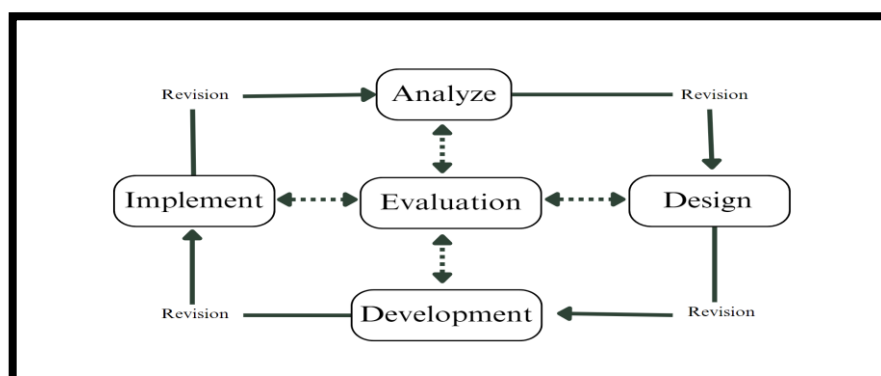
Metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan media video animasi Pedankar ini, yaitu metode *Design and Development* (D&D) disebut juga dengan metode penelitian desain dan pengembangan. Menurut Richey dan Klein (2007) menjelaskan bahwa metode D&D merupakan metode penelitian yang sistematis mulai dari desain, pengembangan, hingga proses evaluasi yang berkaitan dengan produk dan perangkat baik instruksional maupun non instruksional yang proses pengembangannya baru ataupun yang sudah ada sebelumnya (Melina, Dewi, and Furnamasari, 2022, hlm. 911). Produk yang dapat dihasilkan menggunakan metode ini dapat berupa perangkat keras seperti video, audio ataupun perangkat lunak seperti buku, lembar kerja, rancangan pembelajaran, dan perangkat pembelajaran yang menerapkan teori pembelajaran (Pratiwi, Wahyuningsih, and Oktaviani, 2021, hlm. 192). Berdasarkan hal tersebut, metode penelitian D&D tepat digunakan untuk penelitian pengembangan media video animasi Pedankar ini karena peneliti memiliki tujuan untuk menghasilkan produk yang kelayakannya teruji untuk digunakan oleh partisipan penelitian dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi perbedaan karakteristik fase B sekolah dasar.

Adapun prosedur yang dilakukan peneliti dalam pengembangan media video animasi Pedankar ini, mengadaptasi model ADDIE yang merupakan akronim untuk *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Hidayat and Nizar, 2021, hlm. 28). Konsep model ADDIE ini menerapkan sistem untuk proses pengembangan sebuah desain produk pembelajaran yang berfokus pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta dalam prosesnya bersifat interaktif antara peserta didik, guru, dan lingkungan (Hidayat and Nizar, 2021, hlm 29). Dengan menggunakan tahapan model ADDIE, tahapan dilakukan oleh peneliti secara terstruktur dan sistematis sehingga dapat menghasilkan pengembangan produk yang valid. Berdasarkan hal tersebut, model ADDIE merupakan model yang digunakan dalam melakukan pengembangan media video animasi Pedankar untuk

meningkatkan hasil belajar peserta didik fase B sekolah dasar. Prosedur model ADDIE ini menggambarkan proses pengembangan produk media video animasi Pedankar ini hingga selesai.

3.2 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan dalam pengembangan media video animasi Pedankar ini, yakni prosedur berdasarkan kerangka ADDIE yang memiliki tahapan terstruktur dan sistematis. Pengembangan produk media video animasi ini melalui 5 tahapan, di antaranya *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi) (Hidayat and Nizar, 2021, hlm. 28).



Gambar 3.1 Prosedur Penelitian

Sumber: (Dokumen Peneliti)

Berikut penjelasan mengenai tahapan-tahapan yang dilalui saat melakukan pengembangan media video animasi Pedankar untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi perbedaan karakteristik fisik dan nonfisik fase B sekolah dasar berdasarkan pada tahapan ADDIE.

