

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan metode penelitian pengembangan jenis R&D (*research and development*). R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk melakukan pengembangan dan memvalidasi produk. Mengutip dari purnama dalam (Waruwu, 2024) membahas mengenai metode R&D dalam dunia pendidikan jenis penelitian ini bertujuan menghasilkan produk untuk pembelajaran yang diawali dengan analisis kebutuhan, pengembangan produk, evaluasi produk, dan revisi. Jenis penelitian ini memiliki kesimpulan yaitu untuk menghasilkan produk sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan. Penggunaan jenis metode ini sangat sesuai dengan tujuan peneliti dalam melaksanakan penelitian dalam mengembangkan suatu produk media pembelajaran digital berbasis aplikasi.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE, model ini memiliki kepanjangan dari Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Penerapan (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*). Tahapan setiap penelitian memiliki lima tahapan terstruktur sesuai dengan kepanjangan dari ADDIE itu sendiri. Pengembangan model ADDIE sangat relevan digunakan dalam penelitian ini karena dinilai sesuai dengan tujuan peneliti dalam melaksanakan penelitian. Menurut Safitri dkk., (2022) penggunaan model ADDIE merupakan salah satu model yang menjadi pedoman dalam mengembangkan suatu produk pembelajaran yang efektif, dinamis dan mendukung terciptanya pembelajaran yang inovatif serta efektif, model ini juga dinilai tersusun secara terprogram dengan urutan urutan yang sistematis dalam upaya untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Dalam melaksanakan penelitiannya peneliti mengimplementasikan dalam

lima alur tahapan sesuai penggunaan model yang diterapkan pada penelitian ini yaitu:

- 1 Tahapan pertama dalam penelitian ini yaitu melaksanakan analisis kebutuhan yang diperlukan saat akan melaksanakan pengembangan. Kegiatan analisis ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan produk yang akan dikembangkan, analisis ini merujuk kepada pengadaan fasilitas yang ada dalam suatu objek penelitian, selain itu analisis kurikulum yang akan menjadi penunjang bahan penyusunan materi yang akan diterapkan pada produk yang akan dikembangkan. Analisis karakter peserta didik menjadi sesuatu yang penting diperhatikan serta pengajaran seorang yang sering dilaksanakan menjadi bagian penting dalam pengembangan produk. Dalam analisis ini juga peneliti perlu melaksanakan riset terhadap penelitian sebelumnya mengenai pengembangan dan peneliti harus mencari pembeda (*novelty*) pada penelitian terdahulu agar pengembangan dapat terlaksana serta menjadi pembeda dalam penelitian tersebut.
- 2 Tahapan kedua yaitu melakukan design yang akan menjadi rancangan utama dalam melaksanakan pengembangan produk. Dalam tahap ini peneliti harus memperhatikan segala aspek yang telah dianalisis agar dapat sesuai dengan kebutuhan pengguna nantinya. Tahapan design ini merupakan hal paling krusial dalam menentukan segala aspek yang dibutuhkan bagi peserta didik dan pengajar nantinya. Pada tahapan desain ini peneliti harus merumuskan materi yang akan menjadi penyampaian informasi yang akan diterapkan pada produk.
- 3 Tahap ketiga yaitu melaksanakan pengembangan, dimana peneliti akan melaksanakan yang telah melaksanakan riset serta menganalisis terhadap penelitian terdahulu yang telah dilaksanakan, serta telah ditemukan pembeda dari pengembangan yang akan dilaksanakan pada setiap tahap penelitian pengembangan ini. Maka peneliti harus menciptakan pengembangan yang akan menjadi pembeda dari penelitian terdahulu. Pengembangan ini juga harus tetap menyesuaikan dengan kebutuhan serta bisa menjadi inovasi yang akan menjadi terobosan terbaru dalam dunia pendidikan. Pada tahap pengembangan ini juga peneliti melaksanakan penyebaran validasi terhadap validator ahli yang

bertujuan memberikan validasi terhadap produk yang dikembangkan. Tujuan dari validasi ini untuk memastikan produk yang dikembangkan layak, tepat dan memenuhi standar sebelum diuji lebih lanjut. Validasi ini juga sebagai bentuk pemberian masukan dan saran berdasarkan keahlian mereka, sehingga produk produk tersebut tidak bersifat teoritis, tapi juga praktis dan relevan.

