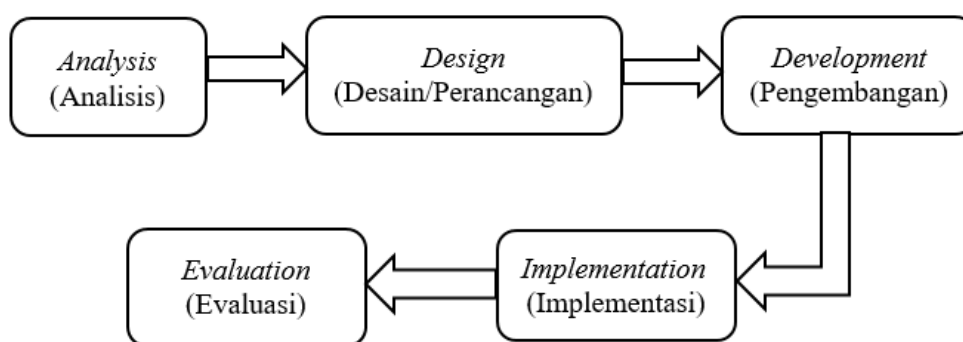


BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). Metode penelitian dan pengembangan merupakan sebuah metode penelitian yang digunakan dengan tujuan menghasilkan sebuah produk tertentu serta menguji produk yang telah dikembangkan tersebut terhadap keefektifannya (Sugiyono, 2013).

Model desain dari penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan ADDIE. Menurut Branch (dalam Meilani & Susarno, 2021) sebuah proses yang berguna sebagai serangkaian pedoman untuk mengembangkan suatu produk di bidang pendidikan serta sumber belajar disebut dengan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE pertama dikembangkan dan dikenalkan oleh Dick dan Carry pada tahun 1996 yaitu untuk merancang sebuah sistem pembelajaran. Dalam model penelitian ADDIE adalah model yang melibatkan prosedur atau langkah-langkah pengembangan dengan lima langkah yang diantaranya meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*.



Gambar 3.1 Desain Penelitian (Langkah-langkah Model Pengembangan ADDIE)

3.2 Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian pengembangan media digital berbasis *motion graphic* yaitu siswa kelas IV di SD Negeri Cikondang I. Untuk uji coba kecil yaitu kelas IV A dan kelas IV B sebagai subjek uji coba besar.

Subjek penelitian ini diambil dan disesuaikan dengan materi yang diambil dalam penelitian yaitu sumber daya alam.

3.3 Prosedur Pengembangan

Pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Menurut Hamzah (dalam Mulyatiningsih, 2013) ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*.

1. *Analysis* (Analisis)

Tahapan yang utama yaitu menganalisis tentang perlunya pengembangan media pembelajaran baru dan menganalisis syarat pengembangan media pembelajaran baru serta kelayakannya. Beberapa hal penting yang bersangkutan dengan tahapan analisis yaitu sebagai berikut:

a. Analisis karakteristik siswa

Bertujuan untuk mengetahui bagaimana karakteristik siswa dan bagaimana cara siswa belajar di kelas. Sehingga dalam pengembangan media disesuaikan dengan karakteristik siswa.

b. Analisis materi

Materi yang digunakan dalam media yang akan dikembangkan yaitu materi Sumber Daya Alam, hal tersebut telah disesuaikan dengan materi yang relevan di siswa SD khususnya di kelas IV.

c. Analisis kebutuhan

Berfungsi untuk mengetahui media yang digunakan kepada siswa dalam memberikan pembelajaran di kelas.

2. *Design* (Perancangan)

Dalam tahapan ini, perancangan dilakukan yaitu dengan merancang sebuah produk baru. Tahapannya meliputi pembuatan *storyboard*, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan instrumen penelitian yaitu angket validasi ahli materi dan media, serta membuat angket siswa.

3. *Development* (Pengembangan)

Dalam tahap pengembangan yang akan dilakukan yaitu mengembangkan materi atau bahan ajar yang diperlukan. Kerangka yang masih bersifat konseptual direalisasikan menjadi sebuah produk media yang siap untuk

digunakan. Setelah pembuatan media pembelajaran, maka tahapan selanjutnya yaitu melakukan validasi yang melibatkan ahli materi dan ahli media. Dalam pengembangan juga dilakukan sebuah perbaikan berdasarkan kepada saran yang diberikan dari validator.

