

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

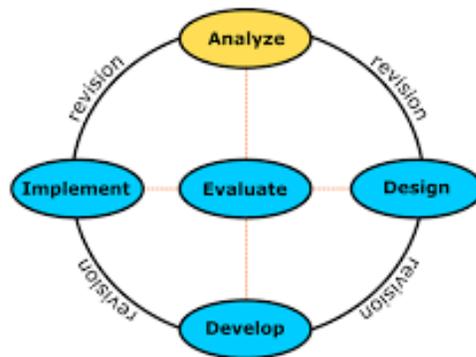
#### **3.1 Desain Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan sangat berpengaruh terhadap produk yang akan dikembangkan. Pada penelitian ini bertujuan agar bisa menghasilkan sebuah media pembelajaran yang mampu mengatasi permasalahan dalam salah satu proses pembelajaran, sehingga dapat memberikan manfaat untuk pendidikan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Design And Development* (D&D) atau riset desain dan pengembangan. Richey dan Klein (2007) mengemukakan bahwa *Design And Development* merupakan sebuah metode yang sistematis mengenai proses desain, pengembangan, dan evaluasi yang bertujuan untuk menetapkan dasar empiris dalam pembuatan produk dan alat instruksional maupun non-instruksional yang baru ataupun yang akan disempurnakan. Sejalan dengan hal tersebut, Rusdi (2019) berpendapat bahwa penelitian desain dan pengembangan merupakan kegiatan yang menggunakan pengetahuan untuk menciptakan dan mengembangkan produk baik yang sudah ada maupun yang belum tersedia.

Penelitian desain dan pengembangan merupakan penelitian campuran (*mix method*) antara kualitatif dan kuantitatif namun lebih cenderung bersifat kualitatif (Rusdi, 2019). Pada tahap pengembangan, aspek kualitatif lebih dominan daripada aspek kuantitatif. Sedangkan pada tahap uji coba, aspek kuantitatif baru lebih dominan daripada aspek kualitatif.

#### **3.2 Prosedur Penelitian**

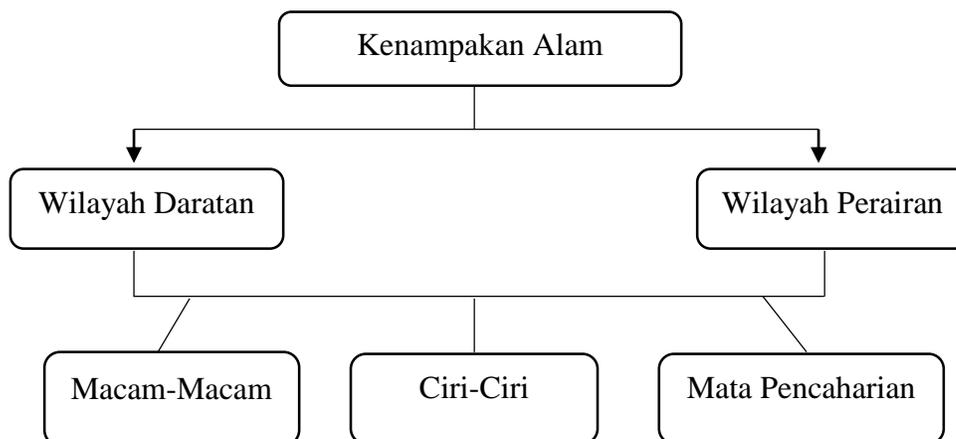
Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan langkah-langkah model yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda yaitu model ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*). Salah satu fungsi dari model ADDIE ini adalah dapat membangun perangkat yang efektif dan dinamis. Mulyatiningsih (2012) menggambarkan tahapan atau skema model pengembangan ADDIE sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE

### ***Langkah I : Analisis***

Tahap awal dari penerapan model ADDIE adalah tahap analisis. Langkah dalam tahap analisis ini adalah analisis pembelajaran IPS siswa kelas V sekolah dasar, analisis kebutuhan dan karakteristik siswa serta analisis materi dan tujuan pembelajaran. Analisis kebutuhan digunakan untuk memastikan produk yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan. Analisis karakteristik siswa dilakukan untuk mengetahui penggunaan berdasarkan kebutuhan siswa, yaitu usia siswa kelas V sekolah dasar. Analisis materi dan tujuan pembelajaran dilakukan berdasarkan hasil dari observasi mengenai kebutuhan siswa dikaitkan dengan materi yang ada pada kurikulum 2013 mengenai kenampakan alam. Analisis ini dilakukan untuk bahan dasar awal pembuatan media pembelajaran video *virtual field trip*. Berikut rincian dari materi kenampakan alam pada penelitian ini.



