

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan dengan metode kuantitatif dan kualitatif (metode campuran) untuk memastikan hasil yang komprehensif dan akurat. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Design and Development (D&D)* untuk menghasilkan produk dan alat yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran dan di luar pembelajaran. Tujuan dari metode ini adalah untuk menciptakan model baru atau meningkatkan model yang ada agar bermanfaat bagi pendidik dan peserta didik. Produk atau alat yang dikembangkan telah dinilai keberhasilannya oleh beberapa ahli sebelum digunakan. Rich dan Klein (2007) mengungkapkan bahwa penelitian D&D bertujuan untuk menciptakan atau mengembangkan produk, alat instruksional, maupun non-instruksional, baik berupa model baru atau perbaikan dari yang sudah ada.

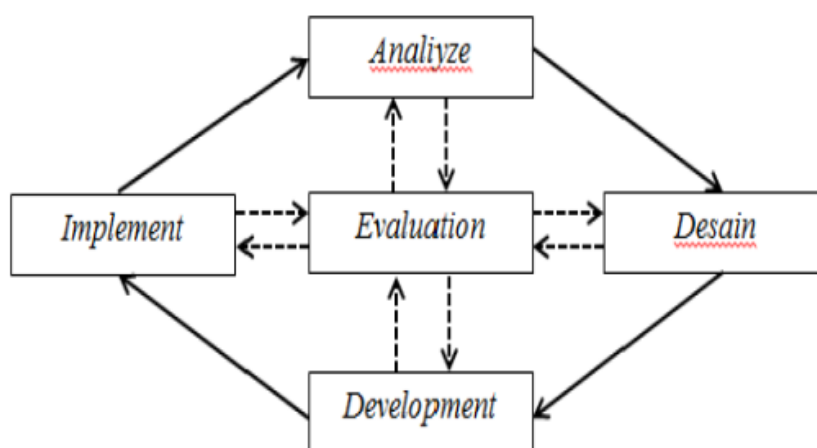
Dalam pendekatan D&D ini terdapat beberapa model desain pengembangan yang dapat digunakan. Di antara model desain pengembangan yang peneliti pilih adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carry. Alasan peneliti memilih model desain pengembangan ADDIE, karena model ini merupakan jenis model yang sistematis dan sederhana yang dapat dijadikan sebagai pedoman dalam mengembangkan suatu program pembelajaran yang efektif dan inovatif.

Dalam penelitian mengenai D&D, ada dua kategori utama, yakni penelitian produk dan alat, serta penelitian model. Penelitian ini fokus pada kategori penelitian produk dan alat, dengan mengembangkan sebuah platform media pembelajaran permainan yang telah diuji keahliannya dan diujicobakan. Uji coba tersebut bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran dalam memfasilitasi pemahaman konsep Pendidikan Pancasila pada siswa SD, dengan topik khusus hak dan kewajiban. Hasil dari penelitian ini adalah ED-CIVIC, sebuah media pembelajaran berbasis website yang ditujukan untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

3.2 Prosedur Penelitian

Penelitian tentang rancangan media pembelajaran yang digunakan melibatkan penggunaan prosedur yaitu pengembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) (Rusmayana, 2021).

Rancangan penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan dan menciptakan sebuah produk media pembelajaran berupa *website* yang berisikan materi hak dan kewajiban pada siswa kelas IV sekolah dasar, adapun tahapan rencana penelitian dijabarkan sebagai berikut.



Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis ini, langkah pertama adalah menyelidiki berbagai hal secara menyeluruh sebelum memulai proses pembuatan media pembelajaran, termasuk di antaranya.

- a. Tahap pertama yang akan dilakukan adalah analisis kebutuhan media, fokusnya adalah pada bagaimana media dibutuhkan dalam proses pembelajaran dan bagaimana proses pembelajaran tersebut berlangsung.
- b. Analisis karakteristik peserta didik kelas IV, termasuk wawasan, keterampilan, perilaku, dan aspek lain yang relevan, dilakukan melalui wawancara.
- c. Analisis kurikulum untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar.
- d. Analisis materi yang sesuai dengan tuntutan kompetensi pada kurikulum, dengan fokus pada konten Pendidikan Pancasila tentang hak dan kewajiban

dalam buku siswa kelas IV, sesuai dengan kapasitas yang harus dicapai oleh peserta didik.

