

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

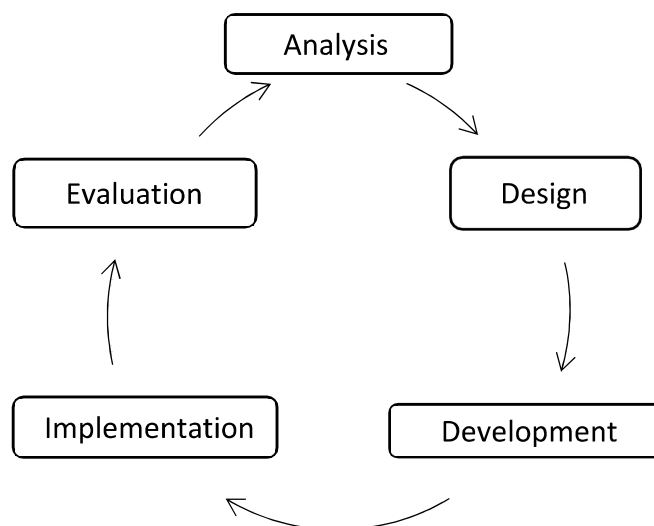
Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan adalah metode Design and Development (D&D). Metode penelitian dalam penelitian ini bertujuan untuk dapat memberikan gambaran mengenai penelitian yang akan dilaksanakan serta dapat mempermudah jalannya penelitian seperti langkah-langkah yang akan dilakukan. Menurut (C & Klein, 2007), penelitian desain dan pengembangan adalah studi sistematis dari mendesain, mengembangkan, dan mengevaluasi untuk menciptakan produk, alat atau perangkat instruksional maupun non instruksional atau mengembangkan yang sudah ada. Sejalan dengan hal tersebut, (Munawaroh, 2015) berpendapat bahwa penelitian desain dan pengembangan merupakan tujuan untuk menghasilkan sebuah produk atau alat baru atau menyempurnakan produk atau alat yang sudah ada yang dapat dipertanggung jawabkan.

Kemudian, (Rusdi, 2018) mengatakan bahwa penelitian desain dan pengembangan adalah penelitian campuran (*mix method*) antara kualitatif dan kuantitatif tetapi lebih cenderung bersifat kualitatif. Pada fase pengembangan, aspek kualitatif lebih dominan dari aspek kuantitatif. Pada fase uji coba, aspek kuantitatif lebih dominan dari aspek kualitatif. Menurut (C & Klein, 2007), menjelaskan bahwa *Design and Development* (D&D) memiliki dua kategori, yaitu *Product and Tool Research* dan *Model Research*. Penelitian ini berfokus pada proses penjabaran mengenai perancangan dan pengembangan, yang kemudian dianalisis dan dilakukan evaluasi terhadap produk yang dibuat, sehingga pada penelitian ini termasuk dalam kategori pertama yaitu *Product and Tool Research*. Penelitian D&D memiliki banyak metode, salah satunya digunakan dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif berdasarkan *expert review* atau tinjauan dari para ahli. Metode penelitian deskriptif adalah metode menganalisa untuk dapat mencari peranan data yang dikumpulkan berdasarkan faktor-faktor yang menjadi pendukung terhadap objek dalam penelitian (Arikunto, 2010). Dalam penelitian ini, yang berperan melakukan validasi terhadap media pembelajaran interaktif

yang dikembangkan adalah *expert reviewer* atau tinjauan dari para ahli.

3.2 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollanda, yaitu model pengembangan yang terdiri dari 5 tahapan diantaranya analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Kelima tahapan ADDIE tersebut merupakan tahapan yang berhubungan satu sama lain, sehingga harus dilaksanakan secara berurutan (Pribadi, 2014). ADDIE adalah tahapan umum dalam mendesain dan mengembangkan yang dilakukan oleh peneliti dan praktisi, penjabaran detail dari mulai langkah-langkahnya yang dapat dikreasikan oleh peneliti sesuai dengan karakteristik, pengalaman dan kapasitas perancang dan pengembangnya (Rusdi, 2018). Berikut ini merupakan kerangka metode penelitian dengan menggunakan ADDIE :



Gambar 3.1 Kerangka ADDIE (Rusdi, 2018)

Dari gambar 3.1 prosedur kerangka ADDIE dapat dijabarkan sebagai berikut :

