

BAB III

METODE PENELITIAN

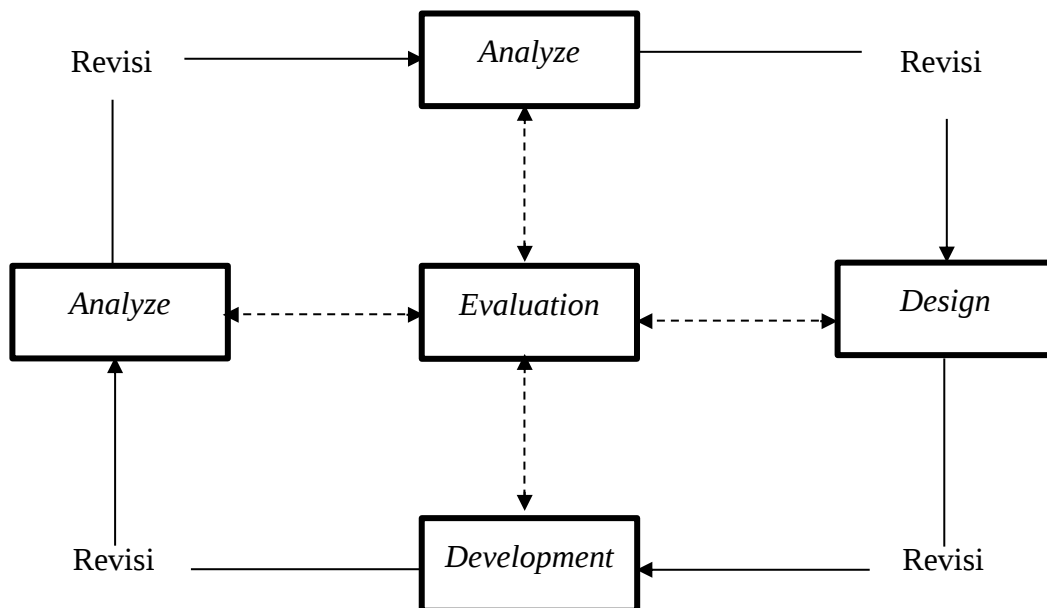
3.1 Metode dan Desain Penelitian

3.1.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D). yang digunakan untuk membuat dan menciptakan sebuah produk khusus, dimana dalam metode ini bersifat untuk menganalisis kebutuhan dan mengukur sejauh mana efektivitas produk yang dikembangkan. Untuk memastikan bahwa produk tersebut dapat digunakan secara luas di masyarakat (Sugiyono, 2016). Sedangkan menurut Bennett, Borg, & Gall (1984) penelitian dan pengembangan adalah langkah-langkah yang dilakukan untuk menciptakan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada, serta memvalidasi keunggulan produk. Tujuan dari penelitian ini adalah menciptakan produk baru dengan menguji kualitasnya (Widi, 2020). Oleh karena itu metode *Research and Development* (R&D) dapat digunakan untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran Prefordigo (*Prezi for Different Geographic*) IPAS Kelas VI SD dikarenakan tujuan dari penelitian ini adalah menciptakan produk baru dengan menguji kualitasnya (Widi, 2020).

3.1.2 Desain Penelitian

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation dan Evaluate*). Model ADDIE merupakan model penelitian yang bersifat instruksional sehingga cocok dengan pengembangan media. Hasil dari setiap tahap model ADDIE dapat menjadi produk awal pada tahap selanjutnya. Hal ini menjadikan Model ADDIE memiliki tahapan yang detail (Alvina & Handoyo, 2023). Dalam model ini, terdapat lima tahapan seperti yang dikemukakan oleh Dick & Carey (1996) yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*.



Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE Dick & Carey

(Hidayat & Nizar, 2021a)

Dari gambar 3.1 diatas secara umum tahapan dalam model ADDIE ini terdapat lima langkah, yakni *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement* dan *Evaluate*. Tahapan atau langkah tersebut ada yang dilaksanakan secara prosedural, model instruksional desain yang tidak prosedural atau siklikal atau boleh dimulai dari tahap tertentu, dan ada juga yang model desain pembelajaran intergratif. (Hidayat & Nizar, 2021b) tahap analisis (*analysis*) mencakup analisis kebutuhan, identifikasi masalah (kebutuhan), dan analisis tugas. Tahap desain (*Design*) melibatkan penyusunan rencana pembuatan, yang dimulai dengan menyusun kerangka. Tahap pengembangan (*Develompent*) mewujudkan desain dalam bentuk produk untuk dilakukan uji kevalidan dan membuat angket validitas produk. Angket tersebut dinilai oleh ahli media dan ahli materi, serta oleh guru dan peserta didik untuk mendapatkan respon. Tahap implementasi (*Implementation*) dilakukan setelah produk dinyatakan valid oleh para ahli dan diuji cobakan pada kelompok kecil siswa. Tahap Evaluasi (*Evaluation*) digunakan untuk menganalisis kekurangan dan kelemahan produk tersebut. Seluruh tahapan ini dilakukan untuk menciptakan sebuah produk media pembelajaran yang baik.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN Kadujajar II yang berlokasi di Dusun Sudimampir, Cipanas, Kecamatan Tanjungkerta, Kabupaten Sumedang.

3.2.1 Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 dalam waktu 1 bulan dilakukan sejak SK Pembimbing SK Skripsi diterbitkan hingga sidang skripsi yaitu pada bulan Juni 2025.

3.3 Partisipan Penelitian

Terdapat beberapa ahli dalam penelitian ini yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa yang terlibat sebagai validasi pengembangan media pembelajaran prefordigo. Guru dan peserta didik kelas IV yang berperan sebagai pengguna media pembelajaran prefordigo. Secara lengkap partisipasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Ahli materi adalah guru yang bertindak sebagai validator produk terkait materi yang terdapat dalam media pembelajaran prefordigo.
- b. Ahli Media merupakan dosen yang memiliki keahlian yang relevan dan berpengalaman pada bidang media pembelajaran untuk menentukan kesesuaian dan kelayakan dari media pembelajaran prefordigo.
- c. Ahli bahasa adalah dosen bahasa yang bertindak sebagai validator produk terkait bahasa yang terdapat dalam media pembelajaran prefordigo.
- d. Guru kelas di salah satu SDN di kecamatan Tanjungkerta, Sumedang yang bertindak sebagai narasumber awal pengembangan dari media pembelajaran prefordigo.
- e. Peserta didik kelas VI di salah satu SDN di Kecamatan Tanjungkerta, Kabupaten Sumedang yang bertindak sebagai sasaran implementasi produk dan uji pemahaman geografis berupa tes sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran prefordigo.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini meliputi pedoman wawancara, lembar angket validasi untuk mengevaluasi aspek media, bahasa dan materi, serta angket untuk menilai respon siswa.

3.4.1 Pedoman Wawancara

Wawancara dengan wali kelas VI dilakukan sebagai studi awal untuk mengumpulkan informasi terkait fokus penelitian. Pedoman wawancara disiapkan agar proses wawancara menjadi lebih terstruktur. Berikut adalah butir-butir pertanyaan yang disusun dalam pedoman wawancara tersebut:

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Wawancara

Kriteria	Aspek Penilaian
Kesulitan Peserta didik	Kesulitan yang dihadapi peserta didik
Metode mengajar pendidik	Metode pembelajaran IPAS
	Sumber belajar IPAS
	Penggunaan media pembelajaran IPAS
	Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi
Sikap peserta didik	Kesukaan peserta didik terhadap media yang digunakan
	Kemampuan peserta didik
	Media pembelajaran yang disukai peserta didik
Sarana dan prasarana	Perangkat penunjang pembelajaran
Pengembangan media	Jenis media yang dibutuhkan

3.4.2 Pedoman Angket

Dalam pengembangan media pembelajaran prefordigo, terdapat beberapa lembar angket yang diisi oleh para ahli sebagai uji kelayakan media sebelum diuji coba (*Expert Judgment*).

1. Angket Validasi Ahli Media

Produk yang telah dibuat materinya, sebelum diujikan kepada peserta didik diujikan dulu kepada ahli. Hal ini dilakukan untuk mengevaluasi materi yang digunakan pada aplikasi pada saat proses *develop* (pengembangan) dilakukan.

