

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

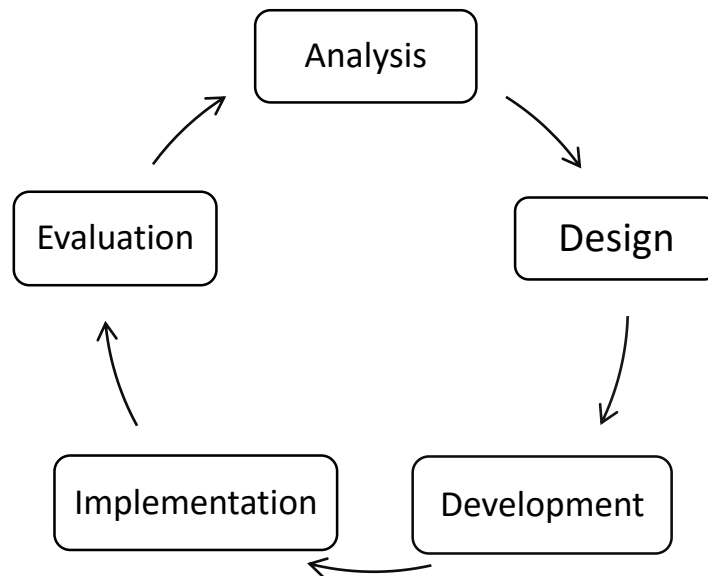
Banyak istilah yang digunakan untuk melakukan penelitian pengembangan, beberapa istilah ini termasuk *Developmental research* (Richey dan Nelson, 1996), *Formative research* (Reigeluth dan Frick, 1999) *Design and development* (Richey dan Klein, 2007) dan lainnya. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berupa video animasi dalam pembelajaran menulis surat undangan. Penelitian pengembangan yang dilakukan menggunakan metode *Design and Development (D&D)*, didefinisikan oleh Richey dan Klein (2007) dalam bukunya yang berjudul *Design and Development Research*, menyatakan studi sistematis suatu proses desain, pengembangan dan evaluasi dengan tujuan menciptakan produk dan alat dalam kegiatan pembelajaran juga non-pembelajaran dengan model yang mengatur perkembangannya. Sehingga perlu adanya penggunaan model sebagai alur ketika melakukan pengembangan.

Fokus dalam penelitian D&D meliputi analisis, perencanaan, produksi, dan evaluasi. Penelitian ini dapat disebut juga sebagai cara dalam menciptakan prosedur, teknik, dan alat berdasarkan pada analisis metodis terhadap suatu kasus yang spesifik. Richey dan Klein (2007) menyatakan bahwa saat ini pengembangan media dan desain web interaktif berbasis komputer dapat memberi dampak yang besar. Maka salah satu yang diperlukan adalah solusi berupa pengembangan sebuah produk atau alat yang dapat digunakan untuk membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran, yaitu media pembelajaran berbasis elektronik yang sebagaimana tercantum pula dalam keterampilan abad 21 mengenai *digital literacy skill*. Sehingga penelitian ini mengkaji pengembangan media yang sudah ada dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yaitu video animasi berbasis *Powtoon* yang melibatkan komputer juga web.

#### **3.2 Prosedur Penelitian**

Prosedur digunakan sebagai tahap dalam penelitian serta untuk mengumpulkan data, seperti dalam penelitian pengembangan memerlukan model sebagai alur untuk peneliti melakukan pengembangan. Empat fase dasar penelitian

pengembangan yang berkaitan dengan model desain pembelajaran terdapat analisis, desain, pengembangan, dan evaluasi (Ibrahim, 2016). Maka prosedur dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dikemukakan oleh (Rusdi, 2018) dalam bukunya yang berjudul “Penelitian desain dan pengembangan pendidikan”. Terdapat beberapa tahapan yang harus dilakukan, yaitu:



Gambar 3.1 Tahapan desain model ADDIE (Rusdi, 2018).

## 1. Analisis (analisis)

### a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan pengembangan produk dilakukan untuk memastikan bahwa produk sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengembangan produk untuk pembelajaran formal dapat dilakukan pada aspek kebutuhan kurikulum.

### b. Analisis Karakter Siswa

Secara umum karakteristik siswa dapat dilakukan berdasarkan kebutuhan usia dan dapat ditinjau dari respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran.

Pada tahap awal peneliti telah melakukan studi pendahuluan ke sekolah untuk mengidentifikasi masalah yang kemudian dijadikan acuan dalam mengembangkan produk yang dapat menjawab atau mengatasi masalah. Masalah yang ditemukan adalah penggunaan media yang kurang efektif dan kejenuhan siswa ketika belajar. Sehingga dari permasalahan tersebut peneliti bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual yakni video animasi.