- 4 Tahapan yang keempat yaitu implementasi produk yang telah melewati tahapan desain dan pengembangan, tahapan ini berisikan langkah nyata untuk mengimplementasikan produk. Langkah implementasi ini pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, langkah ini juga memiliki makna dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dari tahap implementasi ini juga menjadi salah satu realisasi dari langkah pengembangan. Dalam proses ini juga penggunaan strategi dan model pembelajaran harus sangat diperhatikan agar produk dapat tersampaikan kepada peserta didik dengan baik.
- 5 Tahapan yang kelima ini merupakan evaluasi yang bertujuan untuk melihat produk yang dikembangkan tersebut sesuai dengan kebutuhan atau tidaknya. Tahapan evaluasi ini biasanya dapat terjadi dari setiap tahap yang telah dipaparkan sebelumnya, evaluasi ini bersifat formatif dikarenakan tujuannya untuk kebutuhan revisi. Pada tahapan evaluasi ini penyebaran validasi kepada validator menjadi salah satu bentuk penilaian terhadap produk, dimana jika seorang validator memberikan sebuah saran dan tambahan yang menjadi salah satu aspek dalam melaksanakan evaluasi. Proses yang dilaksanakan pada tahap evaluasi ini akan menjadi nilai terhadap program pengembangan yang dilaksanakan peneliti.

### **3.2 Lokasi Penelitian**

Lokasi Penelitian ini bertempat di dua sekolah dasar negeri sekaligus yaitu:

1. SDN Kawungluwuk di Dusun Kawungluwuk, Desa Conggeang Kulon, Kecamatan Conggeang, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat
2. SDN Babakan di Dusun Babakan Cikamuning, Desa Mekarrahayu, Kecamatan Sumedang Selatan, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat

### **3.3 Partisipan Penelitian**

Partisipan penelitian ini melibatkan siswa yang berjumlah 26 orang siswa dengan tiga pembagian kelompok penelitian yaitu kelompok mandiri yang berjumlah empat siswa, kelompok kecil dengan jumlah kelompok dua beranggotakan enam orang siswa dan yang terakhir satu kelompok besar dengan jumlah sepuluh orang siswa. Partisipan dalam penelitian ini juga melibatkan dua orang validator yang memiliki kemampuan dalam bidang validasi ahli media dan validasi ahli materi. Mereka merupakan seorang tenaga pendidik yang memiliki latar belakang sebagai seorang wali kelas lima sebagai seorang validator ahli materi dan seorang dosen yang ahli dalam bidang IT.

### **3.4 Teknik Pengumpulan Data**

Peneliti akan melakukan teknik pengumpulan data untuk mendapatkan informasi dalam memenuhi kebutuhan data selama penelitian dengan melalui:

#### **3.4.1 Penyebaran Angket**

Dalam penelitian ini, angket yang digunakan oleh peneliti yaitu angket respon siswa yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap aplikasi SILAKU pada materi sistem pancasila dalam kehidupanku kelas V sekolah dasar. Penyebaran angket respon siswa ini menjadi salah satu tolak ukur peneliti seberapa praktis penggunaan aplikasi pembelajaran SILAKU ini diterapkan oleh siswa di sekolah dasar selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

#### **3.4.2 Validasi Ahli (*expert Judgement*)**

Validasi ahli pada penelitian ini bertujuan untuk meminta penilaian, arahan, evaluasi dari para ahli dengan memberikan instrumen penilaian terhadap aplikasi SILAKU. Validasi Ahli ini terdiri dari validasi ahli materi dan validasi ahli media, untuk mengetahui kelayakan dari aplikasi SILAKU untuk digunakan sebagai media pembelajaran oleh siswa, khususnya dalam materi Pancasila dalam kehidupanku. Perbaikan yang dilaksanakan oleh peneliti sebelum terjun kelapangan menjadi tolak ukur yang paling penting pada saat validasi, karena pada tahap ini juga media dapat diperbaiki sesuai dengan yang validator rasa perlu perbaikan.

