

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan yang dikenal dengan istilah *Design and Development* (D&D). Metode penelitian *Design and Development* (D&D) yang didefinisikan oleh Richey dan Klein (dalam Michael, 2014) sebagai penelitian yang sistematis dalam proses desain, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan membangun dasar yang empiris untuk dapat menciptakan produk dan alat non intruksional atau model non model yang telah ada maupun baru yang dikembangkan untuk mendorong kegiatan pembelajaran maupun non pembelajaran. Oleh karena itu, dipilihlah metode penelitian *Design and Development* karena metode ini sejalan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu pembuatan produk berupa video pembelajaran.

Tahapan utama dalam penelitian D&D adalah analisis, perencanaan, produksi, dan evaluasi. D&D sebagai cara dalam menciptakan prosedur, teknik, dan atau alat berdasarkan pada analisis metodis terhadap suatu kasus yang spesifik. Karakteristik yang dimiliki metode penelitian D&D terdapat pada pengumpulan data yang menggunakan pendekatan multimetode yang memadukan kualitatif dan kuantitatif dalam satu penelitian.

Penelitian ini menggunakan model penelitian PPE yang merupakan singkatan dari *Planning, Production, and Evaluation*. Richey dan Klein (dalam Sugiyono 2013) menyatakan “*The focus of research and development design can be on front-end analysis planning, production and evaluation* (PPE)”. *Planning* (perencanaan) berarti kegiatan membuat rencana produk. Kegiatan ini diawali dengan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui penelitian dan studi literatur. *Production* (memperoduksi) adalah kegiatan membuat produk berdasarkan rancangan yang telah dibuat. *Evaluation* (evaluasi) merupakan kegiatan menguji dan

menilai seberapa tinggi produk yang dibuat telah memenuhi spesifikasi yang telah ditentukan.

3.2. Prosedur Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan model peneelitan PPE (*Planning, Production, Evaluation*), yang menurut Richey dan Klein (dalam Sugiono, 2013, hlm.41) memiliki beberapa rincian. Berikut ini rincian tahap penelitian yang akan dilakukan:

1. *Planning* (Perencanaan)

Pada tahap ini, berisikan kegiatan perencanaan pengembangan video pembelajaran, antara lain:

a) Analisis kebutuhan siswa

Analisis kebutuhan siswa ini bertujuan untuk mengungkapkan masalah dasar yang diperlukan dalam mengembangkan video pembelajaran. Pada tahap ini, pementli melakukan analisis melalui observasi, wawancara tidak terstruktur dengan guru kelas, identifikasi masalah serta pencarian informasi melalui studi literatur yang disesuaikan dengan masalah yang ditemukan di lapangan.

b) Analisis materi

Materi yang akan dimuat pada video pembelajaran ini yaitu materi IPS mengenai kegiatan ekonomi pada Kompetensi Dasar 3.3 dan 4.3.

c) Analisis kebutuhan perangkat lunak

Pengembangan video pembelajaran membutuhkan perangkat lunak berupa aplikasi *canva*.

2. *Production* (Produksi)

Tahap *Production* pada penelitian ini meliputi proses perancangan konten atau isi media pembelajaran dari materi yang sudah ditentukan. Selanjutnya peneliti membuat desain awal berupa pembuatan naska, pemilihan elemen atau gambar yang akan digunakan hingga proses rekaman yang nantinya akan menjadi *background* pada video pembelajaran. Kemudian hasil dari desain awal yang dibuat akan

disusun sesuai dengan urutan materi yang akan disampaikan lalu diolah melalui proses editing.

3. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap ini meliputi validasi dari para ahli terkait yang bertujuan untuk memberikan masukan tentang isi video pembelajaran. Kemudian jika sudah mendapatkan masukan diperbaiki lagi dengan tujuan agar video pembelajaran bisa lebih layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

3.3.Partisipan Penelitian

Partisipan dalam pengembangan media video pembelajaran adalah beberapa tokoh ahli di bidang-bidang terkait dalam meninjau dan meningkatkan kualitas pengembangan produk, sebagai berikut:

1. Ahli Media

Ahli media yang dimaksud yaitu dosen yang berkopeten dalam hal media pembelajaran.

