

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

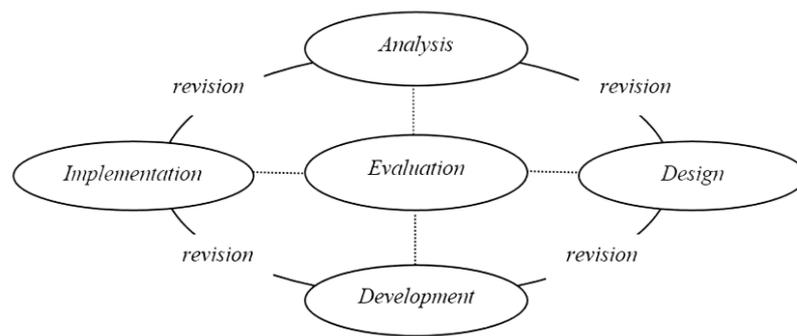
#### **3.1 Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development* (DnD) atau desain dan pengembangan, yang didefinisikan oleh Richey dan Klein dalam (Novianti dkk., 2022) sebagai berikut :

*“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 dari Richey dan Klein di atas dapat disimpulkan bahwasanya model D&D merupakan studi yang sistematis terhadap proses desain, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan untuk menetapkan dasar empiris dalam penciptaan produk dan alat instruksional dan non-instruksional serta model baru atau yang disempurnakan.

Penelitian ini juga mengaplikasikan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Pada model ADDIE memiliki 5 tahapan pengembangan yaitu: tahap analisis (*analysis*), tahap desain (*design*), tahap pengembangan produk (*development*), tahap implementasi produk (*implementation*), tahap evaluasi produk (*evaluation*). Desain penelitian yang digunakan mengacu pada model dari Robert Maribe Branch dalam Sugiyono (2019, hlm. 765) bahwa dalam penelitian dan pengembangan, tahapannya merupakan suatu siklus yang meliputi kajian terhadap berbagai hasil temuan di lapangan yang berhubungan dengan produk yang dihasilkan namun dibatasi hanya sampai pada tahap uji coba pemakaian dikarenakan disesuaikan dengan kebutuhan. Berikut alur penelitian dengan model ADDIE.



Gambar 3. 1 Langkah Model ADDIE

(Sumber : Sugiyono, 2019, hlm. 766)

### 3.2 Prosedur Penelitian

Dalam mengembangkan model ADDIE ada beberapa tahapan yang akan dijelaskan sebagai berikut.

#### 1. Tahap *Analysis*

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi suatu permasalahan dan kebutuhan yang diperoleh dari sekolah. Analisis dalam perancangan media pembelajaran ini meliputi analisis masalah, analisis materi pembelajaran, dan analisis kebutuhan pengembang. Pada tahap ini dilakukan observasi di salah satu yang berada di Kabupaten Bandung terkait permasalahan yang ada di lapangan, materi, serta kendala yang dihadapi oleh guru dan siswa pada saat pembelajaran.

#### 2. Tahap *Design*

Tahap ini berisi rancangan (*design*) untuk media pembelajaran yang akan dikembangkan. Dalam membuat *design* media pembelajaran ini akan menggunakan *Canva* dan juga *Articulate Storyline 3*.

#### 3. Tahap *Development*

Pada tahap ini akan dilakukan pengembangan media dan validasi ahli. Rancangan produk yang telah dibuat pada tahap design. Dikembangkan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

#### 4. Tahap *Implementation*

Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui respon pengguna yang diberikan kepada siswa terkait pengembangan media pembelajaran yang telah dibuat. Pada tahap ini akan dilakukan implementasi dengan cara uji coba produk media PANDAPAN berbasis android di salah satu sekolah yang berada di Kabupaten Bandung. Media akan di uji coba pada kepada siswa Fase B tepatnya kelas IV.

