

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan *Design and Development* (D&D). Menurut Rhicey dan Klein (dalam Syafa'at, E.M. 2017, hlm. 21) menjelaskan bahwa *Design and Development* (D&D) adalah studi sistematis tentang desain, pengembangan dan proses evaluasi yang tersistematis bertujuan untuk menciptakan produk atau alat yang bersifat instruksional atau non-instruksional dapat berupa produk baru atau produk lama yang ditingkatkan atau diperbaiki menjadi lebih baik. Penelitian *Design and Development* (D&D) adalah penelitian yang berfokus terhadap desain, pengembangan dan proses evaluasi dalam membuat atau menciptakan produk atau alat baru ataupun produk atau alat lama.

Menurut Rhicey dan Klein (dalam Hajidi, M. 2018, hlm. 19) mengemukakan bahwa secara garis besar dalam penelitian desain dan pengembangan terdapat dua kategori penelitian yaitu:

- 1) *Product and tool research* (penelitian produk dan alat).
- 2) *Model research* (penelitian model).

Penelitian ini termasuk ke dalam kategori penelitian *product and tool research* atau penelitian produk dan alat karena penelitian ini berfokus pada proses perancangan dan pengembangan produk dan alat baru yang berupa multimedia interaktif berbasis Adobe Flash CS6 pada materi huruf kapital khususnya dalam tulisan tegak bersambung.

3.2 Partisipan

Menurut Richey dan Klein (dalam Lestari, N.D. 2018, hlm. 41) bahwa partisipan dalam penelitian *Design and Development* (D&D) dengan kategori *product and tools* yaitu *subject matter experts* dan *users* yang dapat dipilih berdasarkan kebutuhan penelitian. Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari

subject matter experts atau para ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran serta *users* atau pengguna yaitu siswa.

1) Ahli Media

Dalam penelitian ini, ahli media akan memberikan penilaian, komentar dan saran terhadap desain dari multimedia interaktif yang telah peneliti buat.

2) Ahli Materi

Dalam penelitian ini, ahli materi akan memberikan penilaian, komentar dan saran terhadap materi yang terdapat dalam multimedia interaktif yang telah peneliti buat.

3) Ahli Pembelajaran

Dalam penelitian ini guru akan memberikan penilaian, komentar dan saran secara umum terhadap penyajian multimedia interaktif yang telah peneliti buat. Guru yang akan memberikan tanggapan dan komentar dalam penelitian ini adalah satu orang guru kelas II sekolah dasar.