3.2.1 *Analyze* (Analisis)

Tahap pertama dari prosedur penelitian model ADDIE ini, yakni *analyze* (analisis). Terdapat 2 aspek yang dianalisis pada tahapan ini, di antaranya:

3.2.1.1 Analisis Masalah

Pada tahap pertama, peneliti menganalisis masalah yang terjadi pada peserta didik fase B kelas IV sekolah dasar terkait materi yang belum mencapai tujuan pembelajaran. Masalah yang terjadi selama proses pembelajaran maupun masalah

yang terjadi setelah proses pembelajaran. Masalah di dalam kelas maupun di luar kelas.

3.2.1.2 Analisis Kebutuhan Media

Pada tahap kedua, peneliti menganalisis kebutuhan media dengan melakukan wawancara kepada guru dan peserta didik fase B kelas IV tentang media-media yang sudah digunakan dan yang belum digunakan. Media yang dikembangkan berdasarkan pada media yang belum ada untuk memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi perbedaan karakteristik fisik dan nonfisik.

3.2.2 Design (Desain)

Tahap kedua dari prosedur penelitian model ADDIE ini, yakni *design* (desain). Terdapat 3 aspek pada tahapan ini, di antaranya:

3.2.2.1 Rancangan Konten Materi

Pada tahap pertama, peneliti merancang konten materi yang akan dikembangkan, menyesuaikan capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila fase B kelas IV dan bahan ajar yang sebelumnya sudah digunakan. Dalam proses ini, peneliti membuat tabel rancangan konten materi yang memuat capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, dan materi/konten yang disajikan dalam media video animasi Pedankar.

3.2.2.2 Rancangan Desain Visual

Pada tahap kedua, peneliti merancang desain visual pada media video animasi Pedankar ini. Dalam tahap ini dijelaskan secara rinci mulai dari awal narasi hingga akhir narasi media pembelajaran. Peneliti membuat tabel rancangan desain visual dari materi perbedaan karakteristik fase B sekolah dasar, yang memuat *scene*, visual, dan narasi. Desain visual yang dibuat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

3.2.2.3 Penyusunan Konten dan Desain Visual

Pada tahap ketiga, peneliti menyusun konten materi dan desain visual pada rancangan sebelumnya hingga menjadi konten materi dan desain visual yang sistematis. Konten materi yang sudah dirancang pada tahap desain, disusun di dalam aplikasi edit video. Bersamaan dengan hal tersebut, peneliti juga menyusun komponen desain visual yang telah dibuat menjadi sebuah desain visual yang

menarik perhatian peserta didik. Ilustrasi yang digunakan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan konten materi yang telah dirancang.

3.2.3 Development (Pengembangan)

Tahap ketiga dari prosedur penelitian model ADDIE ini, yakni *development* (pengembangan). Terdapat 2 aspek pada tahapan ini, di antaranya:

3.2.3.1 Validasi dan Penyempurnaan Media

Pada tahap pertama, para ahli melakukan validasi media video animasi Pedankar yang telah dikembangkan. Jika terdapat ketidaksesuaian dari para ahli, maka peneliti melakukan proses perbaikan dan penyempurnaan media video animasi Pedankar ini hingga mendapat predikat layak untuk digunakan.

3.2.3.2 Perbandingan Perubahan Media Video Animasi Pedankar

Pada tahap kedua, peneliti melakukan perbandingan perubahan media video animasi Pedankar sebelum dilakukan validasi dan setelah dilakukan validasi atau setelah direvisi sesuai arahan dari validator. Perbandingan ini dilakukan guna mengetahui bagian-bagian yang menjadi perbaikan secara spesifik.

3.2.4 Implementation (Implementasi)

Tahap keempat dari prosedur penelitian model ADDIE ini yakni *implementation* (Implementasi). Pada tahapan ini, peneliti terlebih dahulu melakukan *pre test* untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi perbedaan karakteristik. Kemudian, peneliti mengimplementasikan atau mengujicobakan media video animasi Pedankar ini kepada peserta didik fase B kelas IV di salah satu sekolah dasar guna mengetahui respons dan kebermanfaatan media video animasi Pedankar ini untuk peserta didik fase B kelas IV sekolah dasar dalam hal meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi perbedaan karakteristik fisik dan nonfisik. Terakhir, peneliti juga melakukan *post test* setelah proses implementasi media video animasi.

