

## **BAB III**

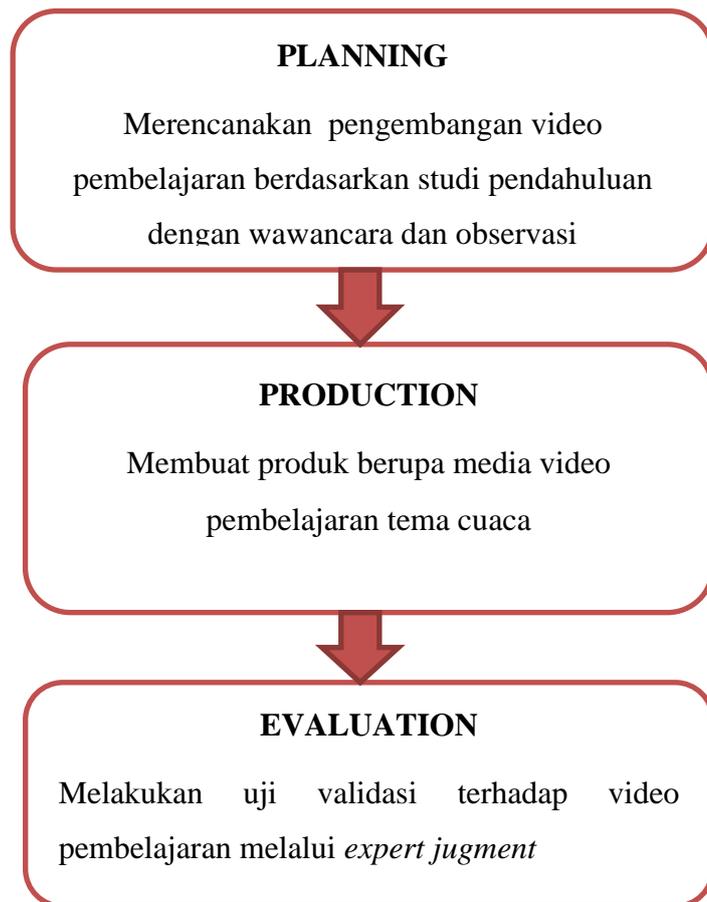
### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian *Desain and Development* (D&D). Metode *Desain and Development* (D&D) adalah ilmu yang kreativitas tentang desain. Lebih jelasnya metode *Desain and Development* (D&D) yang dikemukakan oleh Richey dan Klein (dalam Spector dkk., 2014) yaitu “*the system-atic 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*”.

Maksudnya yaitu studi yang terstruktur mulai dengan proses desain, pengembangan hingga evaluasi untuk mengembangkan suatu produk, alat pengajaran maupun non pengajaran serta model baru atau yang disempurnakan.

Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model yang dikembangkan oleh Rickey dan Klein dengan tiga langkah penelitian *planning, production, dan evaluation*. Berikut langkah penelitian dengan model PPE:



**Gambar 3.1 Model Pengembangan PPE**

### 3.2 Prosedur Penelitian

Prodesur pada penelitian ini yaitu mengikuti langkah-langkah pengembangan model PPE yang terdiri dari tiga langkah yaitu *planning*, *production*, dan *Evaluation*. Adapun pengembangan yang peneliti ambil yaitu pengembangan video pembelajaran tema cuaca dengan prosedur sebagai berikut:

a. *Planning* (Perencanaan)

Pada tahapan ini peneliti melakukan studi pendahuluan dengan observasi pada saat pembelajaran berlangsung dan juga wawancara pada guru terkait materi cuaca pada tema 5 cuaca.

Berdasarkan observasi dan juga wawancara, peneliti menemukan beberapa permasalahan sebagai berikut:

- 1) Siswa kekurangan sumber belajar, dimana setiap kelas hanya memiliki 10 buku siswa, sehingga banyak siswa yang tidak memiliki pegangan buku saat pembelajaran berlangsung.
- 2) Pemanfaatan sarana sekolah seperti proyektor yang jarang digunakan, sehingga proyektor banyak yang rusak karena tidak terpakai.
- 3) Media yang digunakan guru pada materi cuaca kurang menarik perhatian siswa. Hal tersebut membuat siswa masih sering bertanya saat guru memberi tes pada siswa.

Berdasarkan penemuan tersebut, peneliti berencana mengembangkan video pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar dan media yang dapat digunakan dengan memanfaatkan proyektor sekolah. Pengembangan video pembelajaran yang dimaksud berkaitan dengan tema cuaca di kelas III sekolah dasar.

Pada tahap ini juga peneliti akan melakukan analisis berupa analisis pengguna, analisis materi dan analisis kebutuhan perangkat lunak.

b. *Production* (Produksi)

Pada tahap produksi, peneliti melakukan beberapa tahap pengembangan media video pembelajaran, yaitu:

- 1) Menyusun garis besar program media (GBPM).
- 2) Membuat narasi dan rekaman audio.
- 3) Membuat animasi.
- 4) Mengumpulkan dan membuat ilustrasi gambar.
- 5) Menggabungkan keseluruhan komponen untuk membuat video pembelajaran.

c. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi ini dilakukan uji kelayakan pada media video pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti. Uji kelayakan dilakukan oleh satu ahli pembelajaran yaitu guru kelas III sekolah dasar, satu ahli materi dan juga satu ahli media dengan mengisi lembar validasi

yang telah disiapkan oleh peneliti. Penilaian ahli ini dilakukan untuk menyempurnakan video pembelajaran dengan melihat masukan dan saran para ahli.