4) Siswa

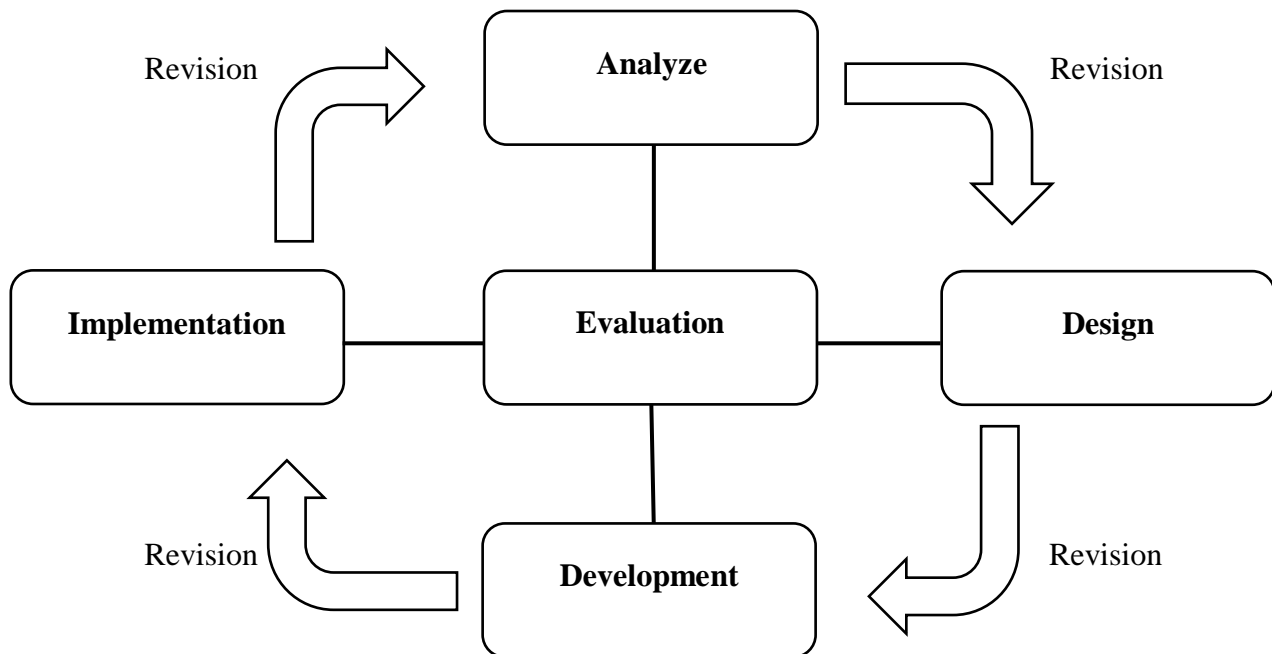
Dalam penelitian ini, siswa akan mencoba menggunakan multimedia interaktif dalam belajar materi huruf kapital khususnya dalam tulisan tegak bersambung. Kemudian siswa akan memberikan tanggapan terhadap multimedia interaktif yang telah peneliti buat. Siswa yang akan menjadi subjek dalam penelitian ini adalah lima orang siswa kelas II sekolah dasar.

3.3 Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini, prosedur pengembangan yang digunakan mengacu pada model desain pengembangan ADDIE. Menurut Branch (dalam Hajidi, M. 2018, hlm. 20) tahapan dari model ADDIE yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Berikut adalah langkah-langkah atau tahapan pengembangan produk dengan menggunakan model ADDIE:

Gambar 3.1

Tahapan Model ADDIE



Sesuai dengan model pengembangan diatas, maka penelitian ini akan mengikuti prosedur pengembangan model ADDIE. Berikut ini langkah-langkah atau tahapan pengembangan produk dengan menggunakan model ADDIE:

1) Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis ini peneliti akan mengumpulkan informasi. Selanjutnya informasi tersebut akan dianalisis. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis lapangan terlebih dahulu dengan melakukan observasi dan menganalisis proses pembelajaran. Pada tahap ini peneliti menganalisis bahwa perlu adanya pengembangan suatu produk untuk mengatasi masalah yang terjadi di lapangan.

Setelah menganalisis kebutuhan dan masalah, peneliti menganalisis komponen pembelajaran seperti kompetensi dasar dan sebagainya. Analisis komponen pembelajaran ini dilakukan agar produk yang dibuat peneliti mempunyai tujuan dan isi materi yang sesuai dengan kurikulum. Setelah menganalisis komponen pembelajaran, peneliti menganalisis perangkat yang dibutuhkan dalam membuat produk.

2) Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap ini peneliti membuat sebuah rencana rancangan pembuatan produk dengan merumuskan tujuan dan kemampuan yang akan dicapai dari penggunaan produk yang dibuat. Dalam tahapan ini peneliti akan menetapkan apa saja yang akan dibutuhkan atau dicantumkan dalam produk yang akan peneliti buat. Dalam tahapan ini peneliti akan menetapkan apa saja yang akan dibutuhkan atau dicantumkan dalam produk yang akan peneliti buat. Kegiatan yang akan dilakukan peneliti dalam tahap ini adalah membuat *flowchart*, *storyboard*, dan garis besar program multimedia interaktif yang akan peneliti buat.

