

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Design and Development (DnD) dimana bertujuan untuk kegiatan pembelajaran maupun non-pembelajaran dan menciptakan atau meningkatkan model yang mengatur perkembangannya. Model desain dan pengembangan (DnD) menurut (Richey 2007) sebagai berikut :

“ the systematic study of design, development, and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and non-instructional products and tools and new or enhanced models that govern their development.”

Berdasarkan pendapat Richey dan Klein (2007) diatas didapat kesimpulan bahwa model DnD merupakan model penelitian yang sistematis terhadap proses desain, pengembangan dan evaluasi untuk menghasilkan kemungkinan solusi terhadap suatu permasalahan pendidikan.

Berdasarkan pada desain penelitian tersebut maka peneliti ingin menggunakan desain penelitian DnD yang bertujuan untuk menghasilkan produk pendidikan yang nantinya digunakan dalam pembelajaran. Produk yang akan peneliti desain dan kembangkan ialah powerpoint interaktif sebagai salah satu Media Pembelajaran Jarak Jauh dalam Mata Pelajaran IPS untuk kelas III SD dengan menggunakan metode Deskriptif Kualitatif untuk menyajikan hasil penelitian. Menurut (Sugiyono 2013) metode deskriptif adalah metode yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data atau sampel yang telah terkumpul sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku umum. Menurut (Ruslan 2016) penelitian kualitatif bertujuan untuk mendapat pemahaman yang bersifat umum terhadap kenyataan sosial dari perspektif partisipan. Sehingga, penggunaan metode ini bertujuan untuk mendeskripsikan perilaku orang, peristiwa lapangan

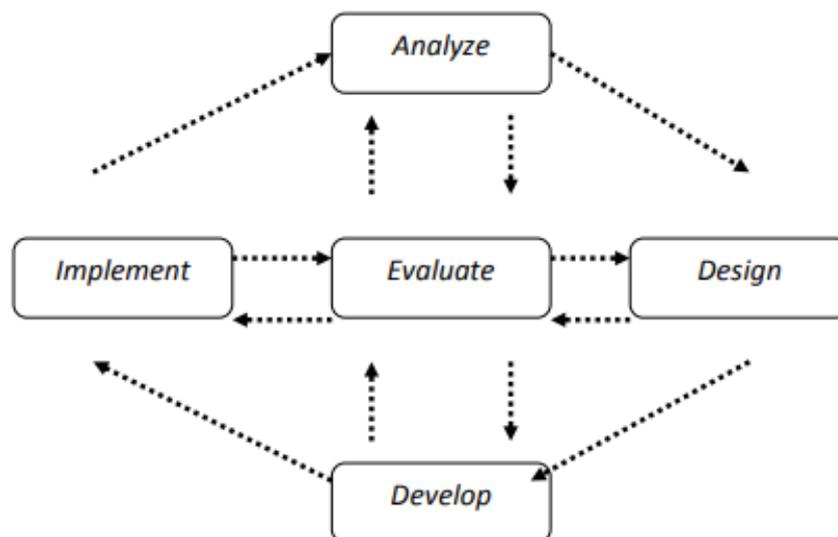
Della Febriani, 2021

RANCANG BANGUN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI PERKEMBANGAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH DI KELAS III SEKOLAH DASAR Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

serta kegiatan-kegiatan tertentu secara terperinci dan dalam. Maka, metode deskriptif kualitatif digunakan untuk menjelaskan hasil dari penelitian yang didapat.

3.2 Prosedur Penelitian

Penelitian pengembangan memiliki banyak sekali model yang digunakan, salah satunya ialah model pengembangan ADDIE yang merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis yang didalamnya memuat tahap-tahap dasar desain sistem pembelajaran yang sederhana dan memanfaatkan media teknologi. Model ADDIE terdiri dari 5 tahapan sesuai dengan singkatan kata ADDIE, yakni : (1) Analisis (*Analysis*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*Implementation*), dan (5) Evaluasi (*Evaluation*) (Tegeh, I. M., & Kirna 2014). Secara visual tahapan ADDIE dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3.1 Tahapan ADDIE
(sumber : Tegeh dan Kirna, 2014)

1) Tahap Analisis (*Analyze*)

Secara umum pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat untuk merancang media pembelajaran jarak jauh. Beberapa kegiatan yang dilakukan, seperti analisis kebutuhan media pembelajaran jarak jauh, menganalisis metode

Della Febriani, 2021

pembelajaran dan menganalisis cakupan materi ajar. Secara garis besar tahapan analisis yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut.