3.2.1 *Analyze* (Analisis)

Langkah awal dari penerapan model ADDIE adalah analisis. Tahap analisis diantaranya yaitu analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik, analisis materi dan tujuan pembelajaran (Rusdi, 2018). Analisis kebutuhan dilakukan untuk memastikan produk yang akan dikembangkan apakah sesuai dengan kebutuhan atau tidak. Analisis karakteristik peserta didik dilakukan untuk mengetahui

karakteristik pengguna berdasarkan kebutuhan usia yaitu usia siswa kelas empat sekolah dasar yaitu peneliti melakukan wawancara dan observasi kepada guru kelas IV. Kemudian analisis materi dan tujuan dilakukan dengan cara studi literatur yang berdasarkan pada kurikulum 2013 yang terdapat KD dan materi 3.3 pada kelas IV yang terdapat pada buku guru dan buku siswa tema 4 subtema 1 Jenis-Jenis Pekerjaan yang berdasarkan letak geografis yaitu di dataran tinggi, dataran rendah dan daerah pesisir pantai atau perairan bertujuan untuk mendapatkan data yang dijadikan konten dalam pengembangan media. Hal tersebut juga dilakukan agar media yang akan dihasilkan memiliki materi dan tujuan yang tepat dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

3.2.2 Design (Desain)

Dalam langkah tahapan desain dilakukan perancangan kerangka dari media pembelajaran yang akan dibuat. Dalam perencanaan pada tahap ini tidak lepas dari hasil analisis yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Kerangka yang dibuat pada tahap desain yaitu diantaranya sebagai berikut.

1. *Use Case* : Suatu Diagram yang digunakan sebagai pengembangan sistem untuk menggambarkan dan menentukan apa saja yang diperlukan oleh pengguna dalam suatu sistem (Kendall & Kendall, 2011).

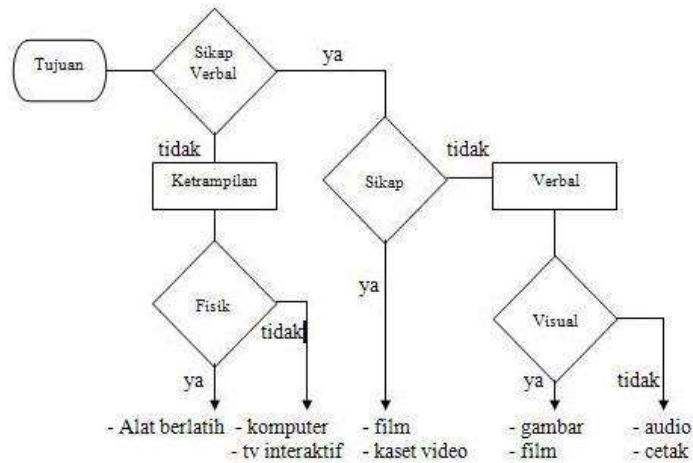
Adapun contoh diagram use case adalah sebagai berikut :



Gambar 3.2 Contoh Diagram Use Case

2. *Flowchart* : Atau bagan alur adalah kegiatan yang akan ditempuh oleh pengguna sistem dari awal sampai akhir. Bagan yang terdapat pada alur memiliki arti untuk menunjukkan bagaimana suatu sistem akan bekerja (Kustandi & Darmawan, 2020).

Adapun contoh diagram flowchart adalah sebagai berikut :



Gambar 3.3 Contoh Diagram Alur Navigasi

3. *User Interface* : adalah bentuk perencanaan dan desain dari tampilan layar yang berisi input dan output dari aktivitas manusia dengan komputer (Galitz, 2002). Adapun contoh user interface media pembelajaran interaktif di Articulate Storyline adalah sebagai berikut :



Gambar 3.4 Contoh Design User Interface Media Pembelajaran Interaktif

3.2.3 Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini dilakukan proses pengembangan buatan produk dari usecase dan flowchart yang telah dibuat untuk menjadi sebuah produk dimulai dari mengumpulkan bahan untuk dikembangkan dan diprogram agar media dapat berjalan sesuai dengan bagan alur yang telah dibuat. Media dibuat menggunakan *articulate storyline*. Setelah itu akan dilakukan validasi yang melibatkan beberapa ahli, diantaranya yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Media divalidasi oleh dosen yang ahli dalam bidang yang diperlukan.