#### 5. Tahap *Evaluation*

Pada tahap ini dilakukan untuk mengetahui keberhasilan dan kelayakan media pembelajaran berbasis android yang telah dibuat. Media PANDAPAN yang telah divalidasi oleh para ahli media, materi, dan guru kemudian dievaluasi sesuai saran dan masukan. Sehingga didapatkan kesimpulan mengenai produk yang telah dibuat sesuai dengan tujuan penelitian atau tidak. Selain itu, pelaksanaan evaluasi dapat dilakukan selama proses implementasi berlangsung. Melalui penyebaran angket kepada siswa yang telah mengikuti proses pembelajaran. Sehingga pada proses ini akan mengetahui dan mengukur peningkatan minat belajar siswa.

### **3.3 Partisipan Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan partisipan sebagai sumber data penelitian adalah sebagai berikut.

1. Ahli materi sebagai validator kelayakan isi materi media pembelajaran. Ahli Materi dalam penelitian ini adalah dosen PPKN pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia.
2. Ahli media sebagai validator kelayakan produk media yang dikembangkan. Ahli media dalam penelitian ini adalah dosen Pembelajaran Seni pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia.
3. Ahli Pembelajaran dalam dalam penelitian ini adalah Guru Kelas Siswa Fase B (Kelas IV) di salah satu Sekolah Dasar di Kabupaten Bandung.

4. Siswa Fase B di salah satu Sekolah Dasar di Kabupaten Bandung.

### **3.4 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui kegiatan observasi, wawancara, dan angket.

1. Observasi

Observasi dilakukan guna mengidentifikasi masalah yang terjadi dengan cara melakukan pengamatan terhadap penggunaan media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di Fase B kelas IV. Dalam penelitian, observasi adalah proses mengamati suatu objek atau fenomena untuk mendapatkan informasi lebih lanjut. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan bentuk observasi tidak terstruktur yang berarti peneliti dapat mengembangkan pengamatannya berdasarkan perkembangan yang terjadi.

2. Wawancara

Wawancara adalah sebuah teknik pengumpulan data-data berupa informasi dari seorang narasumber yang didapatkan dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan. Wawancara juga merupakan alat yang digunakan untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan fakta yang ada di lapangan sehingga memperoleh data yang menjadi bahan kajian penelitian. Dalam hal ini akan dilakukan wawancara kepada guru dan siswa Fase B tepatnya kelas IV di salah satu Sekolah Dasar di Kabupaten Bandung mengenai proses pembelajaran dan minat belajar siswa selama proses pembelajaran. Wawancara ini dilakukan sekali yaitu pada saat pra riset. Wawancara pra riset berguna untuk tahap potensi dan masalah dan tahap pengumpulan informasi dan data.

3. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada para ahli media, materi, guru kelas serta siswa untuk menjawabnya mengenai pengembangan produk untuk mengetahui kelayakan produk tersebut. Selain

itu pengisian angket juga dilakukan pada tahap uji coba produk, yaitu dilaksanakan sebelum dan setelah siswa melakukan uji coba penggunaan media PANDAPAN berbasis android. Angket penelitian digunakan untuk mengetahui minat siswa sebelum dan setelah menggunakan media PANDAPAN.

### 3.5 Instrumen Penelitian

#### 1. Instrumen Observasi

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Pedoman Observasi

No	Yang diamati
1	Suasana pembelajaran di kelas
2	Metode Pengajaran yang digunakan guru selama pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas
3	Media pembelajaran yang digunakan guru selama pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas
4	Perilaku siswa selama di kelas
5	Minat siswa selama pembelajaran di kelas

#### 2. Instrumen Wawancara

##### a. Instrumen Wawancara Guru

Tabel 3. 2 Kisi- kisi Pedoman Wawancara untuk Guru  
(Modifikasi dari Putri, A.D. (2023, hlm. 32))

