

BAB III

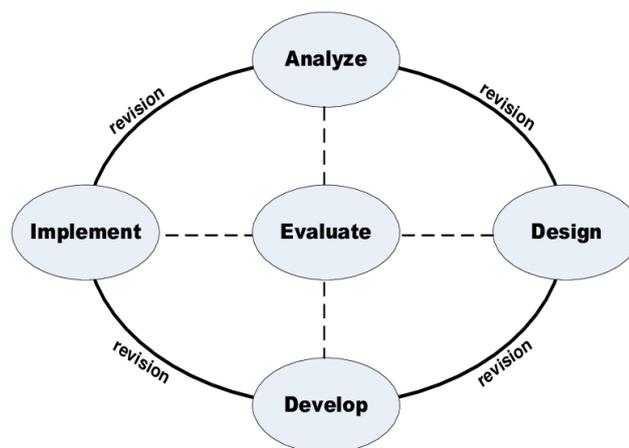
METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan alur yang dijadikan pedoman oleh peneliti dalam melaksanakan penelitiannya dan merupakan cara atau alat yang digunakan peneliti untuk menjawab pertanyaan dan permasalahan yang sedang diteliti. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)*.

Metode *Research and Development (R&D)* adalah jenis penelitian yang berfokus pada pengembangan produk atau media yang telah ada dengan tujuan menghasilkan inovasi yang belum pernah ada sebelumnya. Adapun tujuan dari penggunaan metode ini ialah untuk menghasilkan suatu produk dan menguji kelayakan produk tersebut agar dapat digunakan secara efektif. Menurut (Mahfud & Fahrizqi, 2020) Penelitian pengembangan bertujuan untuk menemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, serta menguji efektivitas dari produk agar menjadi lebih baik, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna.

Penelitian ini menggunakan model *ADDIE* yang terdiri dari 5 tahap diantaranya *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), and *Evaluation* (Evaluasi).



Gambar 3. 1 Alur Penelitian R&D Model ADDIE

Sumber: Anggraeni, Elmunsyah, Handayani (2019)

3.2 Lokasi, Waktu dan Partisipan Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di dua sekolah dasar. Penelitian pertama dilakukan di SD Negeri 2 Cipeujeuh Kulon, yang berlokasi di Jalan Kh. Hasyim Asyari No. 500, Desa Cipeujeuh Kulon, Kabupaten Cirebon. Penelitian kedua dilaksanakan di SD Negeri Sukaraja 1, yang terletak di Jl. Empang No. 04, Regol Wetan, Kecamatan Sumedang Selatan, Kabupaten Sumedang.

3.2.2 Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Juli 2024 sampai bulan Februari 2025. Berikut merupakan rincian waktu penelitian.

Tabel 3. 1 Rincian Waktu Penelitian

No.	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan Penelitian								
		Juli	Agu	Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar
1.	Penyusunan proposal	■	■							
2.	Pelaksanaan seminar proposal			■						
3.	Perbaikan Proposal				■					
4.	Pembuatan aplikasi PERANTARA					■	■	■		
5.	Penyusunan instrumen penelitian						■	■		
6.	Uji validasi aplikasi PERANTARA dengan ahli media, ahli materi dan ahli bahasa							■		

Liza Rahma Lestari, 2025

PENGEMBANGAN APLIKASI PERANTARA BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS PADA MATERI INDONESIA KAYA BUDAYA KELAS IV

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

No.	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan Penelitian								
		Juli	Agu	Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar
8.	Uji coba aplikasi PERANTARA									
10.	Pengolahan dan analisis data									
11.	Penyusunan Skripsi									
12.	Membuat artikel									
13.	Sidang skripsi									
14.	Perbaikan skripsi									
15.	Pengumpulan perbaikan skripsi									

3.2.3 Partisipan Penelitian

Partisipan penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Cipeujeuh Kulon dengan jumlah sebanyak 5 peserta didik beserta 1 guru kelas IV SD Negeri 2 Cipeujeuh Kulon, pada sekolah kedua di SD Negeri Sukaraja 1 dengan jumlah 28 peserta didik beserta 1 guru kelas IV SD Negeri Sukaraja 1. Selain itu terdapat pula ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa yang terlibat dalam penelitian ini untuk memeriksa kelayakan aplikasi PERANTARA. 1 Ahli materi yaitu dosen Ilmu Pengetahuan Sosial yang akan memeriksa kelayakan isi materi pada aplikasi PERANTARA, 1 ahli media yaitu dosen yang memiliki kapabilitas dalam hal desain, tampilan, serta multimedia, dan 1 ahli bahasa dosen yang menguasai bidang kebahasaan.