Kemudian, dilakukan tahap analisis terhadap beberapa hal seperti kebutuhan, sehingga produk yang dikembangkan disesuaikan dengan apa yang dibutuhkan yakni media pembelajaran yang menarik dan berisi konten materi yang sesuai, sehingga dilakukan pula analisis materi dan analisis karakteristik siswa sebagai pengguna. Di kala pandemi ini, tahapan analisis dalam penelitian dilakukan dengan wawancara secara daring terhadap guru kelas yang memang selalu berinteraksi dengan siswa. Sehingga dapat mengetahui secara pasti kondisi siswa dan proses pembelajaran.

## **2. Design (desain)**

### **a. Menentukan Tim Pengembang**

Penelitian desain dan pengembangan merupakan penelitian dengan keanggotaan yang melibatkan beberapa orang sesuai dengan perannya masing-masing. Tim pengembang seperti pengembang utama, validator ahli, validator praktisi, pengguna, programmer, dan teknisi. Dalam konteks penelitian tugas akhir, pembimbing termasuk dalam tim pengembangan, karena berkontribusi dalam proses pengembangan yang dilakukan.

### **b. Menentukan Sumber Daya yang Dibutuhkan.**

Penelitian desain dan pengembangan yang berbasis teknologi informasi membutuhkan peralatan pendukung seperti perangkat lunak dan perangkat keras komputer, jaringan internet dengan kecepatan tertentu, peralatan pertukangan, ketersediaan sumber listrik dan lain-lain. Sumber daya tersebut dianalisis untuk dipastikan bahwa apa yang dibutuhkan untuk pengembangan terpenuhi sebelum kegiatan pengembangan tersebut dimulai.

**c. Memilih dan Menentukan Cakupan, Struktur dan Urutan Materi atau Pesan Pembelajaran.**

Produk yang berkaitan dengan pembelajaran dikembangkan mengandung materi ajar keilmuan khas satu sama lain. Produk tersebut juga memiliki pesan-pesan pembelajaran yang menyertainya. Materi ajar dapat saja bersumber dari bahan cetak seperti buku teks, *handbook*, ensiklopedia, surat kabar, buku cerita atau bahan-bahan elektronik seperti video pembelajaran.

**d. Pembuatan *Storyboard***

*Storyboard* dibuat untuk memastikan bahwa setiap lembar tampilan dapat menyampaikan pesan secara efisien dan efektif. Pembuatan *storyboard* sangat penting bagi pengembangan media pembelajaran elektronik, seperti media animasi dan video pembelajaran.

**e. Menentukan Spesifikasi Produk**

Produk yang dikembangkan memiliki spesifikasi tertentu sesuai analisis kebutuhan, ketersediaan sumber, dan tujuan produk dikembangkan. Mempertimbangkan audio, visual yang digunakan, desain dan standar teks maupun grafis serta efek juga animasinya.

**f. Membuat Prototipe Produk**

Prototipe merupakan bentuk awal produk yang dirancang untuk menjadi contoh baku produk yang sesungguhnya dan merupakan versi mini dari produk akhir yang dikembangkan.

Tahapan desain dalam penelitian ini dilakukan dengan penetapan perangkat lunak yang digunakan yaitu *Powtoon*, menetapkan materi yang disampaikan dan memastikan kebutuhan dalam kegiatan desain seperti laptop dan internet. Membuat rancangan berupa garis besar untuk media pembelajaran yang dibuat seperti menyusun komponen yang dicakup dalam video animasi dikemas dalam *storyboard* dan membuat prototipe sebagai produk awal media. Hasil rancangan menjadi pedoman untuk tahap pengembangan. Pada tahap desain, peneliti berkomunikasi dengan ahli secara daring, untuk memastikan komponen juga konten yang dimuat dalam media pembelajaran dapat menjadi produk yang sesuai dengan kebutuhan.

### 3. *Development (Pengembangan)*

Setelah melalui desain kemudian dikembangkan menjadi produk sesungguhnya sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Dalam tahap pengembangan terdapat validasi ahli, baik ahli media juga ahli materi. Validasi dilakukan untuk mendapat penilaian juga perbaikan terhadap produk yang dikembangkan baik dalam aspek materi juga kualitas produk yang dihasilkan.

