

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2019), penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses yang dilakukan secara sistematis dengan tujuan untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar lebih berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dalam penelitian ini mengadopsi model pengembangan ADDIE, yang mencakup lima langkah inti di antaranya yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ini dipilih karena memiliki kerangka konseptual yang sistematis dan relevan dengan standar pembelajaran serta karakteristik pengembangan media pembelajaran berbasis pada teknologi. Sebagaimana dijelaskan oleh Sahaat dkk. (2020), *“the ADDIE model was chosen mainly because of its conceptual framework that is relevant to the standart of learning and the standard of Design and Technology subjects”*. Dengan struktur yang sistematis, model ADDIE memungkinkan proses pengembangan berjalan secara terarah, mulai dari identifikasi kebutuhan hingga evaluasi efektivitas produk yang dikembangkan.

3.1.1 Tahap Analisis

Analisis menjadi tahapan pertama yang mendasari keseluruhan proses pengembangan model ADDIE. Pada langkah analisis terdiri dari tiga tahapan analisis yang dilakukan, di antaranya sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan

Proses analisis kebutuhan dilaksanakan melalui tanya jawab antara peneliti dan guru kelas di salah satu sekolah dasar yang ada di Sumedang untuk memperoleh gambaran autentik mengenai kondisi pembelajaran IPS. Hasil temuan menunjukkan bahwa pembelajaran IPS masih bersifat konvensional dengan buku teks sebagai sumber utama, sehingga aktivitas belajar siswa kurang optimal. Siswa cenderung pasif, hanya mendengarkan penjelasan

tanpa terlibat dalam aktivitas eksploratif, interaktif, dan kolaboratif. Penggunaan media pembelajaran belum mampu mengakomodasi beragam jenis aktivitas belajar siswa secara menyeluruh. Meskipun guru pernah menggunakan media pembelajaran digital, pemanfaatannya masih terbatas dan tidak konsisten. Namun demikian, guru mengamati bahwa siswa tampak lebih antusias saat pembelajaran melibatkan media berbasis teknologi.

2. Analisis Kurikulum

Setiap sekolah saat ini sudah menerapkan Kurikulum Merdeka dalam pembelajarannya. Materi yang dijadikan dasar dalam pengembangan media adalah topik mengenai keragaman budaya Indonesia. Materi tersebut termasuk dalam ruang lingkup Capaian Pembelajaran (CP) mata pelajaran IPAS pada Fase B Kurikulum Merdeka, yang ditujukan untuk siswa kelas III dan kelas IV sekolah dasar. Dengan demikian, media yang dikembangkan perlu selaras dengan karakteristik Kurikulum Merdeka, yang menekankan fleksibilitas dan berbasis pada kebutuhan serta potensi siswa.

3. Analisis Karakteristik Siswa

Siswa kelas IV pada sekolah dasar yang dimaksud memiliki karakteristik yang beragam. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti bersama guru, sebagian besar siswa lebih antusias ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk yang menarik, seperti gambar, video, serta elemen interaktif lainnya. Namun, tanpa dukungan media yang sesuai, siswa cenderung cepat bosan dan kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran.

Temuan dari ketiga analisis tersebut dijadikan dasar oleh peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan berbagai aktivitas belajar siswa berdasarkan teori Paul B. Diedrich ke dalam media yang dikembangkan. Media yang dikembangkan adalah *Digital Culture Pop-Up Book* (D-CULT PUB), yaitu media pembelajaran yang interaktif dan inovatif pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi IPS tentang Keragaman Budaya Indonesia. Media ini diharapkan dapat mendorong keterlibatan siswa dalam berbagai aktivitas belajar. Dengan beragamnya aktivitas yang difasilitasi,

media ini dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, khususnya dalam memahami materi keragaman budaya Indonesia.

3.1.2 Tahap Perancangan

Pada tahap ini, seluruh komponen yang telah diidentifikasi pada tahap analisis mulai direalisasikan dalam bentuk rancangan konkret guna menghasilkan sebuah produk yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Produk yang dikembangkan oleh peneliti berupa media pembelajaran yaitu *Digital Culture Pop-Up Book* (D-CULT PUB) yang digunakan pada saat proses pembelajaran.

Pada tahap ini, dilakukan beberapa langkah yang bertujuan untuk merancang media pembelajaran secara sistematis dan terarah. Langkah-langkah tersebut meliputi: (1) penyusunan Garis Besar Program Media (GBPM) yang mencakup cakupan materi, indikator pencapaian, serta referensi yang mendukung; (2) pembuatan *flowchart* yang menggambarkan alur tampilan dan menu yang akan disajikan dalam media; (3) perancangan *storyboard* sebagai rancangan visual awal dari setiap tampilan media; (4) pemilihan aplikasi atau *platform* yang sesuai dengan pengembangan media, seperti Microsoft PowerPoint, Canva, Gimkit, dan Youtube, dan (5) pembuatan rancangan awal media, yaitu merancang dan mengumpulkan komponen-komponen pendukung media. Seluruh langkah ini bertujuan untuk menghasilkan desain media yang terarah, menarik, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

3.1.3 Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk melakukan penggabungan beberapa komponen pendukung yang telah disiapkan, serta membuat tampilan media sesuai dengan desain yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti mulai merealisasikan media dalam bentuk digital dengan memanfaatkan aplikasi Microsoft PowerPoint sebagai alat bantu utama. Seluruh elemen pendukung yang telah disusun sebelumnya kemudian dikombinasikan dan diintegrasikan menjadi satu kesatuan media yang utuh.