### 3.5 Teknik Analisis Data

#### 3.5.1 Analisis Data Angket Kevalidan Media (Kelayakan Aplikasi)

Data tentang kevalidan dan kepraktisan dapat diperoleh melalui perhitungan dengan metode deskriptif persentase. Analisis kevalidan dan kepraktisan ini dilakukan dengan menggunakan kuesioner tertutup yang memanfaatkan skala penilaian yang hasilnya berbentuk skala likert, yakni menurut Sugiyono (dalam Astuti dkk., 2021) sebagai berikut;

**Tabel 3.1 Skala Likert Angket Validasi**

Skor	Penilaian
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

Hasil pengumpulan informasi dari kuesioner menunjukkan nilai validasi dari para ahli, yaitu validasi dari segi materi dan validasi dari segi media. Hal ini dilakukan dengan menghitung rata-rata nilai dari setiap kuesioner yang kemudian dibandingkan dengan total nilai yang diperoleh dari pernyataannya. Rumus yang sama digunakan untuk mengkonversi nilai tersebut menjadi persentase. Untuk menilai kelayakan aplikasi SILAKU, bisa diterapkan metode pengujian validitas yang berbasis deskripsi persentase pada skala rating, yang hasilnya diungkapkan dalam skala likert menurut Marhamah Hasibuan, (2021) dimana perhitungan persentase hasilnya dapat dilihat pada rumus berikut.

$$\text{Hasil Persentase Kevalidan (\%)} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Skor maksimal didapatkan dari hasil kali jumlah satuan dengan skor keseluruhan masing-masing satuan, dimana angka persentasenya dikelompokkan menjadi lima kategori kelayakan, menurut Dwi Kusuma Ainurro dkk., (2024) persentase hasil ukuran kelayakan aplikasi dapat dilihat dengan skor yang telah

dikerjakan melalui angket respon siswa. Angket respon siswa akan dikonversikan kepada tabel interpretasi dengan skala yang telah ditentukan oleh peneliti melalui beberapa sumber sebagai berikut

**Tabel 3.2 Kriteria Kevalidan Aplikasi**

No	Skor %	Kategori Kelayakan
1	81% - 100%	Sangat Valid
2	61% - 80%	Valid
3	41% - 60%	Cukup Valid
4	21% - 40%	Kurang Valid
5	0% - 20%	Tidak Valid

### 3.5.2 Analisis Data Angket Siswa (Kepraktisan Aplikasi)

Analisis kevalidan dan kepraktisan ini dilakukan dengan menggunakan kuesioner tertutup yang memanfaatkan skala penilaian yang hasilnya berbentuk skala likert, yakni menurut Sugiyono (dalam Astuti dkk., 2021) sebagai berikut;

**Tabel 3.3 Tabel Skala Likert Angket Respon Siswa**

Skor	Penilaian
4	SS (Sangat Setuju)
3	S (Setuju)
2	TS (Tidak Setuju)
1	STS (Sangat Tidak Setuju)

Data kepraktisan bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari hasil angket yang telah diisi oleh siswa terkait media pembelajaran yang telah dikembangkan. Persentase hasil kepraktisan dapat dihitung menggunakan rumus berikut Dwi Kusuma Ainurro dkk., (2024);

$$\text{Presentasi Kepraktisan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100$$

Adapun kriteria hasil kepraktisan sebagai tolak ukur untuk mengukur tingkat kepraktisan menurut Dwi Kusuma Ainurro dkk., (2024) penggunaan produk sebagai berikut;

**Tabel 3.4 Kriteria Kepraktisan Aplikasi**

<b>No</b>	<b>Skor %</b>	<b>Kategori Kepraktisan</b>
1	81% - 100%	Sangat Praktis
2	61% - 80%	Praktis
3	41% - 60%	Cukup Praktis
4	21% - 40%	Kurang Praktis
5	0% - 20%	Tidak Praktis