2. Tahap 2. Perancangan (*Design*)

Pada tahapan ini, akan dilakukan pembuatan Garis Besar Program Media (GBPM), *flowchart*, *storyboard*, serta penentuan desain materi, gambar, dan variasi bentuk media. Desain media akan disesuaikan dengan memperhatikan karakteristik siswa sekolah dasar, termasuk ukuran tulisan, bentuk, gambar, kombinasi warna, jenis tulisan, dan aspek lainnya. Hal ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran menarik perhatian peserta didik.

3. Tahap 3. Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga ini adalah proses menghasilkan bentuk dasar (*prototype*) dari produk yang telah direncanakan. Pada tahap ini, produk akan divalidasi oleh sejumlah ahli seperti ahli media, dan ahli materi. Setelah validasi dilakukan, peneliti akan menerima penilaian atau uji validitas dari para ahli menggunakan lembar instrumen yang telah dipersiapkan. Jika terdapat masukan atau kritik dari para ahli, peneliti akan melakukan perbaikan terlebih dahulu sehingga rancangan media menjadi layak untuk digunakan.

4. Tahap 4. Implementasi (*implementation*)

Pada tahap ini, media yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat segera digunakan oleh pendidik dan peserta didik. Media pembelajaran ini dirancang untuk diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya dalam materi mengenai hak dan kewajiban, dengan tujuan untuk mengevaluasi respons yang diberikan oleh siswa dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran ED-CIVIC tersebut.

5. Tahap 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi adalah langkah terakhir dalam merancang media pembelajaran ini. Pada tahap ini, peneliti akan menganalisis dan menjelaskan data yang telah dikumpulkan, termasuk proses pengembangan media, validitas dari penilaian para ahli, hasil implementasi penggunaan media pembelajaran, serta tanggapan yang diberikan oleh pendidik dan peserta didik.

3.3 Partisipan dan Lokasi Penelitian

Partisipan dalam pengujian media pembelajaran ED-CIVIC ini yaitu dengan ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru, dan peserta didik. Partisipan penelitian dijabarkan sebagai berikut

1. Ahli materi merupakan dosen Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru, Yayang Furi Furnamasari, M.Pd. yang akan menilai kelayakan cakupan materi yang termuat dalam media pembelajaran ED-CIVIC.
2. Ahli media merupakan dosen Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru, Nurul Hidayah, M.Pd yang merupakan pakar media yang akan menilai validasi media pembelajaran ED-CIVIC.
3. Guru kelas IV di SDN 145 Binongjati sebagai subjek dalam analisis dan ujicoba lapangan.
4. Peserta didik kelas IV SDN 145 Binongjati sebagai subjek dalam analisis dan ujicoba lapangan.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data melibatkan berbagai metode untuk mengumpulkan informasi dalam sebuah penelitian. Beberapa teknik atau metode yang digunakan adalah sebagai berikut.

1. Wawancara

Menurut Creswell (2014), wawancara adalah proses di mana peneliti mengajukan pertanyaan kepada partisipan untuk mengumpulkan data yang mendalam mengenai topik yang diteliti. Dalam penelitian ini, dilakukan wawancara dengan guru dan siswa kelas IV di SDN 145 Binongjati. Tujuannya adalah untuk menganalisis situasi pembelajaran dan kebutuhan perangkat pembelajaran sebelum memulai implementasi media pendukung pembelajaran. Berikut adalah panduan yang digunakan selama proses wawancara tersebut.

2. Validasi (Angket)

Menurut Zumbo (2007), validasi adalah evaluasi sistematis mengenai keakuratan, keabsahan, dan relevansi alat ukur terhadap konsep yang diukur, termasuk berbagai jenis validitas seperti validitas isi, validitas konstruk, dan validitas kriteria.

3.5 Instrumen Penelitian

Salah satu metode yang umum digunakan adalah menggunakan instrumen penelitian, yang berfungsi untuk mengumpulkan data secara efisien selama proses penelitian. Beberapa instrumen yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

1. Pedoman Wawancara Guru

Pedoman ini dirancang untuk membantu peneliti dalam melaksanakan wawancara dengan guru secara efektif dan efisien. Berikut merupakan pedoman wawancara guru yang digunakan oleh peneliti.