- a. Analisis kebutuhan media pembelajaran jarak jauh
Analisis kebutuhan dilakukan dengan terlebih dahulu menganalisis keadaan media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran jarak jauh. Pada tahap ini akan ditentukan media pembelajaran yang akan dirancang untuk membantu guru dan peserta didik saat pembelajaran jarak jauh.
- b. Menganalisis metode pembelajaran
Pada tahap ini peneliti melakukan analisis metode pembelajaran apa saja yang digunakan oleh guru saat pembelajaran jarak jauh. Sehingga pada tahap ini peneliti bisa mengetahui metode pembelajaran apa yg sering digunakan oleh guru saat pembelajaran jarak jauh.
- c. Menganalisis cakupan materi
Analisis cakupan materi dilakukan untuk mendapatkan informasi terkait dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Pada tahap ini akan ditentukan materi ajar yang perlu dikembangkan untuk membantu peserta didik saat belajar.

2) Tahap perencanaan (*Design*)

- a. Menentukan Sasaran Penggunaan Media Powerpoint Interaktif
Pada tahap ini peneliti menentukan atau merumuskan untuk siapa media pembelajaran dirancang, dalam hal ini media pembelajaran dirancang untuk guru dan peserta didik kelas III SD saat pembelajaran jarak jauh.
- b. Merumuskan Tujuan Pembuatan Media Powerpoint Interaktif
Pada tahap ini yang dilakukan adalah merumuskan tujuan pembuatan media powerpoint interaktif. Tujuannya adalah menambah variasi media pembelajaran jarak jauh dalam pelajaran IPS, membantu peserta didik memahami konsep perkembangan teknologi saat pembelajaran jarak jauh dan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran IPS.

Della Febriani, 2021

RANCANG BANGUN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI PERKEMBANGAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH DI KELAS III SEKOLAH DASAR
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

c. Menganalisis Silabus Kelas 3

Sebelum menentukan materi yang akan dimuat di dalam powerpoint interaktif, hal yang dilakukan adalah menganalisis Silabus kelas 3. KD yang digunakan sebagai acuan pembuatan materi powerpoint interaktif yaitu 3.6 Mencermati isi teks informasi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi di lingkungan setempat. KD ini terdapat didalam buku guru kelas III Kurikulum 2013 revisi 2018 Tema 7. Perkembangan Teknologi.

d. Menentukan Materi Pembelajaran

Peneliti menentukan materi yang akan dimuat di dalam powerpoint interaktif, dimana materi pembelajaran berdasarkan buku siswa dan juga beberapa referensi dari internet.

3) Tahap Pengembangan (*Develop*)

a. Membuat Produk Media Powerpoint Interaktif

Pada tahap ini yang dilakukan adalah pemilihan latar dan konsep powerpoint interaktif yang sesuai dengan materi dan kelas peserta didik, kemudian memasukan materi perkembangan teknologi dengan tidak terlalu banyak tulisan. Selanjutnya mengedit powerpoint interaktif dengan menambahkan animasi dan beberapa gambar.

b. Membuat Produk Media Pendukung Powerpoint Interaktif

Pada tahap ini, peneliti melakukan beberapa tahap yaitu pemilihan latar dan konsep yang akan digunakan. Selanjutnya memasukan materi perkembangan teknologi dan soal latihan. Tahap terakhir adalah merapikan media pendukung powerpoint interaktif.

c. Validasi Ahli Materi

Proses validasi materi dilakukan oleh ahli materi pada aspek kesesuaian media dengan materi perkembangan teknologi pembelajaran IPS. Ahli materi adalah dosen yang memiliki latar belakang sebagai pendidikan IPS. Hasil dari validasi ahli materi nantinya berupa komentar, saran dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap media powerpoint

interaktif yang digunakan sebelum melakukan uji coba produk. Media dinyatakan valid apabila hasil validasi dari angket yang diberikan kepada ahli materi yaitu >60%.

d. Validasi Ahli Media

Proses validasi dilakukan oleh ahli media pada aspek desain, pemilihan font, latar dan tata letak materi yang dimasukkan. Ahli media adalah dosen yang memiliki keahlian dibidang pendidikan multimedia. Hasil validasi dari ahli media memuat pula komentar, saran dan masukan yang nantinya dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap media powerpoint interaktif yang dikembangkan sebelum melakukan uji coba produk. Media dapat dinyatakan valid apabila validasi dari instrumen angket yang diberikan kepada ahli media yaitu >60%.

e. Validasi Ahli Bahasa

Proses validasi dilakukan oleh ahli bahasa pada aspek kesesuaian pemasukan materi kedalam powerpoint dan penyusunan materi dengan tahap perkembangan peserta didik kelas III SD. Ahli bahasa yaitu dosen yang memiliki latar belakang pendidikan bahasa Indonesia. Hasil validasi dari ahli bahasa ini juga meliputi saran, komentar dan masukan yang dapat digunakan oleh peneliti untuk melakukan revisi terhadap media powerpoint interaktif yang dikembangkan sebelum melakukan uji coba produk. Media dapat dinyatakan valid apabila hasil validasi dari instrumen angket yang diberikan kepada ahli bahasa yaitu >60%.

