

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah desain dan pengembangan atau *Design & Development* (D&D). Richey dan Klein (dalam Lestari, 2018, hlm. 36) mengemukakan bahwa *Design and Development* sebagai sebuah metode penelitian sistematis mengenai desain, pengembangan dan proses evaluasi yang berkaitan dengan produk dan perangkat instruksional maupun non instruksional baik baru maupun pengembangan yang sudah ada.

Terdapat dua kategori dalam metode D&D ini, sesuai dengan yang diungkapkan oleh Richey dan Klein (dalam Lestari, 2018, hlm. 36) yaitu (1) *Product and tool research*, dan (2) *Model research*. Kategori yang dipakai dalam penelitian ini yaitu *Product and tool research*. Penelitian produk dan alat dibagi menjadi dua jenis, yaitu: (1) *Product development research* (penelitian pengembangan produk) dan (2) *Tool development research* (penelitian pengembangan alat). Dari kedua jenis tersebut, peneliti akan menerapkan *product development research* dimana pada prosesnya dilakukan perancangan dan pengembangan produk yang akan dilakukan evaluasi berupa penilaian oleh para ahli untuk menilai kualitas dari produk yang akan digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial materi rumah adat.

3.2 Desain Penelitian

Sebagaimana yang disampaikan oleh Peffers, dkk (dalam Ellis & Levy, 2010, hlm. 110-115) terdapat enam fase pada metode D&D, yaitu:

1. *Identify the problem*
2. *Describe the objectives*
3. *Design and develop the artifact*
4. *Test the artifact*
5. *Evaluate the result of testing*
6. *Communicate the testing results.*

Penjelasan pada setiap tahap-tahap dalam desain dan pengembangan penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 1.1 Langkah-Langkah Pengembangan Media Video Animasi

Tahapan	Deskripsi
<p><i>Identify the problem</i> (Identifikasi Masalah)</p>	<p>Peneliti melakukan pengembangan sebuah video yang diharapkan dapat meringankan masalah yang terjadi, dimana masalahnya yaitu mengenai rendahnya wawasan siswa pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan sosial khususnya materi rumah adat di Indonesia. Hal ini dapat terjadi karena terbatasnya media yang tersedia dan yang digunakan. Dengan era modern seperti saat ini tentunya sulit mengajak siswa untuk mengenal budaya di Indonesia dengan cara terjun langsung ke lapangan, maka dari itu peneliti menganggap pengenalan siswa terhadap rumah adat ini sangat dibutuhkan agar siswa mengenal dan mengetahui peninggalan budaya pada jaman dahulu.</p>
<p><i>Describe the objectives</i> (Mendeskripsikan Tujuan)</p>	<p>Tujuan dari dilakukannya penelitian ini, yaitu untuk mengembangkan media video animasi yang memungkinkan siswa untuk belajar dimana saja dan kapan saja dan membantu meningkatkan hasil belajar keragaman budaya pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.</p>
<p><i>Design and develop the artifact</i> (Desain dan pengembangan produk)</p>	<p>Media video animasi dirancang berupa sebuah video yang didalamnya berisi gambar-gambar rumah adat dari 34 provinsi di Indonesia yang disertai dengan teks penjelasan dan disesuaikan dengan KD mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV Sekolah Dasar.</p>
<p><i>Test the artifact</i></p>	<p>Ujicoba media video animasi melibatkan beberapa pihak, seperti ahli media, ahli materi,</p>

(Ujicoba produk)	dan guru kelas IV sebagai praktisi pembelajaran di sekolah. Pemilihan partisipan pada penelitian ini disesuaikan dengan situasi dan kondisi saat ini. Partisipan yang terlibat dalam penelitian diberi angket untuk menilai hasil dari media yang telah dikembangkan.
<i>Evaluate the result of testing</i> (Evaluasi hasil ujicoba)	Data yang diperoleh melalui pengisian angket oleh ahli media, ahli materi dan guru kemudian akan dilakukan analisis sehingga akan didapatkan kesimpulan mengenai produk yang dikembangkan.
<i>Communicate the testing results</i> (Mengkomunikasikan hasil ujicoba)	Hasil dari analisis data kemudian disimpulkan, kemudian dilaporkan dalam bentuk tertulis (skripsi) dan dikomunikasikan pada saat sidang skripsi dihadapan dosen penguji.

3.3 Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini adalah dua orang ahli di bidang-bidang terkait sebagai validator yang menilai atau melakukan *expert judgement* pada produk penelitian, diantaranya:

1. Ahli Materi Ilmu Pengetahuan Sosial

Ahli materi ilmu pengetahuan sosial pada penelitian ini adalah Bapak Mubarak Somantri, M.Pd. Selaku dosen Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen Pedagogik, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia.

2. Ahli Media Pembelajaran

Ahli media pembelajaran pada penelitian ini adalah Ibu Ira Rengganis, M.Sn. Selaku dosen mata kuliah Seni Rupa di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen Pedagogik, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia.