Tabel 3.1 Pedoman Wawancara Guru

| No. | Aspek | Item Pertanyaan | Nomor Butir |
|-----|-----------------------------|--|-------------|
| 1. | Karakteristik Peserta Didik | Berdasarkan pengalaman mengajar Ibu/Bapak, bagaimana karakteristik siswa sekolah dasar kelas IV? | 1 |
| | | Bagaimana keaktifan siswa pada saat pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi hak dan kewajiban? | 4 |
| 2. | Materi | Bagaimana proses pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi hak dan kewajiban? | 3 |
| | | Kurikulum apa yang saat ini sedang digunakan oleh Bapak/Ibu dalam pelaksanaan pembelajaran? | 2 |
| | | Apa saja yang menjadi hambatan atau masalah saat proses pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi hak dan kewajiban? | 5 |
| | | Metode apa yang diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi hak dan kewajiban? | 6 |
| 3. | Media | Sumber belajar apa saja yang digunakan saat pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi hak dan kewajiban? | 7 |
| | | Apakah sumber belajar yang digunakan sudah efektif dalam menunjang pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi hak dan kewajiban? | 8 |
| | | Adakah penggunaan media pembelajaran dalam pelaksanaan | 9 |

| No. | Aspek | Item Pertanyaan | Nomor Butir |
|-----|-------|---|-------------|
| | | pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi hak dan kewajiban? | |
| | | Media pembelajaran seperti apa yang biasa digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi hak dan kewajiban? | 10 |
| | | Apakah media pembelajaran yang digunakan sudah efektif dalam proses pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi hak dan kewajiban? | 11 |
| | | Adakah penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang sudah diterapkan? | 12 |
| | | Jika terdapat media pembelajaran dalam bentuk <i>website</i> untuk menunjang pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya materi hak dan kewajiban, apakah menurut Ibu/Bapak hal tersebut dibutuhkan dan dapat bermanfaat jika diterapkan? | 13 |

Sumber: dimodifikasi dari Ernawati (2017)

Wawancara dengan guru bertujuan untuk mengumpulkan data yang mendalam mengenai pandangan, pengalaman, dan praktik mengajar yang mereka terapkan. Dengan mengikuti pedoman ini, diharapkan wawancara dapat menghasilkan informasi yang kaya dan bermakna, yang berguna untuk sumber penelitian.

2. Pedoman Wawancara Siswa

Pedoman wawancara siswa ini disusun untuk memberikan panduan yang komprehensif dalam mengumpulkan data yang relevan dan akurat dari siswa. Berikut merupakan pedoman wawancara siswa yang digunakan oleh peneliti.

Tabel 3.2 Pedoman Wawancara Siswa

| No. | Aspek | Item Pertanyaan | Nomor Butir |
|-----|-----------------------------|--|-------------|
| 1. | Karakteristik Peserta Didik | Apakah kamu menyukai pelajaran Pendidikan Pancasila? | 1 |
| | | Apa alasan kamu (meyukai/tidak menyukai) pelajaran Pendidikan Pancasila? | 2 |
| 2. | Materi | Apa yang kamu ketahui tentang hak dan kewajiban? | 3 |

| No. | Aspek | Item Pertanyaan | Nomor Butir |
|-----|--------------------|---|-------------|
| 3. | Karakteristik Guru | Bagaimana cara guru memberikan materi mengenai hak dan kewajiban? | 4 |
| | | Sumber belajar apa yang biasa kamu gunakan saat belajar Pendidikan Pancasila pada materi hak dan kewajiban? | 5 |
| | | Apakah guru menggunakan media pembelajaran saat mengajar Pendidikan Pancasila pada materi hak dan kewajiban? | 6 |
| 4. | Media | Media pembelajaran apa yang guru gunakan saat sedang mengajar Pendidikan Pancasila pada materi hak dan kewajiban? | 7 |
| | | Apakah kamu senang dan tertarik dengan media pembelajaran yang guru gunakan? | 8 |
| | | Media pembelajaran yang seperti apa yang kamu inginkan saat sedang belajar di kelas? | 9 |
| | | Hal apa yang membuat kamu semangat dan senang saat sedang belajar di kelas? | 10 |
| | | Apakah kamu senang jika pembelajaran di kelas dilakukan sambil bermain? | 11 |
| | | Apakah kamu senang jika belajar menggunakan teknologi seperti <i>handphone</i> /laptop? | 12 |

Sumber: dimodifikasi dari Ernawati (2017)

Wawancara merupakan metode penting dalam penelitian pendidikan yang memungkinkan peneliti untuk mendapatkan wawasan mendalam mengenai pengalaman, pandangan, dan persepsi siswa terhadap berbagai aspek pembelajaran dan kehidupan sekolah.