3.3 Prosedur Penelitian

Penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) memiliki berbagai model yang dapat digunakan. Dalam penelitian ini, peneliti memilih model ADDIE sebagai kerangka pengembangan. Model ADDIE sering digunakan

Liza Rahma Lestari, 2025

PENGEMBANGAN APLIKASI PERANTARA BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS PADA MATERI INDONESIA KAYA BUDAYA KELAS IV

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

dalam pengembangan berbagai produk pendidikan, seperti strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan bahan ajar.

3.3.1 Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis, kegiatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan atau permasalahan yang ada sehingga pengembangan produk dapat sesuai dengan konteks dan kebutuhan yang nyata. Tahapan ini sangat penting karena produk yang dihasilkan akan lebih efektif jika didasarkan pada pemahaman yang jelas tentang masalah yang dihadapi oleh pengguna atau dalam konteks tertentu. Analisis ini berangkat dari identifikasi masalah yang dapat diperoleh melalui studi literatur atau survei langsung di lapangan. Dalam konteks penelitian ini, proses analisis dilakukan melalui pra-survei yang melibatkan wawancara dengan guru sebagai praktisi utama di lapangan, untuk memperoleh informasi langsung mengenai tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran. Selain itu, kajian literatur dari artikel jurnal terkait juga menjadi landasan dalam mengidentifikasi isu-isu yang relevan. Dengan pendekatan kombinasi ini, analisis yang dilakukan diharapkan mampu memberikan gambaran yang komprehensif tentang kebutuhan nyata, sehingga produk yang dikembangkan dapat dirancang secara optimal untuk memberikan solusi yang tepat.

3.3.2 Desain (*Design*)

Tahap ini melibatkan perancangan aplikasi yang didasarkan pada hasil analisis kebutuhan. Proses perancangan mencakup beberapa langkah penting, antara lain: (1) Penyusunan konten materi IPS yang akan diintegrasikan ke dalam aplikasi yaitu materi IPS tentang kebudayaan Indonesia, seperti ragam suku bangsa, pakaian adat, rumah adat, dan makanan tradisional, disusun dalam bentuk galeri budaya, konten dibuat menarik menggunakan gambar, dan teks narasi sederhana agar mudah dipahami peserta didik dan memastikan kesesuaian materi tersebut dengan kurikulum yang berlaku. (2) Perancangan visual menggunakan *Canva*, terdapat halaman beranda berisi menu utama dengan ikon yang menarik antara lain: Capaian Pembelajaran, Ragam Nusantara (Kearifan Lokal, Galeri Budaya, Upaya Kita!), Quiz dan Game, ikon referensi dan tentang kreator (profil pengembang).

3.3.3 Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, aplikasi dikembangkan sesuai dengan desain yang telah dibuat. Desain visual yang telah dibuat di *Canva* diimpor ke *Smart Apps Creator*, ditentukan fitur-fitur utama aplikasi dengatur elemen interaktif di *SAC*, seperti mengatur tombol navigasi antar halaman. Misalnya pada ikon Ragam Nusantara ketika diklik akan masuk pada halaman (Kearifan Lokal, Galeri Budaya, Upaya Kita!), pada ikon Quiz di dalamnya diintegrasikan 10 soal pilihan ganda), dan Game edukatif *drag and drop* atau *matching* (mencocokkan gambar suku bangsa dengan nama provinsinya). Fitur-fitur tersebut dirancang untuk memotivasi, menarik minat serta menambah wawasan tang lebih luas bagi peserta didik kelas IV SD. Pada tahap ini, kerangka tersebut akan diwujudkan menjadi produk aplikasi yang siap digunakan. Sebelum aplikasi ini diimplementasikan, diperlukan proses validasi yang melibatkan ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa aplikasi PERANTARA memenuhi standar kelayakan, serta mampu berfungsi sebagai media pembelajaran yang memudahkan, efisien, menyenangkan dan menggembirakan.