Gambar 3. 2 Rincian Materi Kenampakan Alam

Tuti Nuryani, 2022

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN *VIRTUAL FIELD TRIP* PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM IPS KELAS V SEKOLAH DASAR**

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

### ***Langkah II: Design***

Tahap selanjutnya setelah analisis adalah tahap perancangan. Dalam tahap design ini meliputi beberapa kegiatan seperti, penyusunan bahan ajar dalam pembelajaran dengan mengkaji kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk menentukan materi berdasarkan fakta dan konsep serta indikator, merancang skenario pembelajaran, pemilihan kompetensi media pembelajaran, dan merancang materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum.

Dalam tahap ini peneliti melakukan langkah pertama yaitu diawali dengan menentukan spesifikasi produk. Selanjutnya dilakukan penentuan materi yang sesuai dengan kompetensi dasar pada kurikulum. Setelah itu membuat GBPM (Garis Besar Program Media), yang dimaksudkan sebagai rancangan materi yang dibuat untuk media yang akan dikembangkan sehingga dapat dijadikan sebagai pedoman oleh pengembang media. Tahap terakhir yakni pembuatan rancangan produk media yang akan dikembangkan. Media yang akan dirancang oleh peneliti adalah berupa *virtual field trip* atau karyawisata virtual yang dibuat melalui aplikasi *virtual tour* dalam pembelajaran yaitu Lapentor. Untuk gambarnya sendiri peneliti mengambil gambar panorama 360 sesuai dengan materi kenampakan alam pada salah satu aplikasi yang dikembangkan oleh *Google Street View* yakni *istreetview*.

### ***Langkah III: Development***

Tahapan setelah proses perancangan produk yaitu tahapan pengembangan. Pengembangan dalam model ADDIE ini berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Tahap dimana rancangan yang sudah dibuat diwujudkan dalam bentuk nyata dan produk yang dibuat disusun sesuai dengan rancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya.

Pada tahap ini peneliti melakukan proses pembuatan produk. Tahapan ini dilakukan dengan membuat media *virtual field trip* dimulai dari desain, penyusunan materi, pemaduan berbagai unsur media pada aplikasi Lapentor. Media yang telah dibuat, akan dibuatkan tata cara penggunaan yaitu berupa poster. Selanjutnya pada tahap ini dilakukan verifikasi oleh tiga ahli pengembangan yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang

**Tuti Nuryani, 2022**

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN *VIRTUAL FIELD TRIP* PADA MATERI  
KENAMPAKAN ALAM IPS KELAS V SEKOLAH DASAR**

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

dirancang sebelum diuji cobakan. Para ahli di bidangnya memberikan penilaian terhadap kelayakan media, memberikan masukan bimbingan untuk perbaikan media, dan memeriksa karakteristik siswa dan kesesuaian media. Setelah ahli memvalidasi produk dan merevisi desain media, peneliti memperbaiki media yang dibuat lalu dikonsultasikan kembali kepada para ahli sampai media dinyatakan dapat diuji cobakan kepada siswa dan guru.

#### ***Langkah IV: Implementation***

Pada tahap ini media yang sudah divalidasi dan direvisi sesuai hasil saran dan masukan para ahli lalu diujicobakan kepada siswa kelas V SD. Implementasi yang dilakukan kepada siswa untuk mengetahui penilaian respon siswa mengenai media pembelajaran yang telah dibuat. Guru juga diminta untuk menilai dan memberi respon melalui angket mengenai media yang telah dibuat.

#### ***Langkah V: Evaluation***

Pada tahap ini dilakukan evaluasi media pembelajaran berdasarkan hasil penilaian respon guru dan siswa. Hasil evaluasi digunakan untuk tindak lanjut dari pengembangan media pembelajaran yang sudah dibuat. Evaluasi akan dilakukan melalui *self evaluation* oleh peneliti.

### **3.3 Partisipan Penelitian**

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Virtual Field Trip* pada pembelajaran kelas V tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia mengambil subjek siswa Sekolah Dasar kelas V (Lima), sesuai dengan muatan materi mengenai kenampakan alam yang terdapat di kelas V. Partisipan yang akan terlibat dalam penelitian ini adalah guru, siswa, ahli materi, dan ahli media. Secara lengkap partisipan penelitian dijabarkan sebagai berikut:

- a. Ahli materi merupakan dosen pendidikan IPS Kampus UPI di Cibiru yang akan memeriksa kesesuaian materi serta cakupan materi yang terdapat dalam media yang dikembangkan.
- b. Ahli media merupakan dosen yang berkompeten dalam bidang desain / gambar, dosen yang terlibat merupakan dosen media Kampus UPI di Cibiru.