3. Lembar Validasi (Angket)

Validasi terhadap pengembangan desain media pembelajaran bertujuan untuk mengevaluasi apakah produk yang dirancang dapat berfungsi dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran di kelas. Penilaian ini dilakukan oleh seorang validator yang memiliki keahlian khusus dalam bidang tersebut.

a. Angket Validasi Media

Lembar penilaian media untuk validasi dinilai oleh ahli media yang memiliki keahlian dalam mengevaluasi desain *website ED-CIVIQ* yang akan digunakan oleh peneliti dalam tahap pengembangan produk.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi untuk Ahli Media

| No. | Aspek Penilaian | Indikator | Item Pertanyaan | Jumlah Pertanyaan |
|-----|---------------------|----------------------------------|--|-------------------|
| 1. | Tampilan | Kemenarikan Pemilihan Tampilan | Kemenarikan pemilihan <i>brand guidelines</i> pada <i>website ED-CIVIQ</i> | 1 |
| | | | Kemenarikan perpaduan warna dan gambar. | 1 |
| 2. | Desain | Kesesuaian Desain terhadap Media | Tata letak gambar. | 1 |
| | | | Tata letak tulisan. | 1 |
| | | | Pemilihan <i>font</i> huruf yang digunakan. | 1 |
| | | | Tampilan visual pada media. | 1 |
| 3. | Pengguna | Kenyamanan Penggunaan Media | Pemilihan media. | 1 |
| | | | Tingkat keamanan dan kenyamanan media untuk digunakan. | 1 |
| | | | Kemudahan pengguna dalam menggunakan media. | 1 |
| 4. | <i>Reusabilitas</i> | Ketahanan Media | Kemampuan media untuk dapat digunakan kembali. | 1 |

Sumber: dimodifikasi dari Ernawati (2017)

b. Angket Validasi Materi

Lembar penilaian yang digunakan untuk mengevaluasi seberapa baik media pembelajaran ED-CIVIQ dalam mengajarkan materi hak dan kewajiban pada Pendidikan Pancasila adalah lembar angket validasi materi. Dalam tahap pengembangan, dosen ahli dalam bidang Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan akan mengisi lembar angket ini. Hasil dari validasi ini akan memberikan data kepada peneliti mengenai kecocokan penggunaan *website ED-CIVIQ* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, serta memberikan masukan dari ahli untuk melakukan revisi terhadap materi pembelajaran yang telah dirancang.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi untuk Ahli Materi

| No. | Aspek Penilaian | Indikator | Item Pertanyaan | Jumlah Pertanyaan |
|-----|-----------------|--|---|-------------------|
| 1. | Materi | Ketepatan Materi | Kesesuaian materi dengan kurikulum. | 1 |
| | | | Urutan penyajian materi. | 1 |
| | | | Materi sesuai dengan kebutuhan siswa. | 1 |
| 2. | Pembelajaran | Kebermanfaatan dalam kegiatan pembelajaran | Kemenarikan perhatian siswa dalam belajar | 1 |
| | | | Menumbuhkan motivasi semangat siswa dalam belajar | 1 |
| | | | Konten materi mudah dipahami | 1 |
| | | | Membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran | 1 |

Sumber: dimodifikasi dari Ernawati (2017)

c. Angket Respons Guru

Angket respons guru digunakan untuk mengevaluasi pandangan dan evaluasi dari guru terkait penggunaan media pembelajaran ED-CIVIQ berbasis website yang telah dibuat oleh peneliti. Angket ini akan disebarakan kepada guru-guru kelas IV di SDN 145 Binongjati setelah produk diimplementasikan dan diuji coba. Dengan menggunakan tanggapan dan evaluasi dari guru, peneliti akan mengumpulkan data mengenai evaluasi produk yang telah dirancang. Berikut ini adalah instrumen angket evaluasi yang akan diberikan kepada para guru.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respons Guru

| No. | Aspek Penilaian | Indikator | Item Pertanyaan | Jumlah Pertanyaan |
|-----|-----------------|------------------|--|-------------------|
| 1. | Materi | Ketepatan Materi | Materi sesuai dengan kompetensi dasar /tujuan pembelajaran | 1 |
| | | | Sistematika materi mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran | 1 |

| No. | Aspek Penilaian | Indikator | Item Pertanyaan | Jumlah Pertanyaan |
|-----|-----------------|--|--|-------------------|
| | | | Ilustrasi sesuai dengan materi yang disampaikan | 1 |
| | | Bahasa | Bahasa yang digunakan tepat untuk siswa kelas IV sekolah dasar | |
| 2. | Pembelajaran | Kebermanfaatan dalam kegiatan pembelajaran | Media pembelajaran menarik minat peserta didik | 1 |
| | | | Media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran | 1 |
| | | | Media pembelajaran mudah digunakan | 1 |
| | | | Media pembelajaran membuat siswa aktif dalam proses pelaksanaan pembelajaran | 1 |
| | | | Media pembelajaran menambah keterampilan siswa dalam mengoperasikan alat digital | 1 |