3.2.4 Implementation (Implementasi)

Pada tahap implementasi dilakukan tindak lanjut atau hasil media yang sudah dibuat yaitu media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran di sekolah dengan melakukan uji coba yang melibatkan peserta didik dan pendidik untuk mengetahui respon peserta didik dalam kemenarikan serta pemahaman dalam penggunaan media pembelajaran interaktif.

3.2.5 Evaluation (Evaluasi)

Langkah ini yaitu langkah terakhir untuk melakukan evaluasi dari hasil validasi dan tanggapan pengguna baik sebagai perbaikan pada media pembelajaran maupun sebagai kesimpulan akhir. Apabila sudah dilakukan tahap evaluasi maka peneliti akan melakukan revisi akhir terhadap produk yang sudah dibuat berdasarkan saran dan masukan dari peserta didik dan pendidik serta tenaga kependidikan lainnya.

3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah para ahli dan pengguna. Para ahli terdiri dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Sedangkan pengguna terdiri dari dua guru dan sepuluh peserta didik kelas IV sekolah dasar. Para partisipan dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Ahli materi merupakan dosen IPS yang bertugas sebagai validator produk dari segi materi IPS.
2. Ahli media yang bertugas sebagai validator produk dari segi tampilan media.
3. Ahli bahasa yang bertugas sebagai validator produk dari segi penulisan dan kebahasaan.
4. Guru kelas IV sekolah dasar berjumlah dua orang
5. Siswa kelas IV sekolah dasar berjumlah sepuluh orang

Dalam penelitian ini menggunakan uji coba produk kelompok kecil. Uji coba produk kelompok kecil terdiri dari 9-20 subjek (Rusdi, 2018). Guru merupakan wali kelas pada salah satu sekolah dasar negeri di Kabupaten Cibinong. Sedangkan siswa merupakan sepuluh orang siswa kelas IV.

Tempat penelitian dilaksanakan di SDN Bedahan 02, Kelurahan Pabuaran Mekar, Kecamatan Cibinong, Kab Bogor. Tujuan dari pelaksanaan uji coba ini

yaitu untuk mengetahui respon dan tanggapan guru serta peserta didik mengenai media pembelajaran interaktif yang telah dibuat.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat untuk mengukur dan mengumpulkan data serta informasi yang berhubungan dengan suatu penelitian (Rusdi, 2018). Instrumen penelitian digunakan peneliti untuk memperoleh data yang valid tentang kelayakan media pembelajaran interaktif yaitu dengan menggunakan angket atau kuesioner dan *interview* atau wawancara tidak terstruktur. Seperti yang dijelaskan oleh (Arikunto, 2010) yang menyatakan bahwa angket atau kuesioner merupakan alat yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data valid yang dibutuhkan dari responden atau subjek penelitian. Dalam penelitian ini yang akan menjadi responden atau subjek penelitian yaitu peserta didik, pendidik, kepala sekolah, atau tenaga pendidik dan kependidikan lainnya. Sedangkan wawancara digunakan untuk melakukan penelitian pendahuluan kepada guru kelas IV terkait media pembelajaran yang digunakan. Dalam penelitian rancang bangun media pembelajaran interaktif akan menggunakan beberapa alat pengumpulan data yang akan digunakan seperti pada tabel berikut :

Tabel 3.1 Data, Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

No.	Data	Instrumen Penelitian	Teknik Pengumpulan Data
1.	Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif	Angket Validasi	<i>Judgement/Expert Review</i>
2.	Respon Guru dan dan Peserta didik terhadap media pembelajaran Interaktif	Angket Respon	Observasi dan survei

Adapun penjabaran dari setiap Instrumen dan Teknik pengumpulan data yaitu sebagai berikut :

1. Angket

Angket atau kuesioner merupakan sejumlah pertanyaan tertulis yang dapat

digunakan untuk mendapatkan informasi dari responden terhadap hal-hal yang diketahui oleh responden yang berhubungan dengan penelitian (Arikunto, 2010). Sependapat dengan (Hermawan, 2019) yang menyatakan bahwa angket terdiri dari pertanyaan-pertanyaan tertulis yang dapat digunakan peneliti untuk mendapatkan data berupa informasi mengenai hal-hal yang berkaitan dengan responden. Validasi ahli diberikan pada ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa yang berguna untuk mendapatkan penilaian terhadap media yang telah dikembangkan. Angket respon diberikan kepada peserta didik dan guru kelas IV Sekolah Dasar sebagai praktisi yang berguna untuk mendapatkan respon mengenai media yang telah dikembangkan.