**Tuti Nuryani, 2022**

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN *VIRTUAL FIELD TRIP* PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM IPS KELAS V SEKOLAH DASAR**

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

- c. Ahli bahasa merupakan dosen yang memiliki latar belakang sebagai ahli Bahasa Indonesia yang akan memeriksa kelayakan dari segi bahasa yang disesuaikan dengan perkembangan anak sekolah dasar khususnya kelas V.
- d. Guru kelas V merupakan satu guru kelas dari SDN 168 Cipadung.
- e. Peserta didik kelas V yang terdiri dari 15 orang siswa.

### **3.4 Pengumpulan Data**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan angket atau kuesioner sebagai alat pengumpulan datanya. Menurut Sugiyono (2016), angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data berupa lembar pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden seputar pertanyaan yang diajukan.

### **3.5 Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan alat untuk mengukur dan mengumpulkan data dan informasi yang berhubungan dengan penelitian (Rusdi, 2019). Instrument penelitian digunakan untuk memperoleh data mengenai penelitian yang sedang dilaksanakan. Instrument yang baik akan menghasilkan kebenaran data serta kesesuaian antara kesimpulan dan keadaan yang sebenarnya. Peneliti mengembangkan media video *virtual field trip*, maka penelitian yang digunakan yaitu angket validasi ahli, angket respon pengguna yaitu guru dan siswa serta pedoman wawancara.

#### **3.5.1 Angket**

Menurut Arikunto (2010) menyatakan bahwa angket atau kuesioner merupakan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk mendapatkan informasi dari responden terhadap hal-hal yang diketahui berkaitan dengan penelitian. Pada penelitian ini angket digunakan sebagai proses untuk mengetahui penilaian dari tim ahli serta siswa terhadap media yang telah dikembangkan. Berikut merupakan angket yang digunakan dalam penelitian:

- a. Lembar Angket Validasi Ahli Media, diisi oleh ahli media yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Tuti Nuryani, 2022

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN *VIRTUAL FIELD TRIP* PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM IPS KELAS V SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

Tabel 3.1 Kisi -Kisi Kriteria Kelayakan Media

Aspek	Indikator
Kualitas Teknis	Kebergunaan ( <i>Usability</i> )
Kualitas Isi	Desain tampilan
	Desain Ilustrasi (isi)

Tabel 3.2 Angket Penilaian Kelayakan Media

Indikator Penilaian	Butir Penilaian
Kebergunaan ( <i>Usability</i> )	1. Memberikan kemudahan bagi siswa dalam menggunakan media
	2. Petunjuk penggunaan sudah jelas dan mudah dipahami
	3. Media ini efektif digunakan di sekolah dasar
Desain Tampilan	4. Komposisi warna dan resolusi
	5. Media memberikan fasilitas interaktif bagi pengguna
	6. Kesesuaian gambar ilustrasi sebagai latar dasar media
	7. Tampilan media menarik
	8. Kualitas audio
	9. Kesesuaian objek atau gambar dengan materi
	10. Huruf, gambar, dan simbol pada media disajikan dengan jelas
	11. Pilihan warna menarik
	12. Audio yang ditambahkan sesuai
	13. Ilustrasi gambar terlihat jelas dan menarik

Desain Ilustrasi (isi)	14. Gambar yang ditambahkan sesuai dengan materi
	15. Media dapat mengembangkan minat belajar siswa

- b. Lembar Angket Validasi Ahli Materi, diisi oleh ahli materi yang bertujuan untuk menilai kelayakan serta kesesuaian materi atau topik bahasan dalam media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Kriteria Kelayakan Isi Materi

Aspek	Indikator
Aspek isi / Materi	Kesesuaian materi dengan KI dan KD
	Keakuratan materi
	Kemutakhiran materi
	Mendorong keingintahuan
Kelayakan Penyajian	Teknik penyajian
	Penyajian pembelajaran

Tabel 3.4 Angket Penilaian Kelayakan Materi

Indikator Penilaian	Butir Penilaian
Kesesuaian konsep materi ditinjau dari konsep keilmuan	1. Materi sesuai dengan KI dan KD
	2. Materi sesuai dengan indikator
	3. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran
	4. Materi termuat secara lengkap
Keakuratan Materi	5. Keakuratan konsep dan definisi
	6. Keakuratan data dan fakta
	7. Keakuratan gambar dan materi
Kemutakhiran Materi	8. Kesesuaian materi dengan perkembangan muatan lokal

Tuti Nuryani, 2022

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN *VIRTUAL FIELD TRIP* PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM IPS KELAS V SEKOLAH DASAR

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

Indikator Penilaian	Butir Penilaian
	9. Contoh dan kasus sesuai dalam kehidupan sehari-hari
	10. Gambar dan ilustrasi seseuai dalam kehidupan sehari-hari
Mendorong Keingintahuan	11. Mendorong rasa ingin tahu siswa
	12. Menciptakan kemampuan bertanya
Teknik Penyajian	13. Keruntutan konsep
	14. Konsistensi sistematika sajian kegiatan belajar
Penyajian Pembelajaran	15. Kemudahan mengakses materi
	16. Keterlibatan peserta didik

- c. Lembar Angket Validasi Ahli Bahasa, diisi oleh ahli bahasa yang bertujuan untuk mendapatkan penilaian mengenai kelayakan kebahasaan pada pengembangan media pembelajaran yang telah dirancang.