3.3.4 Implementasi (*Implementation*)

Tahap ini melibatkan implementasi aplikasi di lingkungan pembelajaran nyata. Tahap ini bertujuan untuk memperoleh umpan balik dari pengguna terkait kemudahan produk yang telah dikembangkan. Melalui keterlibatan langsung pengguna, peneliti dapat memahami pengalaman mereka serta kendala yang mungkin muncul saat menggunakan aplikasi. Masukan ini sangat berguna untuk mengetahui bagian yang perlu diperbaiki agar aplikasi lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dengan demikian, tahap ini tidak hanya menjadi bahan untuk evaluasi, tetapi juga sebagai langkah penting dalam menyempurnakan aplikasi agar lebih optimal dalam mendukung pembelajaran IPS materi Indonesiaku kaya budaya.

3.3.5 Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap ini melibatkan evaluasi terhadap kelayakan dan efisiensi aplikasi. Tahap ini dilaksanakan untuk menyediakan umpan balik yang konstruktif bagi

pengguna produk. Dengan demikian, revisi dan penyempurnaan produk dapat dilakukan berdasarkan hasil implementasi atau kebutuhan yang belum terpenuhi. Evaluasi yang dilakukan secara menyeluruh ini berfungsi sebagai dasar untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut, memastikan bahwa produk memenuhi standar kualitas dan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

3.4 Definisi Operasional

3.4.1 Aplikasi PERANTARA (Pengetahuan Ragam Nusantara)

Aplikasi pembelajaran berbasis android yang dikembangkan khusus untuk membantu peserta didik kelas IV sekolah dasar memperluas pengetahuan mereka mengenai Kekayaan Budaya Indonesia pada materi Indonesiaku Kaya Budaya. Aplikasi ini berisi fitur-fitur seperti gambar, kuis, dan game edukatif yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi.

3.4.2 SAC (*Smart Apps Creator*)

Smart Apps Creator adalah sebuah program yang memungkinkan kita membuat aplikasi interaktif dan konten digital tanpa perlu tahu cara pemrograman. Dengan alat ini, kita bisa menggabungkan teks, gambar, video, animasi, dan suara untuk menciptakan aplikasi yang bisa dijalankan di berbagai perangkat seperti Android, iOS, dan Windows. Program ini sangat berguna untuk keperluan pendidikan, presentasi, atau pembuatan konten interaktif lainnya.

3.4.3 Indonesia Kaya Budaya

1. Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitar

Keunikan kebiasaan masyarakat di sekitar mengacu pada tradisi, adat istiadat, atau perilaku khas yang membedakan satu komunitas dari yang lain. Ini bisa berupa cara masyarakat merayakan hari besar, pola makan, cara berpakaian, bentuk gotong royong, atau adat dalam upacara pernikahan dan kematian. Setiap daerah memiliki kebiasaan yang unik, yang dipengaruhi oleh sejarah, budaya, dan lingkungan sekitar, menjadikannya bagian penting dari identitas komunitas tersebut.

2. Kekayaan Budaya Indonesia

Dalam materi ini terdiri dari suku bangsa, bahasa, tarian, pakaian adat, rumah adat, senjata, makanan khas daerah, dan kesenian daerah.

3. Manfaat Keragaman dan Melestarikan Keragaman Budaya

Memilih dan menyaring budaya asing yang masuk agar sesuai dengan nilai-nilai Indonesia. Diantaranya mengajarkan budaya Indonesia kepada orang lain, berpartisipasi dalam festival budaya, mengenalkan budaya Indonesia ke luar negeri, mempelajari dan selalu mencari informasi tentang keragaman budaya di Indonesia, menghormati kelompok lain yang menjalankan kebiasaan sosial dan adat istiadat mereka, menghargai hasil kebudayaan dari suku bangsa lain, mempelajari dan mendalami seni budaya Indonesia sesuai minat dan kesukaan, serta melestarikan dan mengembangkan seni tradisional seperti tari, musik, dan pertunjukan tradisional.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Aspek paling penting dalam penelitian yaitu teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi ataupun data yang absah dan faktual dalam kegiatan penelitian untuk mencapai tujuan penelitian yang telah dirumuskan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini melalui wawancara, angket validitas.