Proses ini juga mencakup penyuntingan tampilan, pengaturan navigasi, serta penyesuaian komponen agar fungsional dan menarik bagi siswa. Setelah media selesai dikembangkan, tahap berikutnya adalah proses validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media guna mengevaluasi tingkat kelayakan produk. Penilaian ini menjadi acuan dalam melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk. Dengan demikian, media pembelajaran yang dihasilkan dapat dipastikan memenuhi kriteria kelayakan dan siap diimplementasikan dalam proses pembelajaran secara efektif.

3.1.4 Tahap Pelaksanaan

Setelah tahap pengembangan dilakukan, tahap selanjutnya adalah implementasi, yaitu pelaksanaan uji coba media *Digital Culture Pop-Up Book* (D-CULT PUB) yang telah dikembangkan. Proses implementasi dilakukan secara sistematis melalui tiga tahap, yaitu uji coba perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar. Setelah implementasi media, siswa diminta untuk mengisi lembar angket untuk mengetahui respons mereka terhadap media yang dikembangkan. Tujuan dari pemberian angket ini adalah untuk memperoleh data mengenai tanggapan siswa, baik dari segi tampilan, kemudahan penggunaan, maupun kebermanfaatan media dalam mendukung proses pembelajaran.

3.1.5 Tahap Evaluasi

Tahap penilaian merupakan tahap terakhir dalam pengembangan media *Digital Culture Pop-Up Book* (D-CULT PUB) dengan model pengembangan ADDIE. Evaluasi dilakukan pada setiap tahap sebagai upaya perbaikan dan penyempurnaan, sehingga diperoleh media pembelajaran yang layak dan sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

3.2 Partisipan Penelitian

Penelitian ini melibatkan dua kategori partisipan, yaitu ahli dan pengguna (siswa). Para ahli terdiri atas ahli materi dan ahli media yang berperan sebagai validator dalam proses pengembangan media pembelajaran digital. Ahli materi merupakan salah satu guru dari SDN Sindang II dan SDN Palasari yang memiliki kompetensi dalam bidang Ilmu Pengetahuan Sosial

(IPS), memahami karakteristik peserta didik, serta menguasai capaian pembelajaran sesuai kurikulum. Sementara itu, validasi media dilakukan oleh dua dosen dari UPI Kampus Daerah Sumedang yang memiliki keahlian dan pengalaman dalam bidang pengembangan media pembelajaran.

Adapun partisipan pengguna adalah siswa kelas IVA dan IVB di SDN Sindang II. SDN Sindang II beralamat di Jalan Jatihurip No. 78, Desa Jatihurip, Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang, Provinsi Jawa Barat. Jumlah total siswa yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah 36 siswa, terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan dengan rentang usia 9 hingga 10 tahun, sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar yang menjadi sasaran media ini.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *non-probability sampling* dengan jenis *purposive sampling*, karena peneliti secara khusus memilih kelas IVA dan IVB sebagai subjek uji coba media pembelajaran berdasarkan kesesuaian karakteristik dan tujuan pengembangan media. Selanjutnya, uji coba media pembelajaran dilakukan secara bertahap, yaitu: uji coba perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar, sebagaimana disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. 1 Penyebaran partisipan

No.	Tahap	Partisipan	Jumlah	Penyebaran (%)
1.	Uji coba perorangan	Siswa kelas IVB	6	16,7
2.	Uji coba kelompok kecil	Siswa kelas IVB	12	33,3
3.	Uji coba kelompok besar	Siswa kelas IVA	18	50
Jumlah			36	100

Berdasarkan tabel di atas, uji coba media pembelajaran dilakukan dalam tiga tahap, yaitu uji coba perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar. Tahap uji coba perorangan melibatkan 6 siswa kelas IVB atau sebesar 16,7% dari total partisipan. Selanjutnya, pada tahap uji coba kelompok kecil

dilaksanakan dengan melibatkan 12 siswa kelas IVB (33,3%), dan tahap uji coba kelompok besar melibatkan 18 siswa kelas IVA (50%). Total keseluruhan partisipan yang terlibat dalam uji coba ini adalah 36 siswa, mencakup 100% dari jumlah populasi yang ditentukan.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang biasanya dipakai untuk mengumpulkan informasi atau fakta-fakta di lapangan. Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.3.1 Penyebaran Angket