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Kriteria Penilaian Kebahasaan

Aspek	Indikator
Kelayakan kebahasaan	1. Komunikatif
	2. Lugas
	3. Dialogis dan interaktif
	4. Kesesuaian dengan perkembangan siswa
	5. Kesesuaian dengan kaidah kebahasaan
	6. Penggunaan simbol dan ikon

Tabel 3.6 Angket Penilaian Kelayakan Bahasa

Indikator Penilaian	Butir Penilaian
Komunikatif	1. Efektif menyampaikan pesan atau informasi
	2. Bahasa mudah dipahami

Tuti Nuryani, 2022

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN *VIRTUAL FIELD TRIP* PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM IPS KELAS V SEKOLAH DASAR

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

<b>Indikator Penilaian</b>	<b>Butir Penilaian</b>
Lugas	3. Struktur kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh siswa
	4. Menggunakan kalimat efektif
	5. Kalimat tidak menimbulkan makna ganda
Dialogis dan Interaktif	6. Kemampuan memotivasi siswa
	7. Kemampuan mendorong siswa untuk berpikir kritis
Kesesuaian dengan perkembangan siswa	8. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa
	9. Kesesuaian dengan perkembangan emosional siswa
Kesesuaian dengan kaidah kebahasaan	10. Ketepatan ejaan
	11. Ketepatan tata bahasa
	12. Ketepatan penggunaan simbol dan ikon
Penggunaan simbol dan ikon	13. Konsistensi penggunaan istilah
	14. Konsistensi penggunaan simbol atau ikon

- d. Lembar Angket Respon Guru, diisi oleh guru yang bertujuan untuk mendapatkan respon dan penilaian mengenai media pembelajaran yang telah dirancang. Kisi-kisi penilaian media didasarkan dengan aspek yang mengacu pada Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), empat aspek tersebut yaitu aspek isi, aspek penyajian, aspek kebahasaan, dan aspek kegrafikan media.

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Angket Penilaian Guru Terhadap Media

<b>Penilaian</b>	<b>Aspek</b>
Guru	Isi materi
	Penyajian materi
	Kebahasaan

Tuti Nuryani, 2022

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN *VIRTUAL FIELD TRIP* PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM IPS KELAS V SEKOLAH DASAR

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

	Kualitas desain/kegrafikan media
--	----------------------------------

Tabel 3.8 Angket Penilaian Guru

<b>Indikator Penilaian</b>	<b>Butir Penilaian</b>
Isi Materi	1. Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar
	2. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran
	3. Materi sesuai dengan Indikator
	4. Materi sesuai dengan karakteristik siswa kelas V
Penyajian	5. Media pembelajaran efisien untuk digunakan dalam pembelajaran
	6. Materi disajikan dengan jelas
	7. Media pembelajaran memudahkan dalam proses pembelajaran
	8. Keakuratan isi materi, gambar, audio, dan video
	9. Media dapat digunakan di sekolah dasar
	10. Media pembelajaran mudah untuk digunakan
Kebahasaan	11. Bahasa yang digunakan memudahkan peserta didik dalam memahami materi
	12. Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik peserta didik
	13. Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar
	14. Penyampaian pesan/informasi materi efektif dengan bantuan media gambar, audio, dan video

Tuti Nuryani, 2022

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN *VIRTUAL FIELD TRIP* PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM IPS KELAS V SEKOLAH DASAR

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

Indikator Penilaian	Butir Penilaian
Kualitas desain kegrafikan media	15. Media video <i>virtual field trip</i> memiliki tampilan dan gambar yang menarik
	16. Media video <i>virtual field trip</i> menarik digunakan dalam pembelajaran
	17. Penyampaian materi dalam teks, audio, gambar dan video sesuai
	18. Tampilan isi media menarik
	19. Media video <i>virtual filed trip</i> menarik dan dapat mengembangkan minat belajar siswa

- e. Lembar Angket Respon Siswa, digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai respon siswa dalam belajar IPS setelah menggunakan media pembelajaran *virtual