2. Ahli Materi

Ahli materi yang dimaksud yaitu dosen mata kuliah Pendidikan IPS yang ada di Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

3. Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran yang dimaksud yaitu guru/wali kelas V di salah satu Sekolah Dasar di Kota Bandung.

3.4.Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini peneliti mengambil beberapa teknik dalam pengumpulan data sebagai acuan dan referensi agar terlaksananya penelitian. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai pengembangan video pembelajaran. Adapun beberapa hal yang dilihat

peneliti saat observasi, antara lain hambatan belajar serta penggunaan media pada saat proses pembelajaran berlangsung.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap guru kelas untuk memperoleh keterangan lebih lanjut mengenai proses pembelajaran yang sudah dilakukan dan selanjutnya akan digunakan untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran. Peneliti melakukan wawancara secara tidak terstruktur atau secara terbuka. Wawancara ini dilakukan bersamaan dengan kegiatan observasi.

3. Validasi Ahli

Validasi ahli dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan peneliti. Validasi ini diberikan kepada ahli media, ahli materi serta ahli pembelajaran.

3.5. Instrumen Pengumpulan Data

Pada kurikulum 2013 menyebutkan ada beberapa kriteria dalam menentukan aspek kelayakan dalam sebuah media pembelajaran. Diantaranya adalah kesesuaian ukuran, penampilan, keakuratan data dan fakta, efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa, keakuratan contoh, keakuratan istilah, mendorong rasa ingin tahu, kelayakan penyajian, keakuratan gambar atau ilustrasi. Berikut skala penilaian dari beberapa aspek kelayakan yang peneliti gunakan dalam melakukan penelitian menggunakan media pembelajaran ini:

1. Kisi-Kisi Validasi Ahli Media

Validator ahli media adalah seseorang yang ahli di bidang media baik cetak ataupun digital. Berikut instrumen yang akan peneliti validasi kepada ahli media.

Tabel 3.1 Tabel Kisi-Kisi Ahli Media

Aspek	Indikator	Jumlah butir	Butir
Kualitas media	Kualitas video yang ditampilkan	3	Pemilihan <i>background</i> dengan isi materi
			Kemenarikan <i>cover</i> pembuka

			Kemenaikan gambar pada isi media
	Kemudahan penggunaan	2	Dapat digunakan kapan saja
			Dapat digunakan di mana saja
Desain media	Kesederhanaan media yang digunakan	3	Kejelasan gambar yang digunakan
			Kemenaikan animasi yang digunakan
			Ukuran gambar yang digunakan
	Kejelasan suara dan teks	3	Pemilihan jenis huruf
			Pemilihan <i>background</i> dengan materi
			Tata letak gambar dengan teks
Penggunaan bahasa dan warna	Kualitas penggunaan Bahasa	2	Keefektifan kalimat
			Kesesuaian Bahasa dengan ejaan
	Kombinasi warna dan bentuk	2	Kejelasan penyajian gambar
Kesesuaian warna <i>background</i> dengan teks			

(Diadaptasi dari Supriyani, 2021) dengan modifikasi

2. Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi

Validator ahli media adalah seorang yang ahli atau menguasai materi khususnya IPS pada penelitian ini. Berikut instrumen yang akan peneliti validasi kepada ahli materi.

Tabel 3.2 Tabel Kisi-Kisi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Jumlah butir	Butir
Pembelajaran	Tujuan pembelajaran	3	Kesesuaian dengan indikator dan tujuan pembelajaran
			Kesesuaian materi dengan KI dan KD
			Kelengkapan materi

	Pemilihan materi	3	Isi materi sesuai dengan kurikulum 2013
			Isi materi mewakili materi yang ada pada Kompetensi Dasar
			Kedalaman materi
Isi	Keruntutan isi	2	Gambar, diagram dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari
			Kesesuaian contoh dengan materi
	Kemenarikan isi	2	Menyajikan materi yang menarik
			Kejelasan materi yang disampaikan

(Diadaptasi dari Supriyani, 2021) dengan modifikasi

3. Kisi-Kisi Validasi Ahli Pembelajaran

Validator ahli pembelajaran adalah seorang yang ahli yang menguasai proses pembelajaran di sekolah. Berikut instrumen yang akan peneliti validasi kepada ahli pembelajaran.