3. Ahli Pembelajaran

Pihak sekolah sebagai ahli pembelajaran dari penelitian ini adalah Ibu Neneng Icah, S.Pd. SD wali kelas siswa kelas IV yang menjadi partisipan dalam penelitian ini. Wali kelas diminta untuk menjadi penilai dari media pembelajaran yang telah dibuat berdasarkan instrumen penilaian yang telah disusun.

4. Siswa kelas IV Sekolah Dasar

Sebanyak 2 siswa kelas IV diminta untuk menanggapi media video animasi yang telah dikembangkan oleh peneliti, juga dilakukan wawancara sesuai dengan format wawancara yang telah disusun.

3.4 Instrumen Penelitian

Data-data yang diperlukan pada penelitian ini dikumpulkan dan diperoleh dengan menggunakan instrumen penelitian, yaitu *work log* dan angket. Dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Work log

Instrumen ini digunakan untuk mengumpulkan data terkait pengembangan media video animasi. Data yang dikumpulkan merupakan catatan dari setiap tahap pengembangan pada pengembangan video animasi, yang diisi oleh peneliti. Video animasi yang dibuat dikembangkan melalui 6 tahap, yaitu:

- 1) *Identify the problem*
- 2) *Describe the objectives*
- 3) *Design and develop the artifact*
- 4) *Test the artifact*
- 5) *Evaluate the result of testing, dan*
- 6) *Communicate the testing results.*

b. Lembar Validasi *Expert Judgement*

Lembar validasi para ahli sebagai validator berisikan beberapa poin indikator penilaian yang berkaitan dengan produk pengembangan yang telah dibuat oleh peneliti. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari produk menurut ahli materi, ahli media pembelajaran dan ahli pembelajaran. Kisi-kisi yang digunakan mengacu pada BSNP (2016).

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Angket Ahli Media

Aspek dan Kriteria	Butir Penilaian	No
Umum	Penggunaan gambar menarik	1
	Penempatan gambar dan teks kreatif	2
	Suara penyampaian materi jelas	3
Desain	Penampilan unsur tata letak pada pembuka, dan penutup secara harmonis memiliki kesatuan dan konsisten	4
	Menampilkan pusat pandang dan warna unsur tata letak yang baik	5
	Gambar dan teks dapat dilihat dengan jelas	6
	Gambar dan teks terlihat menarik	7
	Tulisan dapat dibaca dengan jelas	8
	Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf	9
	Kesesuaian penggunaan kata pada teks	10
	Gambar dan tulisan yang digunakan tidak ada kesalahan	11
	Kemudahan untuk digunakan	Dapat digunakan oleh siapapun
Dapat digunakan dimana saja		13
Tampilan tidak rumit		14
Waktu yang digunakan disesuaikan		15

Reusabilitas	Kemampuan untuk digunakan dan dikembangkan kembali	16
--------------	--	----

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Angket Ahli Materi

Aspek dan Kriteria	Butir Penilaian	No
Umum	Penggunaan gambar menarik	1
	Penempatan gambar dan teks kreatif	2
	Suara penyampaian materi jelas	3
Materi	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti (KI)	4
	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar (KD)	5
	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	6
	Kelengkapan materi	7
	Ketepatan materi	8
	Keteraturan dalam penyajian materi	9
	Keakuratan gambar dengan tulisan	10
	Ketepatan penomoran dan penamaan gambar	11
	Kesesuaian penggunaan kata	12
	Kemudahan untuk dipahami	13
	Sesuai dengan karakteristik peserta didik	14

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Angket Guru

Aspek dan Kriteria	Butir Penilaian	No
Umum	Penggunaan gambar menarik	1
	Penempatan gambar dan teks kreatif	2
	Mudah digunakan	3
Materi	Suara penyampaian materi jelas	4
	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti (KI)	5
	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar (KD) Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV	6
	Kejelasan tujuan pembelajaran	7
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	8
	Sesuai dengan karakteristik peserta didik	9
	Kemudahan untuk dipahami	10
Desain	Kejelasan gambar dan teks yang digunakan	11
	Gambar dan tulisan yang digunakan tidak ada kesalahan	12
	Gambar dan tulisan dapat dilihat dengan jelas	13
	Tampilan proporsional	14
	Tulisan dapat dilihat dengan jelas	15

c. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara merupakan panduan yang digunakan peneliti dalam sebuah penelitian. Pedoman wawancara berisikan beberapa pertanyaan yang kemudian pertanyaan tersebut akan diajukan peneliti kepada narasumber, dan pedoman wawancara ini digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa kelas IV Sekolah dasar mengenai media video animasi yang telah dikembangkan oleh peneliti. Berikut pedoman wawancara yang digunakan oleh peneliti:

Tabel 3.3 Pedoman Wawancara

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apakah penyampaian materi pada video yang ditampilkan jelas?		
2.	Apakah gambar yang ditampilkan pada video jelas?		
3.	Apakah tulisan yang disampaikan pada video jelas?		
4.	Apakah materi yang ditampilkan pada video dapat dipahami?		
5.	Apakah suara dalam video sudah sesuai dengan materi?		
6.	Bagaimana dengan warna latar pada video? Apakah terlalu mencolok?		
7.	Bagaimana dengan jenis huruf yang ada pada video?		
8.	Bagaimana dengan tulisan yang ada pada video? Apakah terlalu Panjang?		
9.	Bagaimana tanggapan anda mengenai tampilan animasi dalam video yang ditampilkan? Apakah menarik?		
10.	Apakah video yang ditayangkan membantu dalam mempelajari materi saat belajar (khususnya rumah adat)?		