4) Tahap Implementasi (*Implement*)

Pada tahap implementasi ini produk diujicobakan kepada peserta didik kelas III di salah satu SD. Setelah media powerpoint ini di validasi oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media serta dinyatakan valid, maka produk media powerpoint interaktif siap untuk diterapkan pada pembelajaran IPS kelas III. Media ini digunakan pada pembelajaran jarak jauh untuk pembelajaran IPS materi perkembangan teknologi, yang mana

penggunaannya dilakukan secara online dibantu dengan pengawasan orang tua masing-masing siswa.

Tahap pengimplementasian dilakukan secara online. Dimana peneliti melakukan kerja sama dengan guru kelas III untuk melaksanakan penelitian. Dalam melaksanakan uji coba produk, guru akan membantu memberikan arahan kepada siswa dalam menggunakan penggunaan powerpoint. Guru juga disini akan memberikan respon mengenai media powerpoint yang telah dibuat. Nantinya untuk menjangkau respon dari peserta didik dan guru, peneliti akan memberikan angket dalam bentuk *hard file*.

5) Tahap Evaluasi (*Evaluate*)

Tahap evaluasi ini dilakukan secara formatif, dimana pada tahap ini dilakukan analisis berdasarkan data hasil respon yang telah diperoleh untuk penyempurnaan media powerpoint interaktif.

3.3 Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini adalah ahli dan pengguna, yaitu meliputi guru dan peserta didik. Secara lengkap partisipan penelitian dijabarkan sebagai berikut :

- a. Ahli materi merupakan dosen IPS yang memeriksa kesesuaian materi dengan KD, buku guru dan buku siswa, cakupan materi yang memuat di dalam powerpoint interaktif serta ketepatan materi dengan perkembangan peserta didik.
- b. Ahli media terdiri yaitu dosen pendidikan multimedia yang memiliki keahlian dalam bidang media pembelajaran digital untuk memeriksa powerpoint interaktif dari segi desain, pemilihan font, letak materi pembelajarannya serta penempatan audio dan gambar-gambar.
- c. Ahli bahasa terdiri dari dosen yang memiliki latar belakang sebagai ahli bahasa Indonesia, dimana berperan untuk memeriksa kesesuaian materi terhadap bahasa Indonesia yg benar dan juga terhadap perkembangan peserta didik kelas III SD.
- d. Guru kelas III merupakan guru kelas yang terdiri dari satu orang guru kelas III SD.

Della Febriani, 2021

RANCANG BANGUN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI PERKEMBANGAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH DI KELAS III SEKOLAH DASAR Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- e. Peserta didik kelas III yang merupakan subjek ujian lapangan kelayakan media pembelajaran powerpoint interaktif yang berasal dari satu sekolah dasar.

3.4 Instrumen Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen pedoman angket dan pedoman wawancara. Dalam penelitian ini, instrument data yang akan digunakan untuk menghimpun dan memperoleh data yang valid mengenai kelayakan media powerpoint interaktif pada pembelajaran jarak jauh. Sejalan dengan pendapat (Ardianto 2010) yang berpendapat bahwa instrumen pengumpulan data adalah alat yang digunakan untuk mengukur data-data penelitian yang akan didapatkan. Kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono 2017). Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk validasi kelayakan produk yang nantinya diberikan kepada ahli materi, ahli bahasa, ahli media serta angket responden dari pengguna media powerpoint interaktif sebagai uji coba. Berikut ini merupakan tabel dari pengumpulan data penelitian pengembangan powerpoint interaktif :

Tabel 3.1 Data dan teknik yang digunakan pada pengumpulan data

No	Data	Instrumen Penelitian	Teknik Pengumpulan Data
1.	Validasi Media Powerpoint Interaktif dalam pembelajaran jarak jauh.	Angket validasi	<i>Judgement/ Expert Review</i>
2.	Respon pengguna terhadap Media Powerpoint Interaktif	Angket Respon	Wawancara

	dalam pembelajaran jarak jauh.		
--	--------------------------------	--	--

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu berupa lembar angket validasi untuk dosen ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Angket respon guru dan angket respon peserta didik.

a. Lembar Angket Validasi Materi

Angket ini diisi oleh ahli materi yang digunakan untuk mengetahui kelayakan dari materi dengan KD, buku guru dan buku siswa, cakupan materi yang memuat di dalam powerpoint interaktif yang telah dikembangkan dengan skor 1-4 : 1 Sangat Kurang, 2 Kurang, 3 Baik, 4 Sangat Baik. Angket ini digunakan pada tahap Pengembangan (*Develop*).