Penyempurnaan video pembelajaran merupakan tahap akhir pembuatan produk sebelum digunakan siswa dalam pembelajaran. Selanjutnya peneliti mengolah data yang didapat dari ahli dan menyusun laporan sesuai dengan sistematika penelitian.

### **3.3 Sumber Data Penelitian**

Sumber data dalam penelitian yaitu subyek dari mana data diperoleh. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan sumber data sebagai berikut:

a. Guru

Untuk memperoleh data tentang masalah pada materi serta media, peneliti mengobservasi pengajaran yang diberikan guru serta wawancara. Selain itu peneliti juga akan meminta masukan dan saran pada guru setelah peneliti membuat produk berupa media video pembelajaran.

b. Validator

Validator merupakan ahli dalam salah satu bidang yang bertugas untuk memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Adapun validator atau ahli yang akan menilai produk media video pembelajaran peneliti yaitu:

1) Ahli materi

Ahli materi yang dimaksud yaitu dosen yang berkompeten pada materi cuaca dalam menguji materi dalam media video pembelajaran yang telah dibuat.

2) Ahli media

Ahli media yang dimaksud yaitu dosen ahli dalam media yang berperan dalam menilai media video pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti.

### 3) Ahli pembelajaran

Ahli pembelajaran yang dimaksud yaitu guru kelas III di salah satu SD yang bertempat di kab. Alor, Nusa Tenggara Timur. Guru berperan untuk menilai kelayakan pembelajaran yang terdapat pada media video pembelajaran yang dibuat oleh peneliti.

## 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah suatu cara atau metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yang selanjutnya akan diolah berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan (Solihin, 2017). Teknik pengumpulan data digunakan sebagai metode memperoleh data dalam penelitian. Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

### a. Observasi

Hardani dkk (2020) menyatakan bahwa observasi adalah salah satu teknik pengumpulan data yang sistematis terhadap obyek penelitian dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Sejalan dengan itu, observasi teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang diteliti.

Observasi terbagi menjadi observasi langsung dan tidak langsung. Observasi secara langsung yaitu pengamatan yang dilakukan secara langsung tanpa alat. Sedangkan observasi tidak langsung adalah melakukan pengamatan dengan sebuah alat.

Observasi dalam penelitian ini yaitu mengamati permasalahan di dalam kelas terkait mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cuaca. Selain itu observasi juga dilakukan peneliti saat menggunakan media video pembelajaran dimana hasil observasi dapat dijadikan sebagai pertimbangan media sudah layak digunakan atau harus diperbaiki. Observasi pada penelitian ini menggunakan alat observasi daftar

catatan (*check-list*). Daftar catatan (*check-list*) dilakukan untuk memudahkan perekaman hasil observasi (Hardani dkk, 2020).

b. Wawancara

Wawancara adalah tanya jawab secara lisan untuk memperoleh sebuah informasi. Lebih jelasnya “wawancara merupakan percakapan tatap muka antara pewawancara dengan sumber informasi, dimana pewawancara bertanya langsung tentang suatu objek yang diteliti dan dirancang sebelumnya” (Yusuf, 2017).

Wawancara dilakukan pada guru untuk mengetahui apakah terdapat permasalahan pada materi cuaca pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu wawancara dilakukan untuk mencari tahu media yang digunakan guru didalam kelas. Wawancara yang digunakan yaitu wawancara terencana tidak terstruktur. Yusuf (2017) menyatakan bahwa wawancara terencana tidak terstruktur adalah wawancara yang rencananya telah disusun oleh pewawancara tetapi tidak menggunakan format dan urutan yang baku.

Wawancara berkaitan dengan rumusan masalah pertama yaitu tentang desain video pembelajaran. Setelah melakukan wawancara peneliti dapat mendeskripsikan desain video pembelajaran yang tepat.

c. Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan tertulis untuk dijawab secara tertulis pula oleh responden (Hardani dkk, 2020). Angket merupakan sebuah pertanyaan-pertanyaan yang tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden tentang diri pribadi atau hal-hal yang ingin peneliti ketahui.

Angket yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu angket untuk mengetahui tanggapan validator terkait video pembelajaran yang telah dikembangkan peneliti. Angket yang digunakan bersifat tertutup dimana sudah terdapat jawaban-jawaban alternatif yang sudah dibuat oleh peneliti.

Angket berkaitan dengan rumasan masalah kedua yaitu tentang penilaian ahli terkait video pembelajaran. Produk yang dihasilkan kemudian dinilai oleh validator untuk dievaluasi dan menghasilkan produk yang lebih baik sesuai dengan masukan dan penilaian ahli.

