

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode dalam penelitian ini akan menggunakan metode penelitian Design and Development (D&D), dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Menurut Sudjana (2011) menyatakan bahwa model pengembangan ADDIE salah satu model desain pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif yakni hasil evaluasi setiap fase dapat membawa pengembangan pembelajaran ke fase selanjutnya. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran (Mulyatiningsih, 2016).

Menurut Mulyatiningsih (2016) menjelaskan bahwa model ini dapat digunakan dalam berbagai bentuk pengembangan produk dalam dunia pendidikan, di dalam kegiatan pembelajaran seperti model pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, sampai media dan bahan ajar media pembelajaran.

Dalam penelitian ini, peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis power point interaktif. Metode D&D dalam penelitian ini, peneliti berfokus pada metode Expert Review dimana metode ini bertujuan dan berfokus pada kualitas dan kinerja suatu produk, dengan hasil pengamatan para ahli sesuai bidangnya, seperti ahli media dan ahli materi untuk melakukan validasi terhadap produk yang dikembangkan.

3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian Design and Development (D&D) yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry. Terdapat 5 tahapan dalam model penelitian pengembangan ADDIE yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation.

1. Analysis (Analisis)

Pada tahap awal kegiatan yang dilakukan oleh peneliti yaitu melakukan analisis terkait masalah dan kebutuhan siswa dalam pembelajaran daring, peneliti melakukan wawancara dengan beberapa guru, khususnya wali kelas II Sekolah Dasar. Selanjutnya peneliti mengidentifikasi media yang

sesuai dengan kebutuhan siswa dan peneliti menentukan materi sesuai kurikulum.

2. Design (Perancangan)

Pada tahap ini, peneliti mulai merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan meliputi RPP, materi, petunjuk penggunaan media, soal evaluasi, dll, serta menentukan gambar animasi/suara yang akan digunakan pada media yang akan dikembangkan.

3. Development (Pengembangan)

Mulai mengembangkan media pembelajaran, dimana pada tahap ini mulai dibuatnya media pembelajaran berbasis power point yang interaktif berdasarkan rancangan desain yang sebelumnya sudah dibuat.

4. Implementation (Uji Coba)

Mulai mengujicobakan media yang sudah dikembangkan, Pada tahap ini, dilakukan uji coba oleh para ahli sesuai bidangnya, seperti ahli media dan ahli materi untuk memperoleh penilaian terhadap media yang sudah dikembangkan. Selain itu uji coba dilakukan oleh guru maupun siswa untuk memperoleh tanggapan/ respon terhadap media yang dikembangkan. Namun jika tidak memungkinkan untuk diuji coba kepada siswa karena situasi tertentu/ adanya pandemi, maka pada tahap ini peneliti melakukan revisi media 2x untuk hasil akhir yang lebih baik (penyempurnaan) media yang dikembangkan.

5. Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi ini adalah tahap akhir yang dilakukan peneliti, dengan melakukan evaluasi terhadap media berdasarkan perhitungan dari penilaian maupun respon/ masukan dari para ahli dan guru.

3.3 Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah media pembelajaran powerpoint interaktif pada pembelajaran tematik pada Tema 8 Keselamatan di Rumah dan Perjalanan Subtema 4 Menjaga Keselamatan di Perjalanan di kelas II untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Dengan menguji kelayakan media powerpoint interaktif oleh para ahli.

3.4 Subjek, Lokasi dan Waktu Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti akan memilih beberapa orang sebagai partisipan, diantaranya melibatkan para ahli, yaitu ahli media dan ahli materi yang merupakan dosen dari UPI untuk memvalidasi kualitas dan kelayakan media powerpoint interaktif yang dikembangkan oleh peneliti, serta tanggapan guru maupun siswa sekolah dasar kelas II terhadap media yang dikembangkan peneliti. Lokasi penelitian dilaksanakan di SDN 013 Pasirkaliki Kota Bandung. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni 2021 sampai dengan selesai.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu akan menggunakan teknik wawancara, observasi dan kuesioner.

1. Wawancara

Wawancara merupakan kegiatan tanya jawab secara lisan untuk memperoleh suatu informasi. Wawancara dalam penelitian ini digunakan sebagai pengumpulan data untuk menemukan dan menganalisis masalah dan kebutuhan yang harus diteliti. Wawancara yang dilakukan oleh peneliti yaitu kepada wali kelas II SDN 013 Pasirkaliki untuk dimintai pendapat mengenai permasalahan yang dihadapi oleh wali kelas, terutama mengenai proses pembelajaran daring. Informasi dari hasil wawancara yang sudah diperoleh, digunakan sebagai data awal dalam penelitian ini untuk mengembangkan media powerpoint interaktif.

2. Observasi

Observasi merupakan kegiatan pengamatan secara langsung untuk melihat objek yang akan diteliti. Observasi dilakukan ketika peneliti melaksanakan PPLSP, peneliti menemukan masalah dalam proses pembelajaran daring melalui aplikasi *whatsapp*. Pada proses pembelajaran daring, media yang digunakan kurang bervariasi, dimana siswa hanya diberikan video pembelajaran dan siswa diberikan tugas pada buku tema.

3. Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan tertulis kepada responden. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data yakni memperoleh penilaian dan

masukannya dari para ahli sesuai bidangnya masing-masing terhadap media powerpoint interaktif yang dikembangkan peneliti, hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan peneliti sudah layak untuk digunakan dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas II SD. Kemudian kuesioner juga diberikan kepada guru maupun siswa untuk mengetahui respon/tanggapan terhadap media yang dikembangkan peneliti.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dalam pengembangan media powerpoint interaktif ini, peneliti menggunakan instrumen penelitian sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data terkait analisis kebutuhan media yang diperlukan di sekolah dasar dalam pembelajaran daring. Berikut kisi-kisi wawancara dalam memperoleh data terkait masalah ataupun analisis kebutuhan.

Tabel 3.1

Kisi-kisi Pedoman Wawancara

Aspek yang dinilai	Indikator	Nomor
Materi Pembelajaran	Penyampaian materi dalam pembelajaran daring	1
Media Pembelajaran	Pemahaman penggunaan media pembelajaran	2
	Penggunaan dan penerapan media pembelajaran	3, 4
Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif	Pemahaman penggunaan media pembelajaran powerpoint interaktif	5
	Penggunaan dan pembuatan media pembelajaran powerpoint interaktif	6, 7, 8
	Kesesuaian media media pembelajaran powerpoint interaktif dalam proses pembelajaran	9
	Saran dalam pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif	10

2. Kuesioner

Kuesioner dalam penelitian dilakukan untuk lembar evaluasi dari para ahli terkait penilaian kualitas dan kelayakan (validasi) media powerpoint yang dikembangkan. Berikut kisi-kisi instrumen kuesioner dalam memperoleh penilaian media yang dikembangkan.

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen Kuesioner Ahli

No	Aspek	Indikator	Nomor
1	Media (Audio Visual)	Media sederhana dan menarik	1
		Menarik perhatian siswa	2
		Animasi/ gambar menarik	3
		Kesesuaian ukuran huruf	4
		Kesesuaian penempatan teks	5
		Tombol <i>navigasi</i> sesuai dan berfungsi	6
		Warna <i>background</i> dan tulisan memiliki kombinasi yang tepat	7
		Efek music yang digunakan tidak mengganggu	8
		Backsound/ latar suara sesuai	9
		Audio dalam video terdengar jelas	10
2	Isi/ Materi	Terdapat kompetensi dasar dan indikator	1
		Materi sesuai dengan KD dan indikator	2
		Soal evaluasi sesuai dengan indikator	3
		Penyajian materi bersifat tematik	4
		Terdapat aktivitas belajar siswa	5
		Terdapat petunjuk penggunaan	6
		Petunjuk bermain game/ latihan	7
		Petunjuk mengerjakan soal	8
		Materi dalam media sesuai digunakan untuk kelas II	9
		Cakupan/ kedalaman materi sesuai dengan kemampuan siswa kelas II	10

		Penjelasan materi	11
		Pemilihan gambar yang tepat berdasarkan materi	12
		Bahasa yang digunakan dapat dipahami siswa	13
		Video dalam media sesuai dengan materi	14
		Menumbuh kebiasaan baik siswa	15
3	Aktivitas Belajar	Kegiatan visual (membaca, mengamati, dll)	1
		Kegiatan lisan (menyebutkan, menyatakan, dll)	2
		Kegiatan mendengarkan	3
		Kegiatan menulis	4
		Kegiatan mental (memecahkan soal/ menanggapi)	5

3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif.

1. Data Kualitatif

Data kualitatif merupakan kumpulan dari serangkaian kata-kata. Menurut Agung (2012:67) “Analisis deskriptif kualitatif yaitu suatu cara analisis atau pengolahan data dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk kalimat/kata-kata, kategori-kategori mengenai suatu subjek (benda, gejala, variabel tertentu), sehingga akhirnya diperoleh kesimpulan umum”. Pada penelitian ini data kualitatif diperoleh dari observasi pembelajaran dan hasil wawancara analisis kebutuhan atau masalah yang ditemukan.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif berkaitan dengan angka-angka. Menurut Agung (2012:67) “Analisis deskriptif kuantitatif adalah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka atau persentase, mengenai suatu objek yang diteliti, sehingga diperoleh kesimpulan umum”.

Pada penelitian ini data kuantitatif diperoleh dari kuesioner yang berupa penilaian dari para ahli, guru maupun siswa. Penilaian yang sudah diperoleh akan dihitung menggunakan skala *likert* kategori 1 sampai 5. Berikut tabel kategori penilaian skala *likert*:

Tabel 3.3
Kategori Penilaian Skala *Likert*

No	Skor	Kategori
1	5	Sangat Baik
2	4	Baik
3	3	Cukup Baik
4	2	Kurang Baik
5	1	Tidak Baik

(Sugiyono, 2011, hlm. 134)

Setelah memperoleh data terkait penilaian media yang dikembangkan, selanjutnya peneliti melakukan perhitungan persentase rata-rata dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah menghitung persentase, peneliti memperoleh nilai/ skor akhir yang menggambarkan kualitas atau kelayakan media yang dikembangkan. Kemudian peneliti menentukan kriteria validasi terkait media yang dikembangkan, dengan kriteria 1 sampai 5 diantaranya yaitu kategori sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, tidak baik. Berikut tabel kategori kelayakan media

Tabel 3.4
Kategori Kelayakan Media Powerpoint Interaktif

No	Interval Skor	Kriteria
1	81% - 100%	Sangat Baik
2	61% - 80%	Baik
3	41% - 60%	Cukup Baik
4	21% - 40%	Kurang Baik
5	0% - 20%	Tidak Baik