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Pertanyaan
		Kesesuaian dengan KD
		Kesesuaian isi powerpoint interaktif dengan materi
		Kesesuaian powerpoint interaktif dengan tujuan pembelajaran.
Aspek isi/ materi	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	Ketepatan konsep perkembangan teknologi.
		Ketepatan pembagian perkembangan teknologi
		Ketepatan penyebutan contoh perkembangan teknologi
		Ketepatan materi sesuai dengan kondisi.
	Kejelasan materi	Materi perkembangan teknologi dijelaskan sesuai dengan penggolongannya.
		Kejelasan penyajian materi
		Kejelasan materi pembelajaran
		Membantu siswa memahami materi perkembangan teknologi.

Della Febriani, 2021

b. Lembar Validasi Ahli Bahasa

Angket ini digunakan oleh ahli bahasa untuk memeriksa kesesuaian materi terhadap bahasa Indonesia yg benar dan juga terhadap perkembangan anak Sekolah Dasar yang terdapat dalam media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan skor 1-4: 1 Sangat kurang, 2 Kurang, 3 Baik, 4 Sangat Baik. Angket ini digunakan pada tahap Pengembangan (*Develop*).

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Pertanyaan
kebahasaan	Penggunaan bahasa dalam powerpoint interaktif	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan tingkat kemampuan berfikir peserta didik kelas III Sekolah Dasar.
		Konsistensi penggunaan istilah dalam powerpoint interaktif.
		Tingkat kemudahan terhadap pemahaman materi.
		Kejelasan makna kata/kalimat.

c. Lembar Angket Validasi Media

Angket diisi oleh ahli media yang digunakan untuk mengetahui kelayakan media powerpoint interaktif dengan skor 1-4 : 1 Sangat Kurang, 2 Kurang, 3 Baik, 4 Sangat Baik. Angket ini digunakan pada tahap Pengembangan (*Develop*).

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Pertanyaan
Kualitas Teknis	Kebergunaan	Membantu guru dalam menyampaikan materi saat pembelajaran jarak jauh.
		Memudahkan peserta didik dalam memahami materi saat pembelajaran jarak jauh.
		Mempermudah proses pembelajaran jarak jauh

Della Febriani, 2021

RANCANG BANGUN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI PERKEMBANGAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH DI KELAS III SEKOLAH DASAR
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		Media mudah digunakan kapan dan dimana saja
Kualitas powerpoint interaktif	Keterbacaan	Ukuran huruf dapat dibaca dengan jelas.
		Tata letak huruf sesuai
		Komposisi warna huruf
	Desain powerpoint interaktif	Tata letak
		Ketepatan dalam pemilihan <i>background</i>
		Ketepatan pemilihan ukuran dan jenis huruf
		Ketepatan dalam pemilihan warna
		Kesesuaian ukuran huruf
		Keseimbangan tata letak teks dan gambar
		Pilihan gambar yang sesuai
Pilihan warna menarik		
Gambar dan <i>background</i> menarik bagi peserta didik		

d. Lembar Validasi Pengguna

Pengguna yang dimaksud disini adalah guru dan peserta didik. Angket yang ditujukan kepada guru untuk mengetahui tanggapan dan penilaian dari guru terhadap media powerpoint interaktif yang sedang dikembangkan. Sedangkan, angket yang ditujukan kepada peserta didik untuk mengetahui tanggapan dan penilaian dari segi peserta didik terhadap media powerpoint yang sedang dikembangkan dengan skor 1-4 : 1 Sangat Tidak Setuju, 2 Tidak Setuju, 3 Setuju, 4 Sangat Setuju. Angket ini digunakan pada tahap Pengembangan (*Develop*).