No	Pertanyaan
1	Bagaimana minat siswa pada saat pembelajaran Pendidikan Pancasila?
2	Apakah yang menyebabkan minat siswa seperti itu?
3	Apakah dalam proses pembelajaran bapak/ibu sering menggunakan media pembelajaran?
4	Apa bentuk media yang digunakan pada saat pembelajaran materi Makna dan Penerapan Sila Pancasila?
5	Apakah media tersebut dapat menarik minat dan perhatian siswa pada proses pembelajaran berlangsung?
6	Apakah bapak/ibu sudah pernah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi android?
7	Menurut bapak/ibu apakah jika menggunakan media aplikasi android dalam pembelajaran dapat menarik untuk digunakan siswa?
8	Apakah diperlukan untuk mengembangkan media aplikasi android untuk materi pnerapan sila Pancasila?

b. Instrumen Wawancara Siswa

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Pedoman Wawancara untuk Siswa  
(Modifikasi dari Putri, A.D. (2023, hlm. 33))

No	Pertanyaan
1	Bagaimana pendapat kamu terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas?
2	Apa bentuk media yang digunakan pada saat pembelajaran Pendidikan Pancasila?
3	Apa yang dapat dilakukan untuk membuat pelajaran ini lebih menarik?
4	Apakah kamu tahu aplikasi android?
5	Seberapa sering kamu menggunakan aplikasi android?
6	Apakah kamu merasa tertarik untuk belajar menggunakan aplikasi android?

3. Instrumen Angket

a. Instrumen Ahli Materi

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Ahli Materi  
(Modifikasi BNSP (dalam Purwono, 2008) ; LORI)

Aspek	Indikator
Kesesuaian Materi Dengan Capaian Pembelajaran	1. Materi yang disajikan lengkap berdasarkan dengan Tujuan Pembelajaran.
	2. Kedalaman materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.
	3. Keakuratan contoh kasus dan video pembelajaran.
Keakuratan Materi	4. Keakuratan konsep dan definisi.
	5. Menggunakan contoh kasus yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari.
Mendorong Keingintahuan	6. Mendorong rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran.
Teknik Penyajian	7. Materi yang disajikan tersusun secara sistematis dan runtut.
Pendukung Penyajian	8. Ditemukan contoh soal sebelum konsep materi.
	9. Ditemukan sumber rujukan untuk materi.
	10. Penyajian pembelajaran bersifat interaktif.
Penyajian Pembelajaran	11. Materi yang disajikan mudah dipahami.
	12. Memunculkan rasa senang siswa dalam pembelajaran.
	13. Memunculkan ketertarikan siswa untuk menyelesaikan pembelajaran.

## b. Instrumen Ahli Media

Tabel 3. 5 Kisi-kisi Angket Ahli Media  
(Adaptasi dari Warnaedi, V (2023, hlm. 29))

Aspek	Indikator
Desain Presentasi ( <i>Presentation Design</i> )	1. Pemilihan gambar yang disajikan cocok untuk siswa sekolah dasar
	2. Pemilihan palet warna yang cocok digunakan untuk peserta didik sekolah dasar
	3. Peletakan objek (layouting) yang memudahkan pengguna
Interaksi Pengguna ( <i>Interaction Usability</i> )	4. Fitur yang ada pada aplikasi PANDAPAN dioperasikan dengan mudah
	5. Tampilan yang mudah dipahami
	6. Pembagian materi sesuai kategori memudahkan pengguna
	7. Audio ( <i>sound effect</i> ) cocok digunakan
Aksesibilitas ( <i>Accessibility</i> )	8. Kemudahan dalam mengakses/memasang aplikasi
	9. Memiliki tampilan simbol maupun istilah yang mudah dikenali
Penggunaan Kembali ( <i>Reusability</i> )	10. Dapat digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan pengajar yang berbeda

## c. Instrumen Ahli Pembelajaran

Tabel 3. 6 Kisi-kisi Angket Ahli Pembelajaran  
(Modifikasi BNSP (dalam Purwono, 2008) ; LORI)