Dalam penelitian ini, pada tahap pengembangan dilakukan dengan mengembangkan desain yang telah dibuat menjadi produk sesungguhnya berupa media pembelajaran dengan menggunakan *Powtoon*. Menyesuaikan materi dengan animasi yang tersedia, begitu pula dengan *background*, suara atau musik, warna, tulisan dan komponen lainnya. Kemudian, *Powtoon* digunakan secara *online* dan mengharuskan pengguna *log in* menggunakan *e-mail*, sehingga perlu dipastikan pula koneksi internet yang digunakan supaya dapat mengakses *Powtoon*. Produk yang dihasilkan dari pengembangan kemudian diimplementasikan dan mendapat penilaian atau revisi perbaikan dari ahli media dan ahli materi.

### 4. *Implementation (Implementasi) dan Evaluation (Evaluasi)*

Implementasi dan evaluasi merupakan penghubung antara perancang dan pengguna secara langsung. Uji coba produk dilakukan kepada pengguna yang bersangkutan sesuai dengan penelitian. Adanya evaluasi bertujuan untuk memperbaiki produk sehingga mengurangi kesalahan dari produk yang dihasilkan.

Dalam penelitian ini, tahap implementasi dilaksanakan melalui uji coba produk. Uji coba produk, dilakukan dengan peneliti membuat *group chat* di *whatsapp* bersama pengguna, kemudian produk yang dihasilkan diunggah ke *group chat* dan *youtube channel* peneliti, sehingga pengguna dapat menonton video animasi dengan mudah. Begitu pun terhadap ahli, video animasi diunggah dalam *personal chat whatsapp* atau melalui *e-mail*.

Tahap evaluasi, dilakukan setelah tahapan implementasi. Diawali melalui penilaian dari ahli media juga ahli materi menggunakan angket validasi dan menggali tanggapan pengguna yaitu guru dan siswa dengan menggunakan angket tanggapan. Setelah mendapatkan data berupa tanggapan dari ahli dan pengguna, data dianalisis menggunakan skala likert untuk mengetahui presentase kelayakan. Kemudian, data

yang telah diperoleh dijadikan pedoman atau acuan sebagai dilakukannya perbaikan produk media pembelajaran, sehingga media pembelajaran yang dihasilkan dapat sesuai dengan tanggapan ahli juga pengguna dan media layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

### **3.3 Pengumpulan Data**

Pengumpulan data merupakan cara-cara atau teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data (Tanujaya, 2017). Sehingga dalam penelitian ini cara peneliti mengumpulkan data yakni dengan menggunakan instrumen pengumpulan data atau instrumen penelitian. Adapaun instrumen yang digunakan adalah berupa pedoman wawancara dan juga angket.

#### **3.3.1 Instrumen Penelitian**

Instrumen dibutuhkan dalam penelitian untuk menjangkau data, sehingga menjadi hal penting untuk memilih instrumen yang sesuai dalam menunjang peneliti ketika melaksanakan penelitian. Instrumen memegang peranan yang sangat penting dalam menentukan mutu suatu penelitian (Firdaos, 2016). Maka dari itu, penggunaan instrumen harus ditentukan dengan matang dan dipastikan dapat menjangkau atau mengumpulkan data yang peneliti butuhkan sebagai jawaban rumusan masalah yang telah dibuat. Jika instrumen yang digunakan tepat maka dapat dipastikan mempermudah peneliti dalam mengumpulkan data. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Arikunto (dalam Abidin dan Purbawanto, 2015) bahwa instrumen adalah alat atau fasilitas yang digunakan penelitian dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, sehingga mudah diolah. Kemudian menurut Gagani dan Bonotan (2017) menyatakan bahwa instrumen adalah mekanisme untuk mengukur fenomena yang digunakan untuk mengumpulkan dan mencatat informasi untuk penilaian, pengambilan keputusan, dan akhirnya pemahaman. Instrumen seperti kuesioner biasanya digunakan untuk memperoleh informasi faktual, observasi dukungan, atau menilai sikap dan pendapat. Berikut instrumen penelitian yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data ataupun informasi:

### 3.3.1.1 Pedoman Wawancara

Wawancara terjadi antara peneliti dan narasumber yang dilakukan dengan tanya jawab. Menggunakan pedoman sebagai arahan untuk peneliti dalam melakukan wawancara. Sebagaimana pendapat Syamsudin (2014) bahwa wawancara merupakan kumpulan informasi yang digali dengan melakukan tanya jawab lisan dan percakapan sehari-hari. Adapun macam wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara semi terstruktur. Pada wawancara semi terstruktur pertanyaan disusun terlebih dahulu oleh pewawancara yang bertujuan untuk menuntun jalannya proses wawancara berlangsung (Edi, 2016). Wawancara semi terstruktur dipilih karena lebih fleksibel namun tetap terkontrol dengan adanya pedoman wawancara.