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Angket Instrumen Validasi Ahli Media

No.	Aspek yang dinilai	Indikator
1.	Tampilan dan Keterbacaan	1. Warna dan grafis yang digunakan nyaman untuk dilihat
		2. Jenis <i>font</i> teks yang digunakan jelas dan dapat dibaca
		3. Ukuran teks yang digunakan jelas, proporsional dan mudah dibaca
		4. Pemilihan <i>backsound</i> (musik pengiring) yang sesuai
		5. Pemilihan <i>background</i> yang sesuai
		6. Suara terdengar dengan jelas
		7. Durasi yang sesuai
		8. Media mudah untuk digunakan
2.	Kemudahan dan Penggunaan Media	9. Peserta didik dapat memahami pembelajaran menggunakan media tersebut
		10. Media dapat menimbulkan minat belajar siswa
		11. Media dapat membantu proses pembelajaran di kelas
		12. Media dapat digunakan dalam pembelajaran langsung (tatap muka) maupun pembelajaran daring

2. Angket Validasi Ahli Materi

Angket ahli materi digunakan sebagai alat evaluasi untuk menilai kelayakan materi dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Dengan melibatkan ahli

materi dalam proses evaluasi, diharapkan materi dalam media prefordigo dapat mencakup semua hal yang diperlukan dalam capaian pembelajaran (Yanto, 2024).

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket Instrumen Validasi Ahli Materi

No.	Aspek yang dinilai	Indikator
1.	Tampilan dan Keterbacaan	1. Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran
		2. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
		3. Kesesuaian materi dengan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran
		4. Pokok bahasan sesuai dengan model atau metode yang dikembangkan
2.	Materi	5. Materi disajikan secara sistematis
		6. Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami siswa
		7. Materi sudah bersifat fakta
		8. Karakteristik materi dengan media telah sesuai
		9. Materi sesuai dengan kemampuan siswa
		10. Materi mencakup apa yang dibahas pada sub mata pelajaran IPAS

3. Angket Validasi Ahli Bahasa

Angket ahli bahasa berfungsi sebagai alat penting untuk mengukur kelayakan kualitas bahasa yang digunakan dalam media yang dikembangkan. Kuesioner ini diisi oleh ahli bahasa yang berpengalaman dan kompeten dengan mempertimbangkan berbagai indikator penting, seperti kelugasan kata, aspek komunikatif, aspek dialogis dan interaktif, kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, kesesuaian dengan kaidah bahasa, dan ketepatan penggunaan istilah, simbol, atau ikon.

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Aspek dan Kriteria	Butir Penilaian
Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia	1. Kalimat yang digunakan sederhana dan efektif
	2. Istilah yang digunakan sesuai dengan PUEBI
	3. Tata bahasa yang digunakan mengacu pada tata Bahasa Indonesia yang baik dan benar
	4. Ejaan yang digunakan sesuai dengan PUEBI
Dialogis dan Interaktif	5. Bahasa yang digunakan membangkitkan rasa senang peserta didik
	6. Bahasa yang digunakan membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik
	7. Ketepatan pemilihan bahasa untuk menguraikan materi
	8. Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan yang akan disampaikan
Komunikatif	9. Pesan dan informasi disampaikan dengan bahasa yang menarik
	10. Pesan atau informasi disampaikan dengan bahasa yang mudah dipahami
Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik	11. Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik kelas IV sekolah dasar

4. Angket Tanggapan Siswa

Angket ini dibuat untuk diisi oleh pendidik sebagai pengguna media pembelajaran dengan tujuan untuk mengevaluasi tingkat kecocokan dan kelayakan media untuk digunakan dalam situasi pembelajaran sehari-hari.