Penyebaran angket merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menyajikan serangkaian pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden, yang dijawab sesuai arahan yang telah ditetapkan (Purnomo & Palupi, 2016). Dalam penelitian ini, penyebaran angket dilakukan sebagai alat untuk menilai aspek kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen angket tersebut disusun berdasarkan kisi-kisi terstruktur yang mengacu pada indikator penilaian kelayakan dan kepraktisan media. Penyusunan angket tidak dilakukan secara sembarangan, melainkan dikembangkan dari berbagai referensi yang relevan dan disesuaikan dengan karakteristik media serta kebutuhan partisipan penelitian. Dalam pelaksanaannya, terdapat dua jenis angket yang digunakan, yaitu angket validasi ahli yang ditujukan kepada para pakar untuk menilai media secara teoritis, serta angket respons pengguna yang ditujukan kepada siswa sebagai pengguna akhir media. Rincian kisi-kisi dari kedua jenis angket tersebut disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Lembar Validasi

No.	Sumber Data	Aspek yang Diamati	Nomor Item	Sumber Rujukan
1.	Ahli materi	1. Kelayakan isi materi	1,2,3,4,5,6,7,8	Modifikasi BNSP
		2. Kelayakan penyajian materi	9,10,11,12,13	

No.	Sumber Data	Aspek yang Diamati	Nomor Item	Sumber Rujukan
		3. Kelayakan bahasa	14,15	
2.	Ahli media	1. Kelayakan tampilan 2. Kesesuaian materi dengan media 3. Kemanfaatan media	1,2,3,4,5 6,7 8,9,10,11	Modifikasi Komariah dkk. (2023)

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Angket Respons Siswa

No.	Sumber Data	Aspek yang Diamati	Nomor Item	Sumber Rujukan
1.	Siswa	1. Tampilan media 2. Tampilan materi 3. Aktivitas Belajar berdasarkan Teori Paul B. Diedrich	1,2,3,4 5,6 7,8,9,10,11,12,13,14,15	Modifikasi Nabila dkk. (2021)

3.4 Teknik Analisis Data

3.4.1 Analisis Kevalidan

Dalam penelitian ini, analisis kevalidan dilakukan melalui pendekatan validitas konstruksi. Proses validasi dilakukan oleh masing-masing validator, yaitu ahli materi dan ahli media terhadap media pembelajaran *Digital Culture Pop-Up Book* (D-CULT PUB). Tujuan utama dari tahap ini adalah untuk menilai tingkat kelayakan dan validitas media secara menyeluruh sebelum diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

Proses penilaian menggunakan skala likert dengan lima tingkatan penilaian, mulai dari skor 1 hingga 5, yang kemudian dianalisis secara statistik deskriptif dengan menghitung rata-rata atau persentase dari skor setiap item

untuk mengetahui sejauh mana media yang dikembangkan menarik, mudah dipahami, serta mampu mengakomodasi berbagai aktivitas belajar berdasarkan teori Paul B. Diedrich.

Tabel 3. 4 Kriteria Skor Penelitian

Kategori	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-Ragu (RG)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber: (Hutabri, 2022)

Pada tabel 3.3 disajikan kriteria pemberian skor terhadap jawaban validitas, yang terdiri atas lima kategori respons. Adapun untuk menghitung tingkat validitas media menggunakan rumus berikut.

$$\text{Nilai validitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Adapun kriteria interpretasi skor validitas disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. 5 Kriteria Penilaian Kevalidan

Interval Persentase	Kategori
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Tidak Layak
< 21%	Sangat Tidak Layak

Sumber: (Andani, 2022)

3.4.2 Analisis Kepraktisan

Analisis kepraktisan dalam penelitian ini dilakukan melalui angket respons siswa yang disebarkan pada tahap implementasi terhadap media yang dikembangkan. Angket ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai tingkat kepraktisan media *Digital Culture Pop-Up Book* (D-CULT PUB) berdasarkan pengalaman langsung pengguna. Instrumen disusun menggunakan

skala likert dengan lima kategori respons, di mana setiap kategori diberikan bobot nilai sebagai berikut.

Tabel 3. 6 Kriteria Skor Penelitian

Kategori	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-Ragu (RG)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber: (Hutabri, 2022)

Nilai kepraktisan dihitung dengan menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut.

$$\text{Nilai kepraktisan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Adapun kriteria interpretasi tingkat kepraktisan media disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. 7 Kriteria Penilaian Kepraktisan

Interval Persentase	Kriteria Kepraktisan
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Tidak Praktis
< 21%	Sangat Tidak Praktis

Sumber: (Ramadhani & Izzati, 2023)

Selain menghitung persentase skor total untuk menentukan tingkat kepraktisan, dilakukan pula analisis deskriptif masing-masing butir pernyataan dalam angket respons pengguna. Analisis ini mencakup perhitungan nilai rata-rata (*mean*) dan simpangan baku (*standard deviation*). Nilai rata-rata (*mean*) digunakan untuk mengetahui tingkat penerimaan siswa terhadap setiap aspek kepraktisan media, sedangkan simpangan baku (*standard deviation*) digunakan untuk melihat tingkat konsistensi jawaban antar siswa.