Wawancara semi terstruktur diaplikasikan pada penelitian ini agar lebih bersifat bebas namun tetap terarah dan informasi yang didapat lebih mendalam. Instrumen wawancara ini digunakan pada tahap analisis yang dilakukan bersama responden atau sumber data penelitian yaitu guru kelas V untuk menggali data mengenai bagaimana berlangsungnya proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, respon siswa ketika pembelajaran menulis surat undangan juga hal lainnya yang mendukung untuk desain media yang akan dikembangkan.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara

Item Pertanyaan	No
Penyampaian materi surat undangan	1,2
Respon siswa selama proses belajar	3,4
Penggunaan media pembelajaran pada materi surat undangan	5,6
Kesiapan dalam memanfaatkan media pembelajaran	7
Pendapat tentang video animasi sebagai media pembelajaran	8,9,10
Kriteria media pembelajaran	11

### 3.3.1.2 Angket Validasi Media

Selain wawancara, adapun angket yang menjadi pilihan peneliti untuk mengumpulkan data. Dalam penelitian pengembangan terdapat ahli media yang ikut serta dalam proses desain, pengembangan hingga penilaian. Instrumen angket validasi media akan digunakan dalam tahap pengembangan dan implementasi,

untuk menjangkau data mengenai media pembelajaran yang dikembangkan baik dari kualitas tampilan, desain, kebergunaan dan komponen lainnya, kemudian mengetahui jika terdapat kekurangan dan perlunya revisi produk hingga kelayakan produk untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	No	Komponen yang Dinilai	Jumlah	
Kualitas Teknik	Kebergunaan	1	Membantu guru menyampaikan materi ajar	1	
		2	Membantu pemahaman siswa	1	
		3	Mempermudah proses pembelajaran	1	
		4	Mampu mengembangkan minat belajar siswa	1	
Kualitas Desain	Keterbacaan	5	Huruf dapat dibaca jelas	1	
		6	Ukuran huruf sesuai	1	
		7	Komposisi warna huruf	1	
	Kualitas tampilan atau tayangan		8	Daya tarik opening	1
			9	Kesesuaian <i>background</i>	1
			10	Kesesuaian gambar dengan materi	1
			11	Ketepatan pemilihan animasi	1
			12	Pemilihan warna <i>background</i>	1
	Kualitas pengelolaan program		13	Ketepatan pemilihan audio atau musik	1
			14	Durasi video	1
			15	Kesesuaian tata letak	1
			16	Kecepatan animasi	1
<b>Jumlah</b>				16	

### 3.3.1.3 Angket Validasi Materi

Dalam penelitian pengembangan yang dilakukan selain ahli media, ahli materi pun turut berkontribusi didalam desain, pengembangan hingga penilaian kelayakan media untuk digunakan. Angket validasi materi dipergunakan dalam



tahapan pengembangan dan juga implementasi untuk menjangkau data yang berasal dari ahli materi mengenai ketepatan isi materi seperti keterkaitan dengan kompetensi dasar, kelengkapan penjelasan materi, penggunaan bahasa, memotivasi siswa dalam belajar, membantu siswa memahami materi dan komponen lainnya yang menunjang sehingga materi yang tersaji layak untuk ditampilkan dan digunakan sebagai media pembelajaran.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	No	Komponen yang Dinilai	Jumlah
Isi Materi	Ketepatan	1	Kesesuaian dengan KD	1
		2	Topik dalam video animasi selaras dengan materi	1
		3	Penggunaan Bahasa dalam video animasi	1
		4	Urutan penyajian materi	1
	Kelengkapan	5	Penjelasan materi	1
		6	Jenis surat undangan beserta contohnya	1
		7	Penyebutan bagian-bagian surat undangan resmi	1
	Kesesuaian dengan siswa	8	Sesuai dengan karakteristik siswa	1
		9	Mampu menarik minat dan perhatian siswa	1
Aspek pembelajaran	Memberi bantuan belajar	10	Dapat membantu siswa dalam belajar	1
		11	Memberi motivasi belajar kepada siswa	1
		12	Dapat memberi dampak baik terhadap siswa	1
		13	Memudahkan dan membantu guru dalam pembelajaran	1
<b>Jumlah</b>				13

### 3.3.1.4 Angket Tanggapan Guru

Angket tanggapan guru diisi oleh guru kelas V yang merupakan kelas dilakukannya pengembangan media dan materi yang digunakan pun merupakan materi kelas V. Instrumen angket tanggapan guru, digunakan dalam tahapan implementasi untuk menjangking data mengenai tanggapan dan penilaian guru terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan, seperti dari aspek isi materi baik ketepatan, kelengkapan dan bahasa yang digunakan, kemudian mengenai kualitas media dalam kegunaan, tampilan, kemudahan menggunakan media dan dapat atau tidaknya memudahkan pembelajaran juga aspek penilaian lainnya yang dapat mewakili layak atau tidaknya media digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Penilaian oleh Guru