Aspek	Indikator
Media	1. Desain aplikasi (gambar, warna, dan peletakan objek) yang memudahkan pengguna
	2. Fitur yang ada pada aplikasi PANDAPAN dapat dioperasikan dengan mudah
	3. Memiliki tampilan, simbol, maupun istilah yang mudah dikenali
	4. Audio ( <i>sound effect</i> ) cocok digunakan
	5. Dapat digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan pengajar yang berbeda
Materi	6. Materi yang disajikan relevan dengan Capaian Pembelajaran
	7. Materi yang disajikan tersusun secara sistematis dan runtut
	8. Materi yang disajikan lengkap berdasarkan dengan Capaian Pembelajaran
	9. Materi yang disajikan mudah dipahami
Minat	10. Isi materi yang disajikan dapat menarik minat dan perhatian peserta didik
	11. Timbul rasa senang saat menggunakan media pembelajaran
	12. Dengan menggunakan aplikasi ini, belajar menjadi tidak membosankan

Rildwiani Putri Utama, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA "PANDAPAN" BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA FASE B SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

d. Instrumen Respon Siswa

Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Angket untuk Respon Siswa

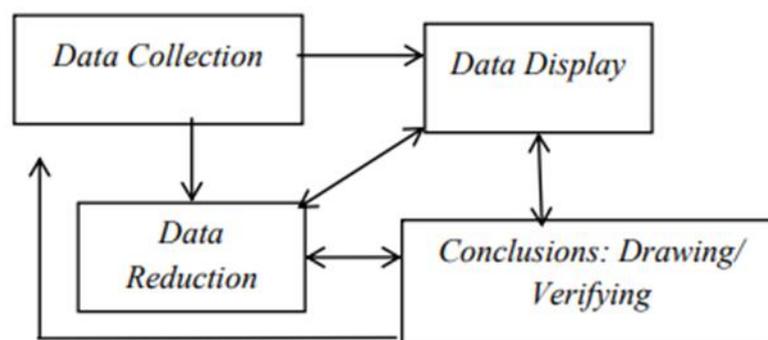
No	Indikator	Jumlah Pernyataan	Pernyataan	
			Positif	Negatif
1	Perasaan Senang	4	1,3	2,4
2	Perasaan Tertarik	4	6,7	5,8
3	Perhatian Siswa	4	10,12	9,11
4	Keaktifan Siswa	4	14,16	13,15

### 3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yang dianalisis dalam penelitian ini merupakan data yang mendeskripsikan proses dan hasil dari pengembangan produk media aplikasi PANDAPAN. Adapun data kuantitatif pada penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan dari media PANDAPAN yang dikembangkan berdasarkan pendapat para ahli.

#### 1. Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi dan wawancara. Hasil observasi dan wawancara tersebut dianalisis dengan empat tahap menurut Miles & Huberman dalam Ahmad (2018, hlm. 10). Prosedur analisis data ini dapat ditunjukkan dengan menggunakan skema berikut:



Gambar 3. 2 Prosedur Analisis Data Kualitatif

Sumber: Ahmad (2018, hlm 10)

a) Pengumpulan Data (*Data collection*)

Pada tahap awal ini, data dikumpulkan melalui wawancara dengan siswa dan guru serta observasi di salah satu sekolah dasar yang berada di Kabupaten Bandung. Wawancara dilakukan untuk menggali pandangan dan pengalaman langsung dari siswa dan guru mengenai pelajaran Pendidikan Pancasila. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran yang terjadi. Data yang dikumpulkan meliputi catatan observasi, catatan dan rekaman wawancara, serta dokumen terkait.

b) Reduksi data (*Data reduction*)

Setelah data terkumpul, langkah berikutnya adalah reduksi data. Pada tahap ini, data yang kompleks dan beragam disederhanakan dengan cara memilah dan memilih informasi yang relevan.

c) Penyajian atau pemaparan data (*Data display*)

Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk yang terorganisir dan mudah dipahami. Penyajian data dilakukan melalui tabel, grafik, atau narasi yang menggambarkan temuan-temuan kunci dari hasil wawancara dan observasi.

d) Penarikan kesimpulan (*Conclusions: drawing/verifying*)