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Angket Tanggapan Siswa

Indikator	Pertanyaan
Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial	1. Materi yang digunakan mudah dipahami
	2. Rasa ingin tahu yang tinggi terhadap pembelajaran IPAS
	3. Materi perbedaan geografis negara-negara di dunia yang bermanfaat dan menambah wawasan baru
Tanggapan mengenai presentasi pembelajaran multimedia menggunakan prefordigo yang disajikan	4. Tampilan presentasi pembelajaran menarik
	5. Warna yang dipakai menarik
	6. Huruf dalam presentasi mudah dibaca
	7. Presentasi pembelajaran mudah digunakan
Kemudahan dalam mengakses	8. Gambar dan teks huruf menarik dan jelas
	9. Pembelajaran mudah di akses oleh siswa
Pengetahuan	10. Gambar, konten dan teks yang terkandung dalam media pembelajaran prefordigo membantu siswa memahami materi dengan mudah
Penggunaan Media	11. Media pembelajaran prefordigo dapat digunakan di mana saja.

3.5 Pengumpulan Data Penelitian

Penelitian ini menggunakan berbagai teknik untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Berikut adalah penjelasan lebih rinci mengenai teknik-teknik yang diterapkan dalam penelitian ini.

3.5.1 Wawancara mendalam (*in-depth interview*)

Wawancara mendalam (*in-depth interview*) adalah salah satu teknik dalam penelitian kualitatif, di mana peneliti melakukan wawancara dengan sejumlah kecil individu yang berperan sebagai informan atau responden untuk menggali pandangan terkait suatu program, fenomena, atau ide tertentu (Dhobi, 2023). Data yang diperoleh melalui wawancara mendalam berbeda dari wawancara terstruktur,

di mana informan diberikan pertanyaan dengan kategori jawaban yang mengikuti format 5W1H (*What, Who, When, Where, Why, How*). Sebaliknya, wawancara mendalam bersifat lebih terbuka dan diskursif, memungkinkan peneliti untuk menggali masalah secara lebih bebas selama masih dalam batasan percakapan yang relevan (Fiantika et al., 2022). Wawancara dilakukan kepada guru Kelas VI SDN Kadujajar II.

3.5.2 Angket

Angket merupakan kumpulan pertanyaan tertulis untuk mengumpulkan data penelitian yang ditujukan kepada responden yang menjadi sasaran (Retnawati, 2016). Angket adalah kumpulan pertanyaan yang diserahkan kepada individu yang bersedia memberikan jawaban sesuai dengan permintaan pengguna. Tujuan penyebaran angket adalah untuk memperoleh informasi lengkap mengenai suatu masalah dengan harapan responden merasa bebas memberikan jawaban meskipun jawaban tersebut mungkin tidak sesuai dengan harapan pengguna atau sering disebut juga kuesioner yakni sebuah pernyataan yang harus diisi oleh responden yang telah dipilih dengan adanya angket ini responden dapat berpendapat mengenai suatu hal. Angket validasi diajukan kepada ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan angket untuk peserta didik dengan maksud mengetahui kelayakan media pembelajaran prefordigo IPAS Kelas VI SD yang dikembangkan oleh peneliti.

3.6 Prosedur Penelitian

Pada penelitian pengembangan ini prosedur penelitian yang akan digunakan dilakukan didasarkan pada model ADDIE, yang memiliki lima tahapan sebagai berikut :

3.6.1 Analisis (Analysis)

Tahap analisis memiliki tujuan untuk menganalisis kebutuhan guna mengidentifikasi permasalahan sehingga solusi yang sesuai dapat diberikan. Selain itu, pada tahap ini peneliti juga menentukan berbagai hal yang dibutuhkan dalam proses pengembangan media pembelajaran prefordigo. Kegiatan analisis ini dilakukan melalui wawancara. Setelah melakukan wawancara dengan wali kelas VI

di SDN Kadujajar II, ditemukan beberapa kendala dalam proses pembelajaran IPAS. Salah satunya adalah pemahaman geografis mengenai materi perbedaan geografis negara-negara di dunia peserta didik yang masih cenderung rendah. Selain itu, proses pembelajaran IPAS lebih sering menggunakan media pembelajaran konvensional karena belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT. Berdasarkan hasil dari observasi dan wawancara tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar khususnya pembelajaran IPAS .

3.6.2 Design (Desain)

Pada tahap desain bertujuan untuk membuat desain dimulai dengan merancang desain yang akan digunakan untuk pengembangan media tersebut agar menarik perhatian dan memfokuskan konsentrasi peserta didik dalam belajar, peneliti memadukan gambar, suara, dan teks Pada tahapan ini peneliti melakukan langkah awal berupa perancangan media seperti gambaran awal dari media yang akan dikembangkan.