3) Tahap Pengembangan (*Development*)

Kegiatan yang akan dilakukan pada tahap ini adalah merealisasikan desain yang sudah peneliti buat menjadi produk yang siap untuk diimplementasikan. Selain itu, pada tahapan ini peneliti akan menyiapkan segala sesuatu yang dapat menunjang proses pengembangan seperti peralatan yang akan dipakai serta peneliti akan berkonsultasi dengan para ahli.

Pada tahap pengembangan ini juga peneliti akan melakukan validasi dengan para ahli sesuai dengan bidang keahliannya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kuisisioner atau angket untuk mengetahui penilaian serta saran dan masukan terhadap produk yang telah peneliti buat. Berdasarkan saran dan masukan dari para ahli ini, yang selanjutnya akan dijadikan peneliti sebagai dasar untuk implementasi produk bahwa produk yang telah peneliti buat sudah layak untuk diuji cobakan.

4) Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi ini dilakukan untuk uji coba produk yang sudah selesai peneliti buat kepada partisipan. Dalam pelaksanaannya peneliti harus menyiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan saat proses uji coba ini berlangsung. Setelah produk di uji cobakan maka peneliti akan memberikan

angket kepada partisipan untuk mengetahui pendapat dan respon dari partisipan terhadap produk yang sudah peneliti kembangkan.

5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahapan ini adalah kegiatan menilai seberapa tinggi produk yang telah dibuat dalam memenuhi spesifikasi yang telah ditentukan. Kegiatan evaluasi ini dilakukan untuk mendapatkan masukan para ahli terhadap produk yang telah dibuat serta untuk mengetahui kekurangan produk. Data ini nantinya akan menjadi acuan peneliti dalam melakukan revisi untuk menyempurnakan multimedia interaktif berbasis Adobe Flash CS6 berdasarkan masukan dari para ahli sehingga produk akan memiliki kualitas yang lebih baik serta layak untuk digunakan.

3.4 Pengumpulan Data

Menurut Richey dan Klein (dalam Hajidi, M. 2018, hlm. 25) mengemukakan bahwa data yang dikumpulkan akan tergantung kepada dasar dan tujuan penelitian yang dilakukan, setiap penelitian mempunyai keunikan tersendiri yang membuat beberapa tipe data lebih relevan dengan daripada data lainnya. Pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data.

3.4.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan lembar observasi dan angket atau kuesioner. Lembar observasi digunakan untuk memperoleh informasi dan data mengenai kondisi dan masalah nyata yang muncul dikelas. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 137) kuisisioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket dalam penelitian ini berisi pertanyaan-pertanyaan yang digunakan untuk mengetahui dan mengukur kelayakan produk yang telah dibuat. sementara itu, lembar wawancara digunakan untuk mempertegas data permasalahan yang peneliti temukan.

3.4.2 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan dan memperoleh data penelitian. Data yang digunakan

dalam penelitian ini adalah data dari ahli media, ahli materi, guru dan siswa. Berikut ini merupakan kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk menilai atau memvalidasi multimedia interaktif yang telah peneliti buat.

1) Angket untuk Ahli Media

Angket untuk ahli media ini digunakan untuk mengetahui kualitas produk multimedia interaktif yang sudah peneliti buat. Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen penilaian angket untuk ahli media berdasarkan beberapa aspek yang dikemukakan oleh Walker dan Hess (dalam Lestari, N.D. 2018, hlm. 43-44).

Tabel 3.1
Kisi-kisi angket untuk ahli media

Aspek	Indikator
Kualitas Teknis	Kebergunaan
Kualitas Desain	Keterbacaan
	Kualitas tampilan/tayangan
	Kualitas pengelolaan program

2) Angket untuk Ahli Materi

Angket untuk ahli materi digunakan untuk mengetahui kualitas materi dari produk multimedia interaktif yang sudah peneliti buat. Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen penilaian angket untuk ahli media berdasarkan beberapa aspek yang dikemukakan oleh Lestari, N.D. (2018, hlm. 44).