3.2.5 Evaluation (Evaluasi)

Tahap kelima dari prosedur penelitian model ADDIE ini, yakni *evaluation* (evaluasi). Pada tahap ini, dapat terlihat mengenai peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi perbedaan karakteristik terhadap media video animasi yang digunakan. Perbandingan hasil *pre test* dan *post test* yang telah dilakukan dapat

memperlihatkan secara jelas terkait peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi perbedaan karakteristik.

3.3 Partisipan dan Lokasi Penelitian

Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini, yakni para ahli yang berkompeten dalam bidang media, praktisi pembelajaran, dan materi; peserta didik fase B kelas IV sekolah dasar sebagai partisipan utama untuk mendapatkan hasil penelitian; serta guru fase B kelas IV salah satu sekolah dasar di Kabupaten Bandung sebagai partisipan kedua dalam analisis dan uji lapangan.

Sementara lokasi penelitian ini diambil di SDN Pasirlayung 01 sebagai salah satu sekolah dasar negeri yang beralamat di Jl. Pasirlayung Atas, Kelurahan Pasirlayung, Kecamatan Cimenyan, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, Kode 40911.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian. Kualitas data yang didapatkan, ditentukan oleh instrumen penelitian. Kumpulan data dan perolehan data yang valid terkait kelayakan media video animasi Pedankar ini didapatkan melalui instrumen penelitian. Adapun instrumen penelitian yang digunakan di antaranya, wawancara, angket validasi ahli, tes hasil belajar.

3.4.1 Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan secara langsung dengan tanya jawab kepada objek yang diteliti. Objek yang mengetahui persoalan yang sedang diteliti. Penelitian ini dilakukan wawancara terbuka bersama guru dan peserta didik fase B kelas IV sekolah dasar di Kabupaten Bandung. Saat wawancara, peneliti menggunakan sejumlah pertanyaan sebagai pedoman. Wawancara tentunya dilakukan untuk mengetahui masalah yang dihadapi khususnya pada materi perbedaan karakteristik. Data hasil wawancara digunakan untuk penentuan produk yang dikembangkan dalam pembelajaran.

3.4.2 Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data melalui formulir berisi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara tertulis baik kepada seseorang maupun

sekelompok orang untuk memperoleh jawaban atau tanggapan dan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti. Pada penelitian ini, instrumen angket digunakan untuk memperoleh penilaian dari ahli materi, ahli media, dan praktisi. Instrumen angket ini terdiri dari beberapa pertanyaan tentang kelayakan produk.

3.4.3 Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar dapat berupa pertanyaan, lembar kerja, atau sejenisnya yang dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, bakat, dan kemampuan dari subjek penelitian (Anufia & Alhamid, 2019). Pada penelitian kali ini, tes hasil belajar fokus pada mengukur kognitif/pengetahuan peserta didik saja. Tes dilakukan sebelum (*pre test*) dan sesudah (*post test*) implementasi media video animasi Pedankar. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui perubahan hasil belajar peserta didik setelah belajar menggunakan media video animasi Pedankar.

Soal *pre test* dan *post test* yang digunakan dalam tahap implementasi ini disusun berdasarkan tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan, adapun tipe soal yang digunakan, yakni dengan level kognitif C2 (memahami) dan C3 (mengaplikasikan). Butir soal yang digunakan dalam *pre test* dan *post test* disamakan satu sama lain agar peneliti mendapatkan data kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran dengan jelas. Adapun kisi-kisi soal *pre test* dan *post test* dimuat di bagian lampiran.

3.5 Teknik Analisis Data

Sesuai dengan karakteristik dari metode penelitian D&D, teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan dua teknik pengumpulan. Teknik pengumpulan tersebut, yakni pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan dalam pengolahan data pada angket penilaian ahli menggunakan skala likert. Sementara pendekatan kualitatif digunakan dalam menginterpretasikan data yang diperoleh dengan tujuan dapat diubah ke dalam bentuk naratif.