Sumber: dimodifikasi dari Ernawati (2017)

d. Angket Respons Siswa

Angket respons siswa akan disampaikan kepada siswa kelas IV SDN 145 Binongjati yang terlibat dalam penggunaan media pembelajaran ED-CIVIQ berbasis website. Angket ini akan diberikan setelah peserta didik melakukan uji coba dalam pembelajaran. Dengan menggunakan angket ini, peneliti akan mengumpulkan data mengenai pendapat dan evaluasi peserta didik terhadap produk yang telah dirancang. Berikut adalah instrumen angket respons siswa.

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respons Siswa

| No. | Aspek Penilaian | Indikator | Item Pertanyaan | Jumlah Pertanyaan |
|-----|-----------------|-----------|-------------------------------|-------------------|
| 1. | Materi | Materi | Materi hak dan kewajiban yang | 1 |

| No. | Aspek Penilaian | Indikator | Item Pertanyaan | Jumlah Pertanyaan |
|-----|-----------------|-----------|---|-------------------|
| | | | disajikan pada media aplikasi sudah jelas. | |
| | | | Materi hak dan kewajiban yang disajikan pada <i>website</i> mudah dipahami. | 1 |
| 2. | Desain | Penyajian | Media pembelajaran menarik minat peserta didik | 1 |
| | | | Terdapat variasi sajian media seperti gambar, teks, dan audio-visual | 1 |
| 3. | Kualitas Media | Tampilan | Gambar ilustrasi menarik, jelas, dan mudah dipahami | 1 |
| | | Evaluasi | Terdapat <i>games</i> (kuis) yang bervariasi | 1 |

Sumber: dimodifikasi dari Ernawati (2017)

3.5 Analisis Data

Dalam penelitian ini, teknik analisis data dilakukan secara deskriptif baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Data yang digunakan berasal dari evaluasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, serta tanggapan dari guru dan siswa melalui angket. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah skala Likert, di mana responden memberikan tanggapan terhadap pernyataan dengan memilih dari opsi sangat baik (SB), baik (B), kurang baik (KB), atau sangat kurang baik (SKB).

Tabel 3.7 Skoring Skala Likert

| Penilaian | Sangat Baik (SB) | Baik (B) | Kurang Baik (KB) | Sangat Kurang Baik (STB) |
|-----------|------------------|----------|------------------|--------------------------|
| Skor | 4 | 3 | 2 | 1 |

Hasil dari perhitungan skor yang dihasilkan dari data dijumlahkan, kemudian diubah menjadi persentase dengan membagi skor ideal dari setiap angket menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{S}{N} \times 100 \% \quad \text{atau}$$

$$\text{Skor Interpretasi} = \frac{\text{Skor yang didapatkan}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase (%)

S = Jumlah skor yang di dapatkan

N = Jumlah skor ideal

Setelah melakukan validasi, hasilnya diubah menjadi bentuk kualitatif berdasarkan kriteria interpretasi skor. Maka, peneliti mendapatkan hasil persentase yang diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori sebagai berikut.

Tabel 3.8 Klasifikasi Kriteria Interpretasi

| No | Persentase | Kriteria Interpretasi |
|----|------------|-----------------------|
| 1. | 0% - 25% | Sangat tidak layak |
| 2. | 26% - 50% | Tidak layak |
| 3. | 51% - 75% | Layak |
| 4. | 76% - 100% | Sangat layak |

Data yang telah diinterpretasikan dalam bentuk naratif deskriptif dan tabel adalah hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran ED-CIVIQ yang telah dilakukan. Penelitian ini menggambarkan hasil dengan kata-kata serta menguraikan persentase, dan menjelaskan situasi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ED-CIVIQ. Jika skor yang diperoleh berada dalam rentang 51%-100%, hasil penelitian dianggap memadai atau sangat memadai. Dengan demikian, kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa pengembangan *website ED-CIVIQ* layak digunakan dalam pengajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas IV di sekolah dasar..