Pada tahap akhir, penarikan kesimpulan dilakukan dengan mengintegrasikan hasil reduksi dan penyajian data. Kesimpulan diambil berdasarkan pola-pola yang muncul dari data yang telah disusun. Proses verifikasi melibatkan pengecekan kembali terhadap kesimpulan yang diambil untuk memastikan akurasi dan konsistensi. Penarikan kesimpulan dilakukan untuk mengambil hal penting dari sajian data yang telah terorganisir dalam bentuk narasi kalimat yang padat serta mengandung isi yang luas yang telah diperkuat dengan bukti-bukti yang valid sehingga kesimpulan yang dibuat dapat dipertanggung jawabkan.

## 2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis Kuantitatif digunakan peneliti untuk mengolah data yang didapatkan berdasarkan lembar angket validasi ahli materi dan ahli desain.

### a. Analisis Kelayakan Produk

Analisis kelayakan produk yang dilakukan peneliti menggunakan data angket untuk validasi ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Analisis kelayakan produk ini memiliki skor maksimum 4 pada setiap pertanyaan dalam lembar validasi angket. Kategori penilaian media “PANDAPAN” berbasis android dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 3. 8 Skor Penilaian Validasi Ahli

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

Setelah mendapat data validasi, maka skor akan dihitung menggunakan rumus Arikunto dalam (Puti dkk., 2023, hlm. 82) sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor ideal}} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentasi Kelayakan

Skor Ideal : Jumlah skor maksimal

Setelah angket validasi dihitung dengan menggunakan rumus di atas, maka akan diperoleh presentase yang menggambarkan kualitas media “PANDAPAN”. Hasil dari presentase tersebut dapat diklasifikasikan dalam tabel berikut berdasarkan Arikunto dalam (Puti dkk., 2023, hlm. 82)

Tabel 3. 9 Kategori Kelayakan Validasi Produk dari Ahli

Rentang Presentasi	Kategori
< 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Jika tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan di bawah kategori layak, maka dilakukan revisi berdasarkan masukan dari validator sampai diperoleh tingkat kevalidan dalam kategori Layak.

#### b. Analisis Minat Belajar Siswa

Analisis minat belajar siswa dilakukan untuk melihat sejauh mana tingkat minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media “PANDAPAN” berbasis android. Analisis minat belajar siswa yang dilakukan peneliti diperoleh dari pengolahan data instrumen angket minat belajar siswa menggunakan skala guttman dengan 2 alternatif pilihan jawaban yaitu “YA” dan “TIDAK”. Butir angket dinyatakan dalam 2 bentuk pernyataan, yaitu pernyataan positif dan negatif. Adapun skoring perhitungan responden dalam skala Guttman adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 10 Skoring Skala Guttman

Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban	
	Positif	Negatif
Ya	1	0
Tidak	0	1

Jawaban dari responden dapat dibuat skor tertinggi “satu” dan skor terendah “nol”, untuk alternatif jawaban dalam angket, peneliti menetapkan kategori untuk setiap pernyataan positif, yaitu Ya = 1 dan Tidak = 0, sedangkan kategori untuk setiap pernyataan negatif, yaitu Ya = 0 dan Tidak=1.

Setelah mendapat data angket minat belajar siswa, maka skor akan dihitung menggunakan rumus Arikunto dalam (Puti dkk., 2023, hlm. 82) sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor ideal}} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentasi minat belajar siswa

Skor Ideal : Jumlah skor maksimal

Setelah angket minat belajar dihitung dengan menggunakan rumus di atas, maka akan diperoleh presentase yang menggambarkan tingkat minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media “PANDAPAN”. Hasil dari presentase tersebut dapat diklasifikasikan dalam tabel berikut berdasarkan Arikunto dalam (Septiani dkk., 2020, hlm. 68)

Tabel 3. 11 Kriteria presentase minat belajar siswa

Presentase skor minat (%)	Kriteria
76 – 100	Tinggi
56 – 75,9	Sedang
0 – 55,9	Rendah