3.5.1 Analisis Data Kuantitatif

Data penelitian kuantitatif diperoleh dari lembar angket para ahli. Data angket yang diterima, kemudian dianalisis dan diukur untuk melihat kelayakan media video animasi yang dikembangkan peneliti. Pengolahan data diperoleh dengan menggunakan skala likert. Menurut Sugiyono (dalam Alhamid & Anufia, 2019, hlm

1) skala likert adalah skala untuk mengukur pendapat, sikap, dan persepsi orang maupun kelompok mengenai kejadian atau peristiwa sosial. Dengan menggunakan skala likert, hasil data yang diperoleh lebih akurat karena pilihan jawaban dari setiap pertanyaan memiliki tingkatan nilai yang berbeda, mulai dari yang negatif sampai positif ataupun sebaliknya (Pamungkas, 2021, hlm 29). Berikut penskoran dalam analisis data dengan menggunakan skala likert.

Tabel 3.1 Penskoran Analisis Instrumen Validasi

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat Baik (SB)	4
Baik (B)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

Dari penskoran dengan menggunakan skala likert tersebut, selanjutnya dilakukan perhitungan persentase rata-rata dari setiap kategorinya dengan rumus:

$$P(s) = \frac{S}{N} \times 100$$

Keterangan:

P(s) = Persentase hasil validasi

S = Jumlah skor jawaban

N = Jumlah skor maksimal

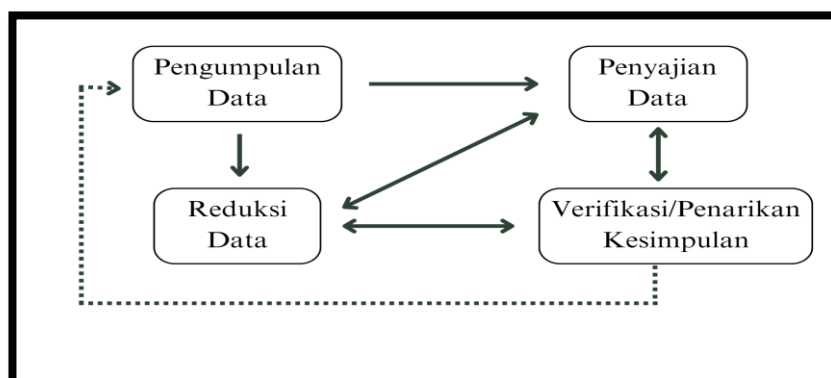
Dari hasil perhitungan dan analisis data di atas, selanjutnya diperoleh skor terkait kualitas media video animasi yang dikembangkan peneliti. Berikut skala kelayakan media yang dibagi ke dalam beberapa kriteria.

Tabel 3.2 Kriteria Kelayakan Media Video Animasi Pedankar

Skala	Skor Persentase	Kriteria
1	Angka 0% – 20%	Sangat Kurang Layak
2	Angka 21% – 40%	Kurang Layak
3	Angka 41% – 60%	Cukup Layak
4	Angka 61% – 80%	Layak
5	Angka 81% – 100%	Sangat Layak

3.5.2 Analisis Data Kualitatif

Data penelitian kualitatif diperoleh dari wawancara dan tes hasil belajar peserta didik. Data tersebut dianalisis guna mengetahui proses pengembangan media video animasi Pedankar yang dikembangkan oleh peneliti dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi perbedaan karakteristik fase B sekolah dasar. Penelitian menggunakan tiga tahapan analisis yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman, yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.



Gambar 3.2 Analisis Data Kualitatif

Sumber: (Dokumen Peneliti)

3.5.2.1 Reduksi Data

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, penyederhanaan, pemusatan perhatian dari catatan yang tertulis di lapangan. Reduksi data merupakan bagian dari bentuk analisis yang menggolongkan, menajamkan, membuang yang tidak perlu dengan mengorganisasikan data sehingga menjadi data yang sederhana.

3.5.2.2 Penyajian Data

Penyajian data diartikan sebagai tahapan menyajikan data ke dalam berbagai bentuk seperti matrik, grafik, gambar, bagan, dan lainnya dengan tujuan melihat apakah ditarik kesimpulan atau melanjutkan tindakan untuk menganalisis.

3.5.2.3 Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan diartikan sebagai suatu kegiatan menyimpulkan data yang diperoleh. Proses menyimpulkan data tidak sekali jadi, melainkan secara bolak-balik dilakukan kegiatan reduksi data dan penyajian data, hingga didapatkan kesimpulan yang sesuai dari data yang diperoleh.