Aspek	Indikator	No	Komponen yang Dinilai	Jumlah
Isi Materi	Ketepatan	1	Materi sesuai dengan KD	1
		2	Urutan materi	1
		3	Penggunaan bahasa dalam video animasi	1
	Kelengkapan	4	Penjelasan materi	1
		5	Terdapat contoh yang sesuai dengan materi	
	Minat/perhatian	6	Menarik minat dan perhatian siswa	1
Kualitas Media	Kebergunaan	7	Membantu pemahaman siswa	1
		8	Membantu guru dalam menyampaikan materi	1
		9	Mempermudah proses pembelajaran	1
	Kualitas tampilan/Tayangan	10	Video animasi menarik untuk digunakan	1
<b>Jumlah</b>				10

### 3.3.1.5 Angket Tanggapan Siswa

Siswa sebagai pengguna media turut serta dalam memberi tanggapan juga penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, maka instrumen angket tanggapan siswa ini digunakan dalam tahap implementasi. Pertanyaan yang disajikan dalam angket tanggapan siswa lebih sederhana supaya siswa dapat mengerti dengan mudah. Aspek penilaian yang dimuat seperti gambar, warna, tulisan, materi dan memberi atau tidaknya semangat untuk belajar.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Penilaian oleh Siswa

Aspek	No	Komponen yang Dinilai	Jumlah
Isi Materi	1	Materi yang disampaikan mudah dipahami	1
	2	Contoh yang ditampilkan mudah dipahami	1
	3	Membantu dalam belajar	1
	4	Dapat membuat belajar lebih semangat	1
Media	5	Video animasinya menarik	1
	6	Warnanya menarik	1
	7	Tulisannya jelas dan dapat dibaca	1
	8	Suara atau musiknya menarik	1
<b>Jumlah</b>			<b>8</b>

### 3.4 Analisis Data

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari angket ahli dan pengguna, peneliti menggunakan pengukuran skala likert, dengan ini pula peneliti dapat mengetahui layak atau tidak produk yang telah dikembangkan untuk menjadi media pembelajaran. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif berupa deskripsi hasil penelitian dan data kuantitatif berupa skor penilaian. Adapun panduan skor dalam angket ialah sebagai berikut:

Tabel 3.6 Kriteria Skor Skala Likert

<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>
Sangat Baik (SB)	4
Baik (B)	3
Tidak Baik (TB)	2
Sangat Tidak Baik (STB)	1

Selanjutnya menghitung rata-rata skor yang telah diperoleh dari setiap angket menggunakan rumus berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = Skor rata-rata

$\sum X$  = Jumlah skor total

N = Jumlah indikator

Setelah memperoleh rata-rata skor, selanjutnya menentukan presentase untuk mengetahui kelayakan produk yang di hasilkan dengan menggunakan rumus:

$$\text{Presentase kelayakan} = \frac{\text{skor rata-rata}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

Setelah menghitung dan memperoleh hasil berupa presentase, kemudian dirubah menjadi bentuk kualitatif dengan menggunakan kriteria interpretasi berikut:

Tabel 3.7 Kriteria Interpretasi

<b>Presentase</b>	<b>Interpretasi</b>
0% - 20%	Sangat tidak layak
21% - 40%	Tidak layak
41% - 60%	Cukup layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat layak

Riduwan (dalam Wahyuningsih dan Susanti, 2012)

### **3.4.1 Penyajian Data**

Penyajian data dapat dilakukan dengan teks naratif, uraian singkat, bagan, grafik dan lainnya. Dengan begitu, dapat mempermudah dalam membaca data yang telah dibuat. Kemudian, penyajian data pun dapat memberi kemungkinan untuk dilakukannya penarikan kesimpulan dan melengkapi data yang dirasa masih kurang. Seperti yang dinyatakan Miles dan Hubberman (dalam Wandu, Nurharsono dan Raharjo, 2013) bahwa penyajian data adalah informasi yang tersusun untuk memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.

### **3.4.2 Penarikan kesimpulan**

Penarikan kesimpulan merupakan tahap akhir dari analisis data yang dapat menjawab rumusan-rumusan masalah yang telah dirumuskan. Hasil akhir dari analisis ini berupa kelayakan produk yang dikembangkan sebagai media pembelajaran dalam menulis surat undangan di kelas V.