Tabel 3.2
Kisi-kisi angket untuk ahli materi

Aspek	Indikator
Isi/Materi	Ketepatan
	Kelengkapan
	Minat/perhatian
	Kesesuaian dengan situasi siswa
Pembelajaran	Memberikan kesempatan belajar
	Memberikan bantuan untuk belajar
	Kualitas memotivasi
	Kualitas sosial interaksi instruksionalnya
	Dapat memberi dampak bagi siswa

	Dapat memberi dampak bagi guru dan pembelajaran
--	---

3) Angket Ahli Pembelajaran

Angket untuk ahli pembelajaran digunakan untuk mengetahui kualitas produk multimedia interaktif yang sudah peneliti kembangkan menurut guru sekolah dasar produk multimedia interaktif yang sudah peneliti buat. Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen penilaian angket untuk ahli media berdasarkan beberapa aspek yang dikemukakan oleh Walker dan Hess (dalam Lestari, N.D. 2018, hlm. 44).

Tabel 3.3

Kisi-kisi angket untuk guru

Aspek	Indikator
Isi/Materi	Ketepatan
	Kelengkapan
	Minat/perhatian
Kualitas Media	Kebergunaan
	Kualitas tampilan/tayangan

4) Angket untuk Siswa

Angket untuk siswa ini digunakan untuk memperoleh tanggapan dari siswa mengenai produk multimedia interaktif yang sudah peneliti kembangkan menurut siswa sekolah dasar. Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen penilaian angket untuk siswa (Hajidi, M. 2018, hlm. 29).

Tabel 3.4

Kisi-kisi angket untuk siswa

Aspek	Indikator
Isi/Materi	Kejelasan
	Kemudahan
Media	Kemenarikan

3.5 Analisis Data

Setelah data sudah dikumpulkan, maka data akan dianalisis untuk mengetahui pendapat partisipan terhadap produk yang sudah peneliti kembangkan. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 74) analisis data merupakan kegiatan mengelompokkan data, menabulasi data, menyajikan data dan melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan skala likert untuk mengukur pendapat partisipan terhadap pengembangan multimedia interaktif yang telah dibuat. Skala likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, persepsi, dan pendapat seseorang atau sekelompok orang terhadap potensi dan permasalahan suatu objek, rancangan produk, proses pembuatan produk yang dikembangkan atau diciptakan (Sugiyono, 2013, hlm. 93).

Tabel 3.5

Skala Likert

Skala	Tingkat Pencapaian	Interpretasi
5	80% - 100%	Sangat Baik (SB)
4	60% - 79,99%	Baik (B)
3	40% - 59,99%	Cukup (C)
2	20% - 39,99%	Kurang (K)
1	0% - 19,99%	Sangat Kurang (SK)

(Sugiyono, 2013, hlm. 93)

Selain itu analisis data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

3.5.1 Reduksi Data

Reduksi data yaitu proses memilih dan merangkum data-data yang pokok yang telah didapatkan. Menurut Sugiono (2017, hlm. 338) mengemukakan bahwa mereduksi data berarti merangkum informasi dengan memilih hal-hal yang pokok atau memfokuskan pada hal-hal penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Hasil reduksi data ini disusun ke dalam bentuk laporan tertulis dan terperinci.

3.5.2 Penyajian Data

Setelah data direduksi kemudian data akan disajikan dalam bentuk tabel, grafik, uraian singkat, bagan dan lain-lain. penyajian data ini dilakukan guna memudahkan dalam memahami temuan dalam penelitian. Menurut Sugiono (2017, hlm. 341) menyatakan bahwa melalui penyajian data, maka data akan terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan semakin mudah dipahami.

3.5.3 Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan tahap terakhir dari analisis data. Penarikan kesimpulan dilakukan untuk menjawab rumusan-rumusan masalah yang telah dirumuskan sejak awal. Kesimpulan dapat berupa hubungan kausal, hipotesis atau teori.