

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian D&D (Design and Development). Metode penelitian D&D sebagai metode penelitian sistematis mengenai desain, pengembangan, dan proses evaluasi yang berkaitan dengan produk dan perangkat instruksional baik yang baru ataupun yang sudah ada sebelumnya seperti yang dijelaskan Richey & Klein (2007). Juga dijelaskan oleh Rusdi (2018) Design and Development sebagai bentuk penelitian pemecahan masalah yang hasilnya dapat langsung dievaluasi oleh pengguna. Metode penelitian D&D dipilih dengan melihat sistematika penelitian yang teratur dan sistematis.

Lebih lanjut, Metode D&D merupakan suatu metode penelitian yang bertujuan untuk menyediakan informasi bagi Instructional Designer (ID) dalam menelaah masalah dalam pendidikan yang telah ditemukan dan diselesaikan secara empiris dan sistematis melalui serangkaian penelitian pada proses desain, pengembangan dan evaluasi (Richey & Klein, 2007). Penelitian difokuskan pada proses perancangan dan pengembangan yang dijelaskan, dianalisis, dan adanya evaluasi pada produk yang telah dibuat. Dalam pembuatan dan pengembangan produk maka dipilih metode penelitian D&D dengan penggunaan model ADDIE dalam pengembangan produknya.

3.2. Prosedur Penelitian

Model penelitian mempunyai garis besar prosedur yang dilakukan dalam penelitian tersebut dari tahap awal hingga tahap akhir dari penelitian. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan berikut kelima tahapan menurut Richey & Klein (2007) yaitu :

1. Analisis (Analysis)

Analisis ditujukan untuk mengetahui kebutuhan dengan cara melihat karakteristik siswa, pengetahuan dan juga kebutuhan siswa. Analisis merupakan tahap awal yang sangat fundamen dalam melaksanakan penelitian ataupun kegiatan lainnya. Pada tahap ini, analisis dilaksanakan untuk memeriksa standar, kompetensi dan karakteristik siswa dalam

menetapkan landasan atas kebutuhan siswa tersebut (Peterson, 2003). Pelaksanaan analisis disesuaikan dengan materi dan capaian pembelajaran sebagai landasan pembelajaran. Analisis dilakukan untuk melihat permasalahan dan kebutuhan siswa yang ada di lingkungan pembelajaran. Analisis dilakukan bertujuan melihat target, tugas serta topik pembelajaran yang akan diangkat. Berdasarkan hal tersebut, maka dilaksanakan analisis kepada guru melalui wawancara tidak terstruktur untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan penyampaian materi dan karakteristik siswa kelas X di smk pasundan 3 kota cimahi.

2. Perancangan (Design)

Tahap perancangan media pembelajaran berdasarkan hasil analisis yang didapat dari tahap analisis sebelumnya. Hasil dari analisis yang didapatkan dituangkan ke dalam GBPM (Garis Besar Program Media). Dengan GBPM tersebut merupakan rancangan materi yang dibuat untuk media pembelajaran dan dijadikan pedoman oleh pengembang media dalam penulisan naskah program media (Lestari dkk., 2018). Dalam GBPM terdapat dari pada tujuan pembelajaran, materi pokok, sub materi, format media juga keterangan.

3. Pengembangan (Development)

Pengembangan merupakan proses lanjutan dari hasil proses sebelumnya. Tahap ini merupakan tahapan transisi dari mode analisis penelitian awal dan perencanaan ke mode produksi serta pengembangan (Peterson., 2003). Dalam tahap ini dilakukan pembuatan produk mulai dari pembuatan gambar, penentuan animasi, penentuan penggunaan bahasa, pengambilan suara (*dubing*), dan penyatuan keseluruhan atau *compositting*. Dalam tahap ini juga dilakukan uji kesesuaian terhadap materi yang akan disampaikan.

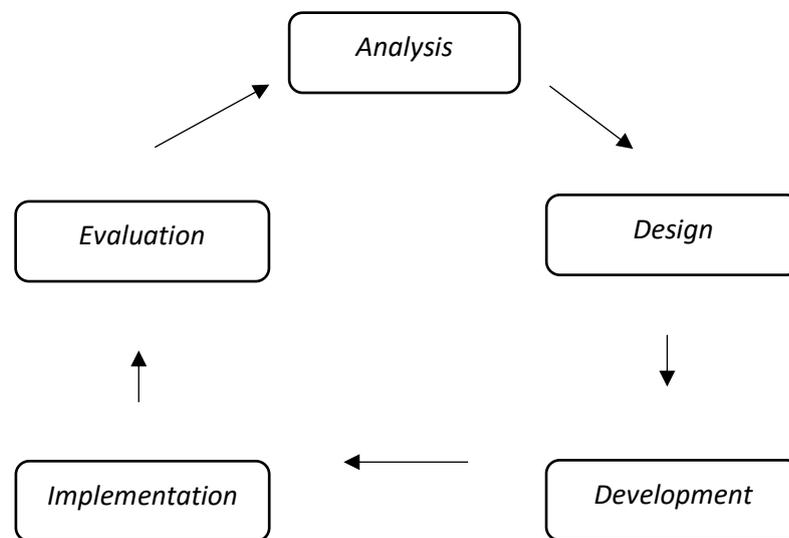
4. Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi merupakan proses tahap uji coba produk yang dilaksanakan kepada murid kelas X dan guru mata pelajaran IPAS di SMK Pasundan 3 Cimahi. Uji coba dilakukan untuk mengetahui respon pengguna terhadap media pembelajaran yang sedang dikembangkan.

5. Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui respon pengguna terhadap produk yang dibuat melalui form angket yang diberikan kepada pengguna. Hal ini dilakukan ditujukan agar produk yang dikembangkan bisa sesuai dan dapat digunakan oleh pengajar disekolah.

Gambar 3.1 memperlihatkan tahapan pengembangan media pembelajaran sebagai berikut:



Gambar 3.1 Prosedur Penelitian model ADDIE

3.3. Partisipan dan Tempat Penelitian

Dalam penelitian dibutuhkan partisipan dan subjek penelitian, demi mendapat kelengkapan data demi pelaksanaan penelitian mampu berjalan dengan baik. Populasi yang diambil dalam penelitian adalah siswa di SMK Pasundan 3 Kota Cimahi. Sampel penelitian ini adalah guru dan juga murid sebagai pengguna. Pengguna yang dimaksud yaitu guru Mata pelajaran IPAS dan siswa kelas X SMK Pasundan 3 Cimahi. Dilaksanakan di SMK Pasundan 3 Pasundan yang berlokasi di Jl. Melong Raya No.2 Kota Cimahi.

Dedi Akbar, 2024

Perancangan Video Motion Grafik Untuk Pembelajaran Ipas Materi Stunting di Smk Pasundan 3 Kota Cimahi

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

3.4. Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini data yang diambil dari partisipan dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, dengan pendekatan kualitatif sebagai posisi instrumen penelitian. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi dan angket yang digunakan dalam pengumpulan data dari guru dan siswa, serta instrumen berupa form penilaian evaluasi media yang digunakan untuk memperoleh data. Berikut instrumen pengumpulan data yang peneliti gunakan untuk mengumpulkan informasi dalam media video pembelajaran.

1 Observasi

Observasi diartikan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Observasi dilakukan pada saat studi lapangan dalam rangka mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan media yang dibuat dan kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran yang didukung dengan wawancara tidak terstruktur untuk memperkuat informasi yang didapat melalui observasi.

2 Angket

Angket atau kuisioner adalah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadi atau hal-hal yang ia ketahui (Arikunto, 2014). Angket yang digunakan berupa form yang akan diisi oleh partisipan demi mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti. Alat ukur yang digunakan adalah rating scale yang berupa data mentah berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif (Riduwan & Akdon, 2009).

a. Form Materi dan Media

Form ini diisi oleh guru mata pelajaran sekaligus ahli media pembelajaran yang bersangkutan untuk mengetahui dari segi materi apakah sudah sesuai dengan kebutuhan pendidikan, serta untuk mengevaluasi apakah pengembangan media yang dilakukan telah memenuhi kebutuhan dan tujuan dari materi pembelajaran yang diajarkan. Dengan demikian, diharapkan form ini dapat memberikan masukan yang berharga untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan efektivitas penggunaan media dalam proses pendidikan.

Dedi Akbar, 2024

Perancangan Video Motion Grafik Untuk Pembelajaran Ips Materi Stunting di Smk Pasundan 3 Kota Cimahi

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

Berikut adalah materi penilaian yang di tujukan kepada ahli media dan guru seperti ditunjukkan pada table 3.1 dan table 3.2.

Tabel 3.1

Kisi-Kisi Instrumen Lembar Penilaian Ahli media

Aspek	Item Pertanyaan	Nomor	Jumlah
Kualitas Media	Kesesuaian visual dan materi pembelajaran	1	1
	Penggunaan bahasa sudah tepat dan sesuai dengan audiens	2	1
	Kualitas animasi dalam media pembelajaran sudah baik dan jelas	3	1
	Teks dalam media pembelajaran mudah untuk dibaca	4	1
	Bahasa yang disajikan mudah dipahami	5	1
	Kejelasan pengucapan suara dubber sudah baik	6	1

Tabel 3.2

Kisi-Kisi Instrumen Lembar Penilaian Guru

Aspek	Item Pertanyaan	Nomor	Jumlah
Isi/materi	Sajian materi menarik	1	1
	Materi sesuai dengan kompetensi dasar	2	1
	Materi yang disajikan sesuai dengan silabus	3	1
	Dapat dipahami dan dipelajari dengan mudah	4	1
Penggunaan	Mudah digunakan kapan dan dimana saja	5	1
	Memunculkan suasana belajar	6	1
	Dapat digunakan secara mandiri	7	1
	Penggunaan bahasa sudah tepat	8	1
Tampilan	Kualitas animasi dalam media pembelajaran sudah baik dan jelas	9	1
	Teks dalam media pembelajaran mudah untuk dibaca	10	1
	Bahasa yang disajikan mudah dipahami	11	1
	Kejelasan pengucapan suara dubber sudah baik	12	1

b. Angket penilaian siswa

Angket ini diisi oleh siswa dengan tujuan demi mengetahui tanggapan dan penilaian oleh siswa pada media pembelajaran yang dikembangkan seperti ditunjukkan pada tabel 3.3.