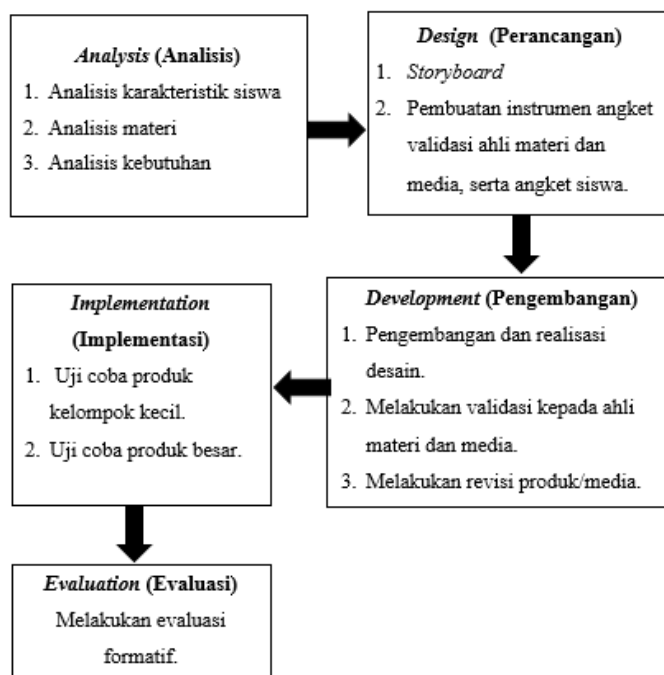
4. *Implementation* (Implementasi)

Media yang telah dikembangkan selanjutnya akan diimplementasikan atau diterapkan langsung di kelas. Pada tahapan ini sistem pembelajaran yang telah dirancang melalui sebuah uji coba akan menentukan kelayakan media yang telah dibuat.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahapan evaluasi atau umpan balik ini proses dari sistem pembelajaran dengan media pembelajaran yang telah diimplementasikan apakah mencapai titik keberhasilan atau tidak. Jika dalam media tidak memiliki kelemahan atau kekurangan, maka media dianggap sudah layak dan tidak harus melakukan perbaikan media. Kualitas media yang dibuat juga akan terlihat dari tahapan ini. Evaluasi ini berupa evaluasi formatif yang diukur menggunakan angket tanggapan siswa.

Prosedur pengembangan digambarkan melalui gambar di bawah ini:



Gambar 3.2 Prosedur Pengembangan

Esah Raswati, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL BERBASIS MOTION GRAPHIC PADA MATERI SUMBER DAYA ALAM DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.4 Instrumen Teknik Pengumpulan Data

Menurut Siregar (2013), instrumen penelitian yaitu suatu alat yang digunakan untuk memperoleh, mengolah, dan menginterpretasikan informasi yang diperoleh dari para responden yang dilakukan dengan menggunakan pola ukur yang sama. Sedangkan menurut Arikunto (2006), bahwa instrumen penelitian yang berfungsi sebagai alat yang digunakan untuk penelitian dalam pengumpulan data sesuai dengan tujuan, sehingga data lebih mudah untuk diolah dan ditarik kesimpulannya.

Pengumpulan data adalah teknik atau cara yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Sementara itu instrumen pengumpulan data merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Sedangkan Menurut Prof. Dr. Sugiyono (2015): “Pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data”.

1. Wawancara

Wawancara adalah proses menemukan atau memperoleh informasi untuk tujuan penelitian, biasanya dilaksanakan secara tatap muka menggunakan pedoman wawancara, maupun melalui online (Siregar, 2013). Wawancara dilakukan kepada guru kelas IV dan salah satu siswa kelas IV SDN Cikondang I. Adapun tujuan dari wawancara ini yaitu untuk mengetahui atau menganalisis karakteristik siswa, materi pembelajaran, serta kebutuhan. Wawancara akan dibutuhkan dalam tahapan model ADDIE yaitu tahapan analisis.