3.5.1 Wawancara

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara tidak terstruktur. Jenis wawancara ini bersifat fleksibel, di mana peneliti tidak terikat pada pedoman wawancara yang telah dirancang secara sistematis dan lengkap. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menyesuaikan pertanyaan sesuai dengan situasi dan kebutuhan selama proses wawancara. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan secara mendalam untuk mendapatkan informasi yang komprehensif dan mendalam dari subjek penelitian.

Wawancara dilakukan dengan Guru Kelas IV. Tujuan wawancara ini adalah untuk mengumpulkan data yang relevan bagi pengembangan aplikasi PERANTARA berbasis Android sebagai media pembelajaran IPS pada materi Indonesiaku kaya budaya kelas IV. Data yang diperoleh digunakan untuk

memahami kebutuhan pembelajaran, kendala yang dihadapi guru dan peserta didik, serta ekspektasi terhadap penggunaan aplikasi sebagai media pembelajaran inovatif.

3.5.2 Angket Validitas

Angket validitas merupakan teknik untuk menilai sejauh mana aplikasi PERANTARA layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi "Indonesiaku Kaya Budaya" dengan menguji dari aspek media, materi dan kepuasan pengguna. Angket ini memuat pertanyaan yang fokusnya pada informasi yang disediakan oleh aplikasi PERANTARA. Data yang diperoleh dari angket ini akan dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan pada aplikasi pembelajaran. Angket juga diberikan kepada peserta didik untuk mengevaluasi kemudahan dan efisiensi aplikasi tersebut, serta untuk memperoleh umpan balik mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan media pembelajaran ini. Oleh karena itu, angket yang digunakan melibatkan: (1) angket penilaian ahli materi; (2) angket penilaian ahli media; dan (3) angket penilaian ahli bahasa.

3.6 Instrumen Penelitian

Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu pedoman wawancara, angket validasi (ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan respon pengguna).

3.6.1 Wawancara

Wawancara dilakukan dengan guru kelas VI pada tahap studi pendahuluan, dengan topik utama pada kebutuhan media pembelajaran. Di bawah ini merupakan kisi-kisi wawancara yang dilakukan bersama wali kelas IV:

Tabel 3. 2 Pedoman Wawancara Wali Kelas

Aspek	Pertanyaan
Pembelajaran IPS materi Indonesiaku kaya budaya	3 Butir Soal
Media Pembelajaran	6 Butir Soal
Kebutuhan dalam Pengembangan Aplikasi Pembelajaran	4 Butir Soal
Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan	5 Butir Soal

Sumber : dimodifikasi dari (Manurung, Anazifa, 2024)

3.6.2 Angket Validitas

3.6.2.1 Angket Validasi Ahli Materi

Lembar angket validasi ahli dibuat untuk mengetahui kelayakan produk sebelum diujicobakan pada subjek penelitian (*Judgmental Expert*). Di bawah ini merupakan kisi-kisi angket yang diujikan pada ahli materi.

Tabel 3. 3 Lembar Instrumen Validasi Ahli Materi

Aspek	Pernyataan
Kesesuaian Isi Media dengan Materi	12 Butir Soal

Sumber : dimodifikasi dari (Salsabila & Ninawati, 2022)

3.6.2.2 Angket Validasi Ahli Media

Setelah produk aplikasi PERANTARA selesai dalam pengerjaan, media tersebut diberikan kepada ahli media untuk diuji kelayakannya. Berikut ini adalah kisi-kisi angket yang digunakan untuk memvalidasi media.

Liza Rahma Lestari, 2025

PENGEMBANGAN APLIKASI PERANTARA BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS PADA MATERI INDONESIA KAYA BUDAYA KELAS IV

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

Tabel 3. 4 Lembar Instrumen Validasi Ahli Media

Aspek	Pernyataan
Tampilan Media	12 Butir Soal
Audio	3 Butir Soal
Pengoprasian	7 Butir Soal

Sumber : dimodifikasi dari (Syafitri & Kiftia, 2022)

3.6.2.3 Angket Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa bertujuan untuk mengetahui apakah penjelasan dan pemilihan kata di dalam aplikasi PERANTARA sudah layak atau belum untuk diimplementasikan kepada peserta didik di lapangan. Berikut kisi-kisi angket yang akan diujikan pada ahli bahasa:

Tabel 3. 5 Lembar Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Pernyataan
Lugas	2 Butir Soal
Komunikatif	2 Butir Soal
Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia	3 Butir Soal
Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik	1 Butir Soal

Sumber : dimodifikasi dari (Nugroho & Mawardi, 2021)

3.6.2.4 Angket Respon Pengguna

Lembar angket respon pengguna diberikan kepada guru dan peserta didik untuk mengetahui kelayakan aplikasi PERANTARA selama digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Lembar Respon Guru

Aspek	Pernyataan
Visual	3 Butir Soal
Bahasa dan Tulisan	2 Butir Soal
Penggunaan	3 Butir Soal
Isi	3 Butir Soal

Sumber : dimodifikasi dari (Hapsari & Zulherman, 2021)

3.6.2.5 Angket Uji Coba

Peneliti menggunakan angket uji coba aplikasi PERANTARA untuk mengukur kemudahan penggunaan aplikasi bagi peserta didik. Angket ini diberikan setelah peserta didik menggunakan aplikasi sebagai media pembelajaran dalam materi Indonesiaku Kaya Budaya. Melalui angket ini, peneliti mengumpulkan data mengenai sejauh mana aplikasi membantu peserta didik dalam memahami materi, kemudahan penggunaan, serta daya tarik fitur yang disajikan. Data yang diperoleh dianalisis untuk mengevaluasi dan mengetahui aspek yang perlu diperbaiki agar aplikasi dapat lebih optimal dalam mendukung pembelajaran.

Tabel 3. 7 Lembar Instrumen Angket Uji Coba Peserta Didik

Aspek	Pernyataan
Tampilan	3 Butir Soal
Penyajian Materi	5 Butir Soal
Keseluruhan	2 Butir Soal

Sumber : dimodifikasi dari (Febrianti dkk., 2021)

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk mengolah hasil dari data yang telah dikumpulkan dari para ahli dan hasil tes peserta didik terhadap aplikasi PERANTARA yang telah dibuat oleh peneliti. Analisis data bertujuan untuk mengetahui jawaban atas pertanyaan yang diajukan dalam penelitian. Analisis data dalam penelitian ini digunakan untuk mengkaji hasil angket dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, respon pengguna dan uji coba

3.7.1 Analisis Kuantitatif dan Kualitatif

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket validasi yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, guru, dan pengguna. Analisis dilakukan menggunakan skala Likert dengan kategori penilaian mulai dari "Sangat Layak" hingga "Tidak Layak" untuk menggambarkan tingkat kelayakan aplikasi. Sementara itu, data kualitatif diperoleh melalui wawancara dan dianalisis untuk memperoleh pemahaman lebih mendalam terkait masukan dan tanggapan terhadap aplikasi yang dikembangkan.

Tabel 3. 8 Kriteria Interpretasi Skor Skala Likert

Skala	Tingkat Pencapaian (%)	Interpretasi Validasi Ahli
5	80 - 99,99	Sangat Layak
4	60 - 79,99	Layak
3	40 - 59,99	Cukup Layak
2	20 - 39,99	Kurang Layak
1	0 - 19,99	Tidak Layak

Berikut rumus untuk menghitung total skor skala Likert:

$$\text{Nilai P (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 3. 9 Validitas Kelayakan

Kriteria Nilai	Tingkat Validitas
81% - 100 %	Sangat Layak, dapat digunakan tanpa revisi
61% - 80%	Layak, dapat digunakan dengan sedikit revisi
41% - 60%	Kurang Layak, disarankan tidak digunakan karena diperlukan banyak revisi
21% - 40%	Tidak Layak, tidak boleh dipergunakan karena direvisi besar
0% - 20%	Sangat tidak Layak, tidak boleh digunakan

Tabel 3. 10 Kriteria Interpretasi Skor Angket Respon Pengguna

Penilaian	Kriteria Interpretasi
0% - 20%	Tidak Baik
21% - 40%	Kurang Baik
41% - 60%	Cukup Baik
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

Sumber: dimodifikasi dari Ridwan (dalam Pandulu & Puspasari, 2022)