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu pengisian worklog dan lembar angket. Peneliti melakukan pengumpulan data dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Pengisian worklog

Worklog pada penelitian ini diisi oleh peneliti. Data yang diperoleh berasal dari proses selama pengembangan media video animasi. Pada worklog ini peneliti menuliskan temuan-temuan pada setiap tahapan pengembangan video animasi, tentunya sangat membantu peneliti dalam mendeskripsikan dan merefleksi tahap-tahap pengembangan video.

2. Validasi ahli

Validasi ahli pada penelitian ini berupa lembar angket, yang digunakan untuk mengetahui tanggapan para ahli terkait media video animasi yang dikembangkan, dan untuk menentukan layak atau tidak layak nya media yang dikembangkan oleh peneliti. *Expert Review* yang terlibat dalam penelitian ini adalah ahli media, ahli materi, dan guru sebagai ahli pembelajaran. Peneliti menggunakan lembar angket untuk mengukur kualitas media yang dikembangkan. Dengan memberikan beberapa pernyataan tertulis kepada partisipan penelitian untuk dijawab.

3. Wawancara

Wawancara merupakan kegiatan tanya jawab yang dilakukan peneliti dan narasumber (siswa kelas IV Sekolah Dasar). Tahap ini dilakukan untuk mengumpulkan data terkait proses pengembangan media video animasi, dan wawancara yang dilakukan peneliti dimaksudkan untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai media video animasi yang dikembangkan. Peneliti sendiri menggunakan pedoman wawancara sebagai instrumen yang digunakan.

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui instrumen pengumpulan data (worklog) yang kemudian diolah menjadi data berupa deskripsi. Sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui instrumen pengumpulan data (lembar angket) yang kemudian diolah menjadi data berupa angka.

1. Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh melalui pengisian worklog dan pedoman wawancara, data dari worklog dan pedoman wawancara kemudian dianalisis untuk mengetahui proses pengembangan video animasi yang dikembangkan peneliti.

Menurut Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2011, hlm. 338) analisis data kualitatif terdiri dari tiga tahapan, sebagai berikut:

a. Reduksi data (*Data reduction*)

Merangkum, memilih, dan memfokuskan data yang dikumpulkan dari setiap tahapan pengembangan media video animasi. Video animasi ini dikembangkan melalui 6 tahapan, yaitu (1) *identify the problem*, (2) *describe the objectives*, (3) *design and develop the artifact*, (4) *test the artifact*, (5) *evaluate the result of testing*, (6) *communicate the testing results*.

b. Penyajian data (*Data display*)

Data dari setiap tahapan pengembangan video animasi yang telah direduksi, kemudian dideskripsikan.

c. Verifikasi (*conclusion drawing*)

Menarik kesimpulan data dari setiap tahapan pengembangan video animasi yang telah disajikan.

2. Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh melalui lembar angket, data dari lembar angket kemudian di analisis untuk mengetahui proses pengembangan video animasi yang dikembangkan peneliti. Jawaban yang digunakan dalam angket menggunakan skala likert. Sugiyono (2011, hlm. 134) mengemukakan bahwa skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap sesuatu fenomena tertentu.

Berikut merupakan tabel penilaian skala likert menurut Sugiyono (2011, hlm. 134):

Tabel 3.4 Kategori Penilaian Validasi Produk Skala Likert

Skor Nilai	Kategori
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

Dari tabel diatas, langkah selanjutnya yaitu melakukan perhitungan presentase rata-rata dari setiap komponen nya menggunakan rumus menurut Arikunto (dalam Hartono & Pramukantoro, 2013, hlm.656), yaitu:

$$P = \frac{\sum F}{\sum Fx} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase skor

$\sum F$ = Jumlah skor jawaban

$\sum Fx$ = Jumlah skor maksimal

Setelah semua data dihitung dengan merujuk pada kriteria skala penilaian produk untuk memperoleh hasil atas validasi yang telah dilakukan ahli sebagai validator, ditunjukkan dengan tabel berikut:

Tabel 3.5 Kategori Hasil Video Animasi

No	Presentase (%)	Kriteria
1	76% - 100%	Sangat Baik
2	51% - 75%	Baik
3	26% - 50%	Kurang Baik
4	0% - 25%	Tidak Baik