Tabel 3.3

Kisi-Kisi Instrumen Lembar Penilaian Media oleh Siswa

Aspek	Item Pertanyaan	Nomor	Jumlah
Isi/Materi	Materi di dalam video mudah diingat	1	1
	Bahasa di dalam video mudah dipahami	2	1
	Media mempermudah memahami materi stunting	3	1
	Meningkatkan semangat belajar mapel IPAS	4	1
Tampilan	Tampilan animasi dalam video menarik	5	1
	Pemilihan warna dalam video menarik	6	1
	Tulisan dalam video dapat terbaca jelas	7	1
	Penggunaan animasi video mempermudah memahami materi	8	1

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilaksanakan dengan menggunakan angket atau instrumen non-tes yang dirancang khusus untuk tujuan penelitian ini. Responden

Dedi Akbar, 2024

Perancangan Video Motion Grafik Untuk Pembelajaran Ipas Materi Stunting di Smk Pasundan 3 Kota Cimahi

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

yang ikut serta adalah subjek yang relevan dengan penelitian, yaitu guru dan murid yang terlibat dalam proses pembelajaran. Dalam menghimpun dan menguji kelayakan data, digunakan angket seperti yang telah dijelaskan sebelumnya. Angket ini mengadopsi Skala Likert yang terdiri dari pernyataan positif, dengan pengkategorian jawaban yang mencakup kualifikasi sangat baik, baik, kurang, dan sangat kurang. Data yang diperoleh dari angket ini digunakan sebagai berikut:

- a. Metode pengumpulan data untuk penilaian oleh guru
 1. Data kualitatif berupa nilai kategori yaitu SB (Sangat Baik), B (Baik), K (Kurang), dan SK (Sangat Kurang).
 2. Data Kuantitatif berupa skor penilaian yaitu SB = 4, B = 3, K = 2, dan SK = 1.
- b. Metode pengumpulan data untuk penilaian serta respon siswa.
 1. Data kualitatif berupa nilai kategori yaitu SB (Sangat Baik), B (Baik), K (Kurang), dan SK (Sangat Kurang).
 2. Data Kuantitatif berupa skor penilaian yaitu SB = 4, B = 3, K = 2, dan SK = 1.

Tabel 3.4

Skoring Berdasarkan Skala Likert

Sangat Baik	Baik	Kurang	Sangat Kurang
4	3	2	1

3.6. Teknik Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis kuantitatif, deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data yang diolah adalah data angket guru dan siswa yang telah didapatkan. Tahapan analisis yang dilalui yaitu analisis statistik deskriptif, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan;

- a. Analisis Statistik Deskriptif

Untuk data kuantitatif, Dalam memudahkan membcanya maka analisis data menggunakan presentase pada masing-masing dengan rumus sebagai berikut.:

$$Ps = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

Ps = Presentase

S = Jumlah Skor

N = Jumlah Skor Ideal

Setelah mendapatkan hasil dari perhitungan tersebut, data diubah menjadi data kualitatif dengan mengacu pada kriteria Interpretasi Skor menurut Arikunto & Safrudin (2009) dapat dilihat pada tabel 3.5 sebagai berikut:

Tabel 3.5
Interpretasi Skor

Skor Rata-rata (%)	Kategori	Tingkat Validitas
0-20	Tidak Layak	Sangat Tidak Valid
21-40	Kurang Layak	Tidak Valid
41-60	Cukup Layak	Kurang Valid
61-80	Layak	Valid
81-100	Sangat Layak	Sangat Valid

a. Reduksi Data

Data yang terkumpul dari proses pengambilan dan pengumpulan data akan sangat banyak dan rumit sehingga perlu dilakukannya reduksi data. Reduksi data adalah proses pemilihan, pemustan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan (Rijali, 2018). Berikut data yang direduksi dalam penelitian ini.

- 1) Data hasil respon guru
- 2) Data hasil respon siswa
- 3) Penyajian data

Penyajian data dilakukan menggunakan bentuk kualitatif deskriptif. Data yang telah diperoleh dari angket kemudian diolah menjadi data kualitatif. Data tersebut dijabarkan dalam kriteria “Sangat Tidak Valid”, “Tidak Valid”,

Dedi Akbar, 2024

Perancangan Video Motion Grafik Untuk Pembelajaran Ips Materi Stunting di Smk Pasundan 3 Kota Cimahi

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

“Kurang Valid”, “Valid” dan “Sangat Valid”. Melalui penyajian data tersebut, maka data akan terorganisir dan akan mudah untuk dipahami.

b. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan tahap untuk mendapatkan kesimpulan atas pengembangan media yang telah dilaksanakan. Kesimpulan tersebut merupakan hasil analisis data yang telah dilaksanakan. Dari kesimpulan ini peneliti dapat mengetahui nilai serta kelayakan media tersebut.