Tabel 3.3 Tabel Kisi-Kisi Ahli Pembelajaran

Aspek	Indikator	Jumlah butir	Butir
Pembelajaran	Tujuan pembelajaran	3	Kesesuaian dengan indikator dan tujuan pembelajaran
			Kesesuaian materi dengan KI dan KD
			Kelengkapan materi
	Pemilihan materi	3	Isi materi sesuai dengan kurikulum 2013
			Isi materi mewakili materi yang ada pada Kompetensi Dasar
			Kedalaman materi
Isi	Keruntutan isi	2	Gambar, diagram dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari

			Kesesuaian contoh dengan materi
	Kemenarikan isi	2	Menyajikan materi yang menarik
			Kejelasan materi yang disampaikan
Kualitas media	Kualitas video yang ditampilkan	3	Pemilihan <i>background</i> dengan isi materi
			Kemenarikan <i>cover</i> pembuka
			Kemenarikan gambar pada isi media
	Kemudahan penggunaan	2	Dapat digunakan kapan saja
			Dapat digunakan di mana saja
Desain media	Kesederhanaan media yang digunakan	3	Kejelasan gambar yang digunakan
			Kemenarikan animasi yang digunakan
			Ukuran gambar yang digunakan
	Kejelasan suara dan teks	3	Pemilihan jenis huruf
			Pemilihan <i>background</i> dengan materi
			Tata letak gambar dengan teks
Penggunaan bahasa dan warna	Kualitas penggunaan Bahasa	3	Keefektifan kalimat
			Kesesuaian Bahasa dengan ejaan
			Pemilihan kata
	Kombinasi warna dan bentuk	2	Kejelasan penyajian gambar
Kesesuaian warna <i>background</i> dengan teks			
Kemanfaatan	Proses pembelajaran menyenangkan	4	Membuat siswa menjadi lebih aktif saat pembelajaran
			Memudahkan siswa dalam memahami materi

			Membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan
			Meningkatkan minat siswa dalam belajar

(Diadaptasi dari Supriyani, 2021) dengan modifikasi

3.6. Teknik Analisis Data

Setelah melakukan penelitian, data-data yang diperoleh selanjutnya diolah dan dianalisis untuk memperoleh informasi dan dijadikan bahan evaluasi. Analisis data merupakan suatu proses dalam mencari dan menyusun tatanan informasi yang sistematis yang berasal dari data yang diperoleh melalui hasil lembar validasi dari ahli sehingga dapat dengan mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.

Teknik analisis data yang peneliti gunakan pada penelitian ini adalah dengan pengumpulan data melalui instrumen yang sudah disebar, kemudian dikerjakan dan dilaksanakan sesuai dengan prosedur DnD. Adapun menentukan data dianalisis dengan menggunakan kuantitatif. Data hasil penilaian terhadap kelayakan produk pengembangan media video pembelajaran ini dianalisis secara deskriptif. Penentuan tingkat kevalidan dan revisi produk sebagai berikut:

Tabel 3.4

Kriteria Kelayakan Media

Presentase (%)	Interpretasi
81% – 100%	Sangat valid
61% – 80%	Valid (tidak perlu revisi)
41% – 60%	Cukup valid (tidak perlu revisi)
21% – 40%	Kurang valid (revisi)
0% – 20%	Tidak valid (revisi)

Rumus yang digunakan adalah:

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

Keterangan:

P = Persentase yang dicari

$\sum X$ = Jumlah jawaban responden

$\sum Xi$ = Jumlah nilai ideal

Untuk mengetahui tingkat kelayakan media berdasarkan data yang telah dikumpulkan kemudian di analisis menggunakan rumus diatas, selanjutnya data dikonversi menggunakan skala tingkat pencapaian menggunakan skala Likert.

Tabel 3.5
Skala Likert

Skala	Interpretasi
5	Sangat Baik (SB)
4	Baik (B)
3	Cukup Baik (C)
2	Kurang Baik (K)
1	Tidak Baik (T)

Dalam penelitian ini, penilaian ditentukan dengan minimal B yaitu Baik dengan tingkat pencapaian 61% - 80%. Produk yang dikembangkan dapat dikatakan berkualitas digunakan sebagai media pembelajaran apabila hasil penilaian minimal termasuk kedalam kategori baik/valid.