

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian pengembangan media *flashcard* digital pada materi simbol-simbol Pancasila ini akan menggunakan jenis penelitian *Design and Development* (D&D) atau disebut dengan desain dan pengembangan. *Design and Development* yaitu sebuah strategi untuk mengembangkan produk tertentu. Menurut Setyosari (2013) pengembangan dalam penelitian dapat berupa proses, produk, atau rancangan. Menurut Richey dan Klein (dalam Sugiyono, 2019:753) mendefinisikan D&D merupakan penelitian yang dilakukan secara sistematis atau berurutan mulai dari proses desain, pengembangan, dan evaluasi yang bertujuan untuk memperoleh data empiris terhadap produk yang dibuat model baru atau yang disempurnakan. Hampir serupa dikemukakan pula oleh Nursyahidah (dalam Seals dan Richey: 2012 hlm 3) yang menyebutkan bahwa penelitian pengembangan didefinisikan sebagai suatu pengkajian sistematis terhadap pendesainan, pengembangan, dan evaluasi program, proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas. *Design and Development* (D&D) dapat diartikan sebagai suatu proses yang sistematis untuk mendesain, atau mengembangkan serta mengevaluasi dengan tujuan menciptakan produk atau alat yang digunakan dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan model *Design and Development* (D&D) untuk menciptakan suatu produk media pembelajaran.

Penelitian *Design and Development* (D&D) yang dilakukan merupakan produk kependidikan yang berupa *flashcard* berbasis digital. Pada penelitian ini juga tidak hanya terfokus pada hasil akhir yang telah dibuat, tetapi juga terhadap hasil temuan dari produk yang telah dikembangkan. Proses yang dilakukan untuk melihat temuan dan hasil dari produk yang dikembangkan akan menggunakan langkah pengembangan model ADDIE yang terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

3.2 Partisipan Penelitian

Partisipan pada penelitian desain dan pengembangan ini diantaranya adalah ahli materi dan ahli media yang merupakan dosen ahli yang berada di UPI Kampus di Cibiru. Untuk mencari data terhadap respon penggunaan ditujukan kepada guru dan siswa kelas 2 yang berada di SDN Cinangka 2, yang terdiri dari 1 guru dan 20 murid, respon terhadap media yang dilakukan dilakukan secara tatap muka.

3.3 Tahap-Tahap Penelitian

Tahap-tahap penelitian media *flashcard* digital pada mata pelajaran PPKn materi simbol-simbol Pancasila menggunakan model ADDIE yaitu dengan lima tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (dalam Rusdi, 2018). Berikut adalah penjelasan tentang tahapan pada model ADDIE beserta tindakan yang dilakukan:

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan media pembelajaran terkait dengan pembelajaran PPKn. Peneliti menyimpulkan bahwa dengan membuat media pembelajaran berbentuk *flashcard* digital akan menjadi solusi terkait permasalahan yang ada. Selanjutnya peneliti melakukan analisis terkait situasi dan lingkungan, kemudian analisis materi pembelajaran PPKn dengan melihat kurikulum 2013 sebagai landasan dalam melakukan proses pembelajaran dan pembuatan media, peneliti juga menganalisis buku guru dan buku siswa kelas II untuk penyesuaian pemberian media pembelajaran yang tepat.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini peneliti menindak lanjuti tahap analisis yang dilakukan dengan memilih urutan penyampaian materi yang akan diberikan, membuat Garis Besar Program Media (GBPM), membuat *flowchart* dan membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Dari GBPM yang dibuat, peneliti menyusun rancangan materi yang akan dimasukkan dalam *flashcard* digital dan media tambahan seperti gambar, teks dan audio. Peneliti merencanakan tambahan media

menggunakan website *canva* untuk membuat gambar dan teks. Kemudian menggunakan aplikasi Audacity untuk membuat audio.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini peneliti menuangkan hasil rancangan dengan membuat *flashcard* digital menggunakan website www.bookwidgets.com kemudian dikembangkan kembali menjadi aplikasi menggunakan website appgesyer.com. Selanjutnya peneliti melakukan uji kelayakan terkait media yang dibuat dengan melakukan validasi ahli sebelum diuji cobakan, validasi yang dilakukan terhadap 2 aspek yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli media.

d. Tahap Implementasi

Pada tahap ini media akan diuji cobakan kepada pengguna media yaitu guru dan siswa kelas II sekolah dasar. Implementasi yang dilakukan kepada guru dan siswa untuk mencari respon dan juga penggunaan media dan penilaian terhadap media yang telah dibuat.

e. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan evaluasi atas respon penilaian dari guru dan siswa, peneliti akan melakukan *self evaluation*.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian yang dilakukan bertujuan memperoleh data yang dibutuhkan untuk menjawab rumusan masalah yang telah diajukan. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 1
Data dan teknik yang digunakan

No.	Data	Instrumen Penelitian	Teknik Pengumpulan Data
1.	Validasi Media <i>Flashcard</i> berbasis digital	Angket Validasi	<i>Judgement / Expert Review</i>

2.	Respon Guru dan Peserta Didik terhadap media <i>Flashcard</i> berbasis digital	Angket Respon	Kuisisioner, wawancara
----	--	---------------	------------------------

Penjabaran teknik dan instrument yang digunakan yaitu sebagai berikut:

3.5.1 Angket

Angket ialah instrument penelitian yang berisi serangkaian pertanyaan atau pernyataan untuk menjangkau data atau informasi yang harus dijawab responden secara bebas sesuai dengan pendapatnya (Arifin, 2014 hlm 228). Tujuan digunakannya angket sebagai penghimpun data untuk menilai media *flashcard* digital yang dikembangkan melalui *expert review* (dari ahli materi dan ahli media), juga untuk mengetahui respon dari pengguna (guru dan siswa) setelah menggunakan media tersebut. Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup yaitu angket yang menyediakan beberapa kemungkinan jawaban.

3.5.2 Wawancara

Arifin (2014, hlm 233) mendefinisikan wawancara sebagai teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tanya-jawab, baik langsung maupun tidak langsung dengan responden untuk mencapai tujuan tertentu. Wawancara yang dilakukan pada penelitian ini dilakukan dua kali. Pertama untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran PPKn di Sekolah pada tahap analisis, dengan tujuan mengetahui permasalahan yang ada di lapangan dan dapat menganalisis apa yang dibutuhkan untuk menjadi solusi atas masalah yang ada, dan yang kedua pada tahap implementasi untuk mengetahui lebih jauh terkait media pembelajaran *flashcard* digital yang telah dibuat. Pedoman wawancara yang ada pada penelitian ini berisi pertanyaan atau pernyataan yang diajukan untuk meminta jawaban dari responden. Responden dalam penelitian ini adalah pengguna media pembelajaran yang dibuat yaitu guru dan siswa.

3.5 Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2011), instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data. Pada penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode angket kuisisioner yang digunakan untuk mengumpulkan

data hasil validasi ahli materi, ahli media, respon penialaian guru dan respon penilaian siswa yang telah menggunakan media *flashcard* digital. Lembar kisi-kisi validasi ini digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *flashcard* digital pada materi simbol-simbol Pancasila.

3.5.1 Lembar Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi

Lembar angket yang digunakan bertujuan untuk mengetahui kelayakan materi pada media pembelajaran yang telah dikembangkan menggunakan skor 1-4 dengan keterangan: (1) Sangat Kurang, (2) Kurang, (3) Baik, (4) Sangat Baik. Lembar angket ini diisi oleh ahli materi dengan aspek-aspek sebagai berikut

Tabel 3. 2

Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan
Aspek Isi/Materi	Kesesuaian materi	Kesesuaian materi dengan KI dan KD
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
		Urutan penyajian materi
	Keakuratan Materi	Ketepatan konsep simbol-simbol Pancasila
		Keakuratan gambar pendukung dengan materi
		Keakuratan audio dengan materi
		Kesesuaian contoh pengamalan dengan kehidupan sehari-hari
Kejelasan Materi	Kejelasan Materi	Kesesuaian materi yang relevan berdasarkan kompetensi dasar (KD)
		Kejelasan contoh atau gambar yang diberikan pada materi
		Kelengkapan isi materi

		Membantu siswa dalam mengingat belajar simbol-simbol Pancasila
--	--	--

3.5.2 Lembar Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media

Lembar angket yang digunakan bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pada media pembelajaran yang telah dikembangkan menggunakan skor 1-4 dengan keterangan: (1) Sangat Kurang, (2) Kurang, (3) Baik, (4) Sangat Baik. Lembar angket ini diisi oleh ahli materi dengan aspek-aspek sebagai berikut

Tabel 3. 3

Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan
Kualitas Teknis	Kebergunaan	Membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran
		Mempermudah siswa memahami materi pembelajaran
		Mempermudah proses pembelajaran
		Media mudah digunakan kapan dan dimana saja
	Keterbacaan	Huruf dapat dibaca dengan jelas
		Ukuran huruf sesuai
		Komposisi warna huruf
		Kesesuaian jenis tipografi
Kualitas Desain	Desain Media	Komposisi warna
		Kesesuaian ilustrasi gambar
		Kualitas audio
		Komposisi warna pada ilustrasi
		Keseimbangan tata letak teks dan gambar

3.5.3 Lembar Kisi-Kisi Angket Penilaian Oleh Guru

Lembar angket yang digunakan bertujuan untuk mengetahui respon guru sebagai pengguna media pembelajaran yang telah dikembangkan menggunakan skor 1-4 dengan keterangan: (1) Sangat Kurang, (2) Kurang, (3) Baik, (4) Sangat Baik. Lembar angket ini diisi oleh ahli materi dengan aspek-aspek sebagai berikut

Tabel 3. 4
Kisi-Kisi Penilaian Media oleh Guru

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan
Isi/Materi	Ketepatan	Ketepatan materi dengan silabus
		Kesesuaian materi dengan KI dan KD
		Urutan penyajian materi sesuai
		Bahasa sesuai dengan karakteristik siswa
	Kelengkapan	Kejelasan contoh atau gambar yang diberikan pada materi
Kualitas Media	Minat/Perhatian	Menarik minat dan perhatian siswa
	Kebergunaan	Media pembelajaran mudah digunakan
		Fleksibilitas penggunaan
		Memudahkan pembelajaran
Kualitas Tampilan	Media interaktif menarik digunakan	

3.5.4 Lembar Kisi-Kisi Angket Penilaian Oleh Siswa

Lembar angket yang digunakan bertujuan untuk mengetahui respon siswa sebagai pengguna media pembelajaran yang telah dikembangkan menggunakan skor 1-4 dengan keterangan: (1) Sangat Kurang, (2) Kurang, (3) Baik, (4) Sangat Baik. Lembar angket ini diisi oleh ahli materi dengan aspek-aspek sebagai berikut

Tabel 3. 5
Kisi-Kisi Penilaian Media Pembelajaran oleh Siswa

Aspek	Item Pertanyaan
Materi	Materi dalam <i>flashcard</i> sesuai dengan simbol-simbol Pancasila
	Gambar yang ada dalam <i>flashcard</i> sesuai dengan simbol-simbol Pancasila
	Contoh pengamalan simbol-simbol Pancasila sesuai dengan kehidupan sehari-hari
	<i>Flashcard</i> ini membuat saya ingin mengetahui lebih dalam terhadap materi simbol-simbol Pancasila
	Kemudahan memahami materi
	Kebermanfaatan materi
Kebahasan	Kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh saya
	Audio yang ada pada <i>flashcard</i> jelas dan mudah dipahami
Media	Tampilan <i>flashcard</i> menarik
	Tulisan mudah terbaca
	Warna dalam <i>flashcard</i> menarik
	Media <i>flashcard</i> dapat memotivasi siswa
	Kebermanfaatan media <i>flashcard</i>

3.6 Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk mengolah hasil dari data yang telah dikumpulkan dari penilaian ahli dan respon guru dan siswa terhadap *flashcard* digital mengenai simbol-simbol Pancasila yang telah dilakukan oleh peneliti. Analisis data dilakukan bertujuan untuk mengetahui jawaban terhadap pertanyaan yang diajukan dalam penelitian. Analisis data yang dilakukan adalah mengelola hasil dari angket yang telah diberikan kepada ahli, guru, dan juga siswa.

Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan teknik analisis data dengan analisis deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan proses dan hasil dari

pengembangan media *flashcard* digital. Teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data dari hasil validasi ahli dan uji coba yang diperoleh melalui angket yang dihasilkan dalam bentuk presentase. Skor yang didapat dari pernyataan setiap angket dijumlahkan lalu dirubah kedalam bentuk presentase dengan membagi skor ideal dari setiap masing-masing angket dengan menggunakan rumus berikut :

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

Ps = Presentase

S = Jumlah skor yang didapat

N = Jumlah skor Ideal

Kemudian hasil angka yang didapat dari perhitungan tersebut dirubah menjadi bentuk kualitatif dengan mengacu kepada kriteria interpretasi skor menurut Arikunto & Safruddin (2009), yang termuat kedalam tabel berikut:

Tabel 3. 6

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

Pada tahap penyajian data hasil validasi pengembangan media akan dihitung dalam bentuk persen. Selanjutnya analisis data akan diuraikan dalam bentuk uraian untuk menyajikan data penelitian dengan teks naratif (Sugiyono, 2019) tentang proses dan hasil validasi dari pengembangan *flashcard* digital yang dilakukan.

3.8 Penarik Kesimpulan

Pada tahap penarikan kesimpulan melakukan proses menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya. Hasil akhir dari analisis data penelitian ini adalah mengenai kelayakan media pembelajaran *flashcard* digital pada materi simbol-simbol Pancasila di kelas II sekolah dasar.