3.6.3 Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan bertujuan untuk melakukan realisasi rancangan produk yang telah dibuat sebelumnya. Peneliti menggunakan website *Prezi*, yang berfungsi untuk merubah rancangan produk menjadi produk media pembelajaran digital. Pada tahap ini melewati beberapa tahap seperti, mengunggah rancangan produk hingga pengodean. Selain itu pada tahap ini pun dilakukan validasi ahli materi dilakukan dengan Guru SDN Kadujajar II, validasi ahli media dilakukan dengan Dr. Aah Ahmad Syahid, M.Pd Dosen PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang, dan validasi ahli bahasa dilakukan oleh ibu Dety Amelia Karlina, S.S., M.Pd Dosen PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang. Dengan melakukan uji validasi kepada para ahli dapat ditemukan kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan

3.6.4 Implementasion (Implementasi)

Pada tahap ini bertujuan untuk mengimplementasikan produk yang telah melalui tahapan validasi dan revisi yang telah dilakukan pada tahap pengembangan. Kegiatan implementasi ini dilakukan kepada siswa kelas VI yang menjadi subjek

penelitian. Tujuan dari kegiatan implementasi ini adalah untuk mengetahui hasil reaksi atau tanggapan pengguna terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan.

3.6.5 *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi bertujuan untuk mengukur sejauh mana produk yang dikembangkan sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Proses ini dilakukan untuk menilai kesesuaian antara spesifikasi produk dan prosedur yang telah dijalankan. Evaluasi dapat dilakukan pada setiap tahap pengembangan guna mengidentifikasi aspek yang perlu diperbaiki, atau dilakukan pada akhir proses untuk memastikan apakah produk sudah siap digunakan atau memerlukan revisi lebih lanjut. Selain itu, evaluasi juga memberikan pemahaman mengenai kelebihan dan kekurangan produk yang telah dibuat.

3.7 Teknik Analisis Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan kualitatif. Data kualitatif digunakan oleh peneliti untuk memperbaiki produk yang telah dibuat, dan data tersebut dapat berupa kritikan dan saran dari ahli materi dan media. Analisis data kualitatif dalam penelitian ini yaitu menggunakan statistik deskriptif yang dilihat dari lembar penilaian pada angket yang telah diisi oleh ahli materi, ahli media, serta lembar tanggapan (angket) uji coba produk yang telah diisi oleh siswa. Untuk angket yang telah diisi dikualitatifkan menggunakan skala likert. Skala Likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap atau pendapat seseorang atau kelompok mengenai sebuah peristiwa atau fenomena sosial (Pranatawijaya et al., 2019). Analisis tersebut kemudian akan dihitung dengan persentase skor dengan rincian sebagai berikut :

Tabel 3. 6 Skor Penilaian dari Ahli Materi, Ahli Media, dan Ahli Bahasa

Skor	Kualifikasi
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Tidak Baik
1	Sangat Tidak Baik

Sumber : (Pranatawijaya et al., 2019)

Tabel 3. 7 Skor Penilaian Angket Tangapan Siswa

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

Data yang terkumpul akan diolah dengan menghitung jawaban responden, kemudian akan dipresentasikan menggunakan rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan :

NP : Nilai Persentase yang di harapkan

R : Skor yang diperoleh

SM : Skor Maksimum

Untuk menentukan produk yang kita buat sudah layak atau masih perlu perbaikan, maka dapat diolah melalui kualifikasi menurut (Nurhikmah et al., 2023) adalah sebagai berikut.

Tabel 3. 8 Kriteria Kelayakan Produk

No.	Persentase (%)	Kualifikasi	Keterangan
1.	81-100 %	Sangat Baik	Tidak Perlu Revisi Produk
2.	61-80 %	Baik	Tidak Perlu Revisi Produk
3.	40-60 %	Cukup	Revisi
4.	21-40 %	Tidak Baik	Revisi
5.	0-20 %	Sangat Tidak Baik	Revisi