Tabel 3.5 Kisi-kisi Penilaian Media Pembelajaran Oleh Guru

Aspek	Indikator	Pertanyaan
Isi/Materi	Ketepatan	Ketepatan materi dengan silabus
		Kesesuaian dengan KD

Della Febriani, 2021

RANCANG BANGUN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI PERKEMBANGAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH DI KELAS III SEKOLAH DASAR Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran
		Urutan penyajian materi sesuai
		Bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik
	Kelengkapan	Terdapat gambar dan materi
		Terdapat video, audio dan animasi
Kualitas Media	Minat/perhatian	Menarik minat dan perhatian peserta didik
	Kebergunaan	Media powerpoint interaktif mudah digunakan saat pembelajaran jarak jauh
		Fleksibilitas penggunaan media powerpoint interaktif
		Powerpoint interaktif memudahkan pembelajaran perkembangan teknologi
Kualitas tampilan	Media menarik untuk digunakan oleh peserta didik	

Tabel 3.6 Kisi-kisi Penilaian Media Pembelajaran Oleh Peserta Didik

Aspek	Item Pertanyaan
Isi/materi	Kemudahan memahami materi
	kejelasan penyampaian materi
	Kemenarikan penyampaian materi
	Kebermanfaatan materi
Media	Kemenarikan <i>background</i> pada powerpoint interaktif
	Keterbacaan tulisan dalam powerpoint interaktif
	Kemudahan menggunakan media powerpoint interaktif
	Kemudahan memahami makna/kalimat dalam powerpoint interaktif

	Kebermanfaatan media powerpoint interaktif dalam pembelajaran jarak jauh
	Media powerpoint interaktif dapat memotivasi peserta didik

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Data didalam penelitian ini diambil dan dikumpulkan dengan beberapa cara yaitu angket dan wawancara. Angket terdiri dari angket tertutup dan angket terbuka, dimana angket tertutup ditujukan kepada ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Kemudian, angket terbuka ditujukan kepada responden dan dapat diakses secara online atau offline.

1. Wawancara

Wawancara adalah suatu percakapan antara dua orang atau lebih dan berlangsung antara narasumber dan pewawancara (Sugiyono 2018). Dalam penelitian ini wawancara digunakan untuk mengetahui tanggapan dari responden terhadap media pembelajaran jarak jauh yang dikembangkan. Wawancara juga digunakan untuk mengetahui cara guru menyampaikan pembelajaran jarak jauh dengan powerpoint interaktif serta cakupan materi yang dimuat di dalam powerpoint interaktif.

2. Angket

Angket merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi kesepakatan pertanyaan tertulis kepada responden untuk menjawabnya (Sugiyono 2018).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Skala Likert 4 point menurut (Sugiyono 2013) yang dimuat pada tabel dibawah ini :

Tabel 3.7 skala linker

Tingkatan	Kategori
Sangat Setuju	4
Setuju	3

Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

3.6 Analisis Data

Menurut (Singarimbun, M & Effendi 2011), analisis data merupakan proses penyederhanaan data ke dalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan diinterpretasikan. Pada penelitian ini, data yang diperoleh dari angket ahli, guru dan peserta didik merupakan data hasil uji kelayakan. Kemudian data tersebut dianalisis melalui perhitungan persentase rata-rata dari setiap bagian angket. Skor setiap pertanyaan dijumlahkan lalu diubah kedalam bentuk persentase dengan cara membagi skor ideal dari setiap angket dengan menggunakan rumus berikut :

$$Ps = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

Ps = Persentase

S = Jumlah skor yg didapat

N = Jumlah Skor Ideal

Selanjutnya, hasil angka yg diperoleh dari perhitungan tersebut diubah menjadi bentuk kualitatif deskriptif yg mengacu kepada kriteria Interpretasi Skor menurut (Arikunto, Suharsimi, & Safruddin A.J 2009) yang termuat dalam tabel dibawah ini :

Tabel 3.8 Tabel Interpretasi Skor

Skor Rata-rata (%)	Kategori
< 21	Sangat Tidak Layak
21 – 40	Tidak Layak
41 – 60	Cukup Layak
61 – 80	Layak
81 – 100	Sangat Layak

Della Febriani, 2021

RANCANG BANGUN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI PERKEMBANGAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH DI KELAS III SEKOLAH DASAR Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan Analisis Deskriptif Kualitatif dengan menggunakan predikat “Tidak Layak”, “Kurang Layak”, “Cukup Layak”, “Layak” dan “Sangat Layak”.

3.7 Penarikan Kesimpulan

Dalam penarikan kesimpulan digunakan untuk menjawab pertanyaan pada rumusan masalah yg sudah dirumuskan sebelumnya. Hasil akhir dari analisis data penelitian ini adalah mengenai kelayakan media powerpoint interaktif dalam pembelajaran jarak jauh di Sekolah Dasar.