### 3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat untuk memperoleh data penelitian.

Adapun instrument penelitian yang digunakan sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi pada penelitian ini berkaitan dengan media yang digunakan pada mata pelajaran bahasa indonesia cuaca dan juga sarana untuk menampilkan media video pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti. Adapun lembar observasi sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Observasi Media dan Alat Penunjang**

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1	<b>Media</b>			
	Penggunaan media pada materi cuaca			
	Ketepatan pemilihan media			
	Petunjuk penggunaan media			
2	<b>Sarana</b>			
	Infokus			
	Layar			
	Speaker			
	Komputer			
	HP			

b. Pedoman Wawancara

Wawancara pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui lebih jelas permasalahan pada materi cuaca. Daftar pedoman wawancara terencana tidak terstruktur sebagai berikut:

**Tabel 3.2 Daftar pertanyaan**

Pertanyaan
Apakah terdapat masalah pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi cuaca?
Apakah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi cuaca guru menggunakan media?
Apa saja media yang digunakan?
Apa kelebihan yang dirasakan saat penggunaan media dalam pembelajaran?

c. Angket

Instrumen angket pada penelitian ini berkaitan dengan produk video pembelajaran yang akan divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan juga guru kelas III SD.

1) Lembar validasi ahli materi

Lembar validasi ini akan diisi oleh ahli materi. Isi dari lembar validasi berkaitan dengan aspek isi dan juga pembelajaran. Adapun kisi-kisi lembar validasi untuk ahli materi sebagai berikut:

**Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi**

Aspek	Indikator	Nomor
Isi video	Kesesuaian isi materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	1
	Kesesuaian ilustrasi atau	4

	gambar dengan materi	
	Isi dari video menarik	5
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan siswa	6
	Meningkatkan minat siswa dalam belajar	7
Pembelajaran	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan kompetensi dasar	2
	Kejelasan tujuan pembelajaran	3
	Kejelasan materi	8
	Kebenaran substansi materi	9
	Keruntutan substansi materi	10
	Materi mudah dipahami oleh siswa	11
	Materi yang disampaikan menarik	12

## 2) Lembar validasi ahli media

Lembar validasi ini akan diisi oleh ahli media. Isi dari lembar validasi berkaitan dengan aspek penyajian, tampilan, dan juga pemrograman media. Berikut kisi-kisi lembar validasi ahli media:

**Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media**

Aspek	Indikator	Nomor
Penyajian	Pesan dapat diterima oleh sasaran	1
	Menarik perhatian	2
	Media dapat berdiri sendiri (tidak bergantung pada media lain)	3

	Kemudahan dalam pemakaian	4
Tampilan	Kemenarikan tampilan video (warna, background, animasi, ilustrasi dan gambar)	5
	Kejelasan suara	6
	Kesesuaian musik dengan suara	7
	Ketepatan jenis teks	8
	Ketepatan ukuran teks	9
	Kualitas resolusi video	10
Pemograman media	Kesesuaian waktu	11
	Kreatifitas dalam menuangkan ide	12

### 3) Lembar validasi ahli pembelajaran

Lembar validasi ini akan diisi oleh guru kelas III SD. Isi dari lembar validasi berkaitan dengan aspek video dan juga pembelajaran. Berikut kisi-kisi lembar validasi guru:

**Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Guru**

Aspek	Indikator	Nomor
Video	Kesesuaian isi materi dengan kompetensi isi dan kompetensi dasar	1
	Kesesuaian ilustrasi atau gambar	4
	Ketepatan penggunaan bahasa	5
	Kemenarikan video	6
	Meningkatkan minat siswa dalam belajar	7
	kemudahan dalam mengakses	8
	Membantu guru menyampaikan materi	9

Pembelajaran	Kejelasan tujuan pembelajaran	2
	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan kompetensi dasar	3
	Kejelasan materi	10
	Materi mudah dipahami oleh siswa	11
	Materi yang disampaikan menarik	12

### 3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Data yang diperoleh dari hasil validasi *expert judgment* ini diolah dalam bentuk deskriptif presentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung presentase kelayakan yaitu sebagai berikut:

$$N = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Hasil dari presentase kelayakan ditafsirkan berdasarkan kriteria kelayakan media menurut Arikunto (2014) sebagai berikut:

**Tabel 3.6 Kriteria Kelayakan Media**

No	Tingkat pencapaian	Tingkat Validasi
1.	81% - 100%	Sangat Layak
2.	61% - 80%	Layak
3.	41% - 60%	Cukup Layak
4.	21% - 40%	Tidak Layak
5.	0% - 20%	Sangat Tidak Layak

(Sumber: Arikunto, 2014)

Penjelasan kriteria kelayakan media pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

81% - 100% : Pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar sangat layak digunakan.

61% - 80% : Pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar layak digunakan.

41% - 60% : Pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar cukup layak digunakan.

21% - 40% : Pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar tidak layak digunakan.

0% - 20% : Pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar sangat tidak layak digunakan.