2. Angket

Angket atau sering disebut juga kuesioner merupakan sebuah pernyataan yang harus diisi oleh responden yang telah dipilih, dengan adanya angket ini responden dapat berpendapat mengenai suatu hal. Instrumen yang digunakan dalam penelitian yaitu berupa lembar validasi yang berupa angket (kuesioner) untuk dibagikan kepada ahli materi dan ahli media, serta angket tanggapan siswa diberikan pada siswa setelah melakukan uji coba produk.

Untuk kisi-kisi instrumen pada wawancara dan angket mengenai penelitian ini, maka disajikan pada tabel 3.1, tabel 3.2, dan tabel 3.3 di bawah ini.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Guru

| No | Indikator | Jumlah Item | Nomor Item |
|----|---|-------------|------------|
| 1. | Metode pembelajaran apa yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran IPS di sekolah. | 1 | 1 |
| 2. | Penggunaan media pembelajaran ketika proses belajar mengajar IPS di kelas. | 1 | 2 |
| 3. | Media yang biasanya digunakan untuk pembelajaran di kelas. | 1 | 3 |
| 4. | Keefektifan media pembelajaran yang digunakan | 1 | 4 |
| 5. | Kendala dalam pemanfaatan media pembelajaran | 1 | 5 |
| 6. | Media pembelajaran dengan penyajian video pada materi sumber daya alam | 1 | 6 |

Tabel 3.2 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Siswa

| No | Indikator | Jumlah Item | Nomor Item |
|----|--|-------------|------------|
| 1. | Materi pembelajaran sumber daya alam. | 1 | 1 |
| 2. | Kesulitan dalam pembelajaran materi sumber daya alam. | 1 | 2 |
| 3. | Pembelajaran yang disukai di kelas. | 1 | 3 |
| 4. | Penggunaan video pembelajaran di kelas. | 1 | 4 |
| 5. | Penggunaan buku untuk belajar materi sumber daya alam. | 1 | 5 |
| 6. | Tanggapan mengenai pembelajaran media belajar atau video pembelajaran. | 1 | 6 |

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Tanggapan Siswa

| Indikator | Pernyataan | Nomor Pernyataan |
|--|---|------------------|
| Pembelajaran IPS | 1. Pembelajaran hari ini sangat menyenangkan. | 1 |
| | 2. Saya menyukai pembelajaran IPS. | 2 |
| | 3. Materi sumber daya alam pada pelajaran IPS mudah untuk dipahami. | 3 |
| | 4. Ketika kegiatan belajar, saya fokus untuk memperhatikan video pembelajaran. | 4 |
| Tanggapan mengenai media digital berbasis <i>motion graphic</i> yang disajikan | 5. Saya bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. | 5 |
| | 6. Pembelajaran materi sumber daya alam dengan media video sangat menyenangkan. | 6 |
| | 7. Materi pembelajaran sumber daya alam disajikan dengan menarik. | 7 |
| | 8. Media video pembelajaran tidak membosankan. | 8 |
| | 9. Pembelajaran seperti ini sesuai dengan pembelajaran yang saya inginkan. | 9 |

| Indikator | Pernyataan | Nomor Pernyataan |
|---------------------------|---|------------------|
| Kemudahan dalam mengakses | 10. Media video pembelajaran dapat digunakan untuk belajar di rumah maupun di kelas. | 10 |
| Pengetahuan | 11. Saya menjadi tahu macam-macam sumber daya alam, serta upaya yang dapat menjaga sumber daya alam. | 11 |
| | 12. Saya menjadi paham perbedaan sumber daya alam yang diperbarui dan tidak diperbarui. | 12 |
| Motivasi | 13. Penggunaan media video pembelajaran membuat saya menjadi lebih termotivasi dalam mengikuti belajar. | 13 |
| Kejelasan penyajian media | 14. Ilustrasi dalam video pembelajaran tersebut dapat memperjelas materi sumber daya alam. | 14 |
| | 15. Video pembelajaran sangat jelas dari segi teks, suara, maupun bahasa yang digunakan. | 15 |

3. Validasi Instrumen

Validitas menurut Sugiyono (2016), menunjukkan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dikumpulkan oleh peneliti untuk mencari validitas sebuah item, dan mengkorelasikan skor item dengan total item-item tersebut. Dalam penelitian ini, validasi instrumen akan diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan validasi instrumen untuk guru. Validasi instrumen tersebut dijabarkan pada poin berikut ini.

a. Validasi Instrumen Ahli Materi

Pada validasi ahli materi, peneliti akan meminta bantuan kepada salah satu dosen yang memiliki keahlian dalam Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Validasi materi ini berguna untuk memperoleh data dan membantu mengarahkan peneliti dalam merevisi materi yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu berkaitan dengan materi sumber daya alam.

b. Validasi Instrumen untuk Ahli Media

Peneliti akan meminta bantuan kepada dosen ahli media dalam memvalidasi instrumen untuk ahli media ini. Validasi ini bertujuan untuk menguji kelayakan produk yang telah dibuat yaitu produk media digital berbasis *motion graphic*, dan dilihat dari beberapa aspek berupa tampilan yang terdapat pada produk *motion graphic*. Validasi yang digunakan berupa

pernyataan yang telah peneliti sediakan pada lembar instrumen, kemudian ahli media memberikan skor serta saran-saran dan perbaikan pada peneliti.

c. Instrumen Uji Coba Angket Tanggapan Siswa

Instrumen berupa angket yang akan diberikan kepada siswa setelah uji coba produk di kelas untuk mengetahui pengembangan media *motion graphic* jika dilihat dalam segi aspek minat belajar siswa. Dalam angket ini terdapat 10 pernyataan yang bersifat positif dengan 5 kualifikasi yaitu:

5 = SS (Sangat Setuju)

4 = S (Setuju)

3 = RR (Ragu-ragu)

2 = TS (Tidak Setuju)

1 = STS (Sangat Tidak Setuju).

3.5 Teknik Analisis Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif digunakan oleh peneliti untuk memperbaiki produk yang telah dibuat, dan data tersebut dapat berupa kritikan dan saran dari ahli materi dan media. Analisis data kuantitatif dalam penelitian ini yaitu menggunakan statistik deskriptif yang dilihat dari lembar penilaian pada angket yang telah diisi oleh ahli materi, ahli media, serta lembar tanggapan (angket) uji coba produk yang telah diisi oleh siswa. Untuk angket yang telah diisi dikuantitatifkan menggunakan *skala likert*. *Skala likert* merupakan sebuah skala penilaian yang dilakukan oleh peneliti pada responden untuk mengetahui pendapat atau persepsi, sikap seseorang terkait sesuatu fenomena (Siregar, 2013). Analisis tersebut kemudian akan dihitung dengan persentase skor dengan rincian sebagai berikut.

Tabel 3.4 Skor Penilaian dari Ahli Materi dan Ahli Media

| Skor | Kualifikasi |
|------|-------------------|
| 5 | Sangat Baik |
| 4 | Baik |
| 3 | Cukup |
| 2 | Tidak Baik |
| 1 | Sangat Tidak Baik |

(Sumber: Siregar, 2013)

Tabel 3.5 Skor Penilaian Angket Uji Coba Minat Belajar

| Skor | Kualifikasi |
|------|---------------------------|
| 5 | Sangat Setuju (SS) |
| 4 | Setuju (S) |
| 3 | Ragu-ragu (RR) |
| 2 | Tidak Setuju (TS) |
| 1 | Sangat Tidak Setuju (STS) |

Data yang terkumpul akan diolah dengan menghitung jawaban responden, kemudian akan dipresentasikan menggunakan rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

(Sumber: Purwanto, 2008)

Keterangan:

NP : Nilai persentase yang diharapkan

R : Skor yang diperoleh

SM : Skor maksimum

Untuk menentukan produk yang kita buat sudah layak atau masih perlu perbaikan, maka dapat diolah melalui kualifikasi menurut Arikunto (dalam Putri, 2018) adalah sebagai berikut.

Tabel 3.6 Kriteria Kelayakan Produk

| No | Persentase (%) | Kualifikasi | Keterangan |
|----|----------------|-------------------|---------------------------|
| 1. | 81-100 % | Sangat Baik | Tidak Perlu Revisi Produk |
| 2. | 61-80 % | Baik | Tidak Perlu Revisi Produk |
| 3. | 41-60 % | Cukup | Revisi |
| 4. | 21-40 % | Tidak Baik | Revisi |
| 5. | 0-20 % | Sangat Tidak Baik | Revisi |