- a. Lembar angket validasi materi, angket ini diisi oleh dosen ahli materi IPS yang digunakan untuk mengetahui kelayakan dari segi isi materi dalam media pembelajaran yang sudah dikembangkan.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Nomor Soal
Materi	Kesesuaian KD & KI	1
	Kesesuaian Konsep	2,4
	Kesesuaian Contoh dan Kuis	3
Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	5,11
	Aspek Belajar	13, 14
	Korelasi Materi, Gambar, dan Penjelasan	7,8

- b. Lembar angket validasi media, angket ini diisi oleh ahli media yang digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang sudah dikembangkan.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Nomor Soal
Program	Penggunaan	1,2
	Interaksi	3
	Fungsi dan Fitur	4,5
Tampilan	Background, Gambar, dan Pewarnaan	6
	Proporsi	7,9,10
	Keterbacaan	8

- c. Lembar angket validasi bahasa, angket ini diisi oleh ahli bahasa yang digunakan untuk menilai kelayakan dari segi penggunaan bahasa dalam media pembelajaran yang sudah dikembangkan.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Nomor Soal
Kesesuaian Bahasa	Kelugasan	1, 2, 3
	Komunikatif	4, 5
	Kesesuaian bahasa	6, 7, 8
	Penggunaan istilah, simbol atau ikon	9

- d. Lembar angket respon guru, angket ini diisi oleh guru kelas IV yang digunakan untuk mengetahui tanggapan dan penilaian dari guru yang bersangkutan mengenai media pembelajaran yang sedang dikembangkan.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Respon Guru

Aspek	Indikator	Nomor Soal
Materi	Kesesuaian materi	1, 2
	Kejelasan materi	3
	Kebergunaan materi	4, 5
Tampilan	Penyajian halaman, gambar, dan Pewarnaan	6
	Proporsi	7, 8
	Keterbacaan	9
Bahasa	Kesesuaian bahasa	10
Kualitas Teknis	Kebergunaan	11, 12, 13
	Kemudahan penggunaan	14

- e. Lembar angket respon peserta didik, angket ini diisi oleh peserta didik kelas IV yang digunakan untuk mengetahui tanggapan dan penilaian dari siswa yang bersangkutan mengenai media pembelajaran yang sedang dikembangkan.

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Respon Peserta Didik

Aspek	Nomor Soal
Materi	1,2,3,4
Media	5,6,7

Aspek	Nomor Soal
Bahasa	8
Penggunaan	9, 10, 11, 12

2. Wawancara

Wawancara merupakan cara mengumpulkan informasi dari narasumber yang didalamnya terjadi adanya komunikasi interaktif (Rusdi, 2018). Wawancara dilakukan dengan guru kelas IV SD Bedahan 02 yang bertujuan untuk melakukan penelitian pendahuluan mengenai media yang biasa digunakan dan mengetahui rencana pembelajaran yang akan disampaikan melalui media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline*. Pedoman wawancara yang digunakan dalam penelitian ini merupakan pedoman wawancara tidak terstruktur.

3. Observasi

Observasi merupakan aktivitas memperhatikan objek dengan menggunakan seluruh indra (Arikunto, 2010). Lembar observasi digunakan ketika melakukan studi lapangan dalam mengumpulkan suatu informasi yang berkaitan dengan desain yang akan dikembangkan dalam suatu media pembelajaran. Dalam lembar observasi, aspek yang diamati yaitu jumlah, karakteristik, dan kondisi guru serta peserta didik.

3.5 Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling utama dalam sebuah penelitian, karena tujuan utama dari penelitian yaitu untuk mendapatkan data (Sugiyono, 2019). Pada penelitian ini, pengumpulan data menggunakan kuesioner atau angket. Kuesioner atau angket merupakan instrumen non tes yang berupa daftar pertanyaan yang harus dijawab oleh seseorang sebagai responden, dimana yang menjadi subjek penelitian yaitu peserta didik dan guru. Instrumen data akan digunakan peneliti untuk mengumpulkan dan memperoleh data yang valid mengenai kelayakan media *Articulate Storyline* ini. Pertanyaan yang terdapat di dalam angket lembar validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa menggunakan skala Likert yang berupa pertanyaan positif. Jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang terdapat di dalam angket tersebut dikategorikan yaitu Sangat Baik, Baik, Kurang dan Sangat Kurang.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan

data kuantitatif. Data yang dimaksud tersebut mencakup sebagai berikut :

- a. Data Penilaian Kualitas oleh Validator Ahli
 - 1) Data Kualitatif berupa nilai kategori yaitu SB (Sangat Baik), B (Baik), K (Kurang), dan SK (Sangat Kurang)
 - 2) Data Kuantitatif berupa skor penilaian SB = 4, B= 3, K=2, dan SK= 1
- b. Data Respon Pengguna oleh Guru dan Peserta Didik
 - 1) Data Kualitatif berupa nilai kategori yaitu SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), dan STS (Sangat Tidak Setuju)
 - 2) Data Kuantitatif berupa skor penilaian SS= 4, S=3, TS=2 dan STS= 1

Data yang didapatkan dalam penelitian ini diperoleh dari angket yang diberikan kepada validator ahli dan pengguna media pembelajaran. Angket ini disusun dengan ketentuan skala Likert menggunakan skala 1-4 yang dijadikan sebagai patokan tanggapan terhadap pernyataan dalam angket.

Tabel 3.7 Skoring berdasarkan Skala Likert

Sangat Baik	Baik	Kurang	Sangat Kurang
Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
4	3	2	1

3.6 Analisis Data

Data penelitian ini peneliti akan menggunakan teknik analisis data dengan Analisis Deskriptif Kuantitatif dan Kualitatif. Data yang akan dianalisis diperoleh dari data hasil angket validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa serta dari angket respon pengguna (guru dan siswa). Data yang telah dikumpulkan untuk uji kelayakan tersebut menggunakan angket yang berupa angka skor (skala Likert) kemudian dianalisis untuk dapat diinterpretasikan yang melalui perhitungan presentasi rata-rata dari setiap bagian angket. Skor yang digunakan dari pernyataan setiap angket akan dijumlahkan kemudian dirubah ke dalam bentuk presentase dengan membagi kepada skor ideal dari setiap masing-masing angket. Dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Ps : Presentase

S : Jumlah skor yang didapat

N : Jumlah skor ideal

Kemudian hasil angka yang telah didapat dari perhitungan tersebut dirubah menjadi bentuk kualitatif dengan mengacu kepada kriteria interpretasi skor menurut (Arikunto & Jabar, 2004) yang termuat ke dalam tabel sebagai berikut. Hasil skor tersebut didapat dari pertanyaan-pertanyaan yang termuat dalam angket yang selanjutnya diubah kedalam presentase. Berdasarkan proses tersebut yang akan menghasilkan data mengenai kelayakan media yang telah dibuat. Kriteria nilai kelayakan dibentuk dalam presentase yang dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 3.8 Interpretasi Kelayakan

Skor Rata-rata(%)	Kategori
0 - 20	Tidak Layak
21 – 40	Kurang Layak
41 – 60	Cukup Layak
61 – 80	Layak
81 – 100	Sangat Layak

3.7 Penyajian Data

Hasil angket yang telah diisi oleh responden akan didapatkan data-data yang selanjutnya akan diolah dan disajikan dalam bentuk deskriptif kualitatif dengan predikat Tidak Layak, Kurang Layak, Cukup Layak, Layak dan Sangat Layak. Kemudian data disajikan dalam bentuk tabel dan di deskripsikan agar mudah terbaca dan dipahami. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Sugiyono, 2017) yang menyatakan bahwa penyajian data yang tersusun, terorganisir kemudian saling berkaitan akan menghasilkan informasi yang mudah dipahami.

3.8 Penarikan Kesimpulan

Tahap akhir dalam analisis data yaitu penarikan kesimpulan. Dari rumusan masalah yang telah dirumuskan kemudian peneliti dapat menarik kesimpulan. Penarikan kesimpulan pada penelitian ini merupakan hasil layak atau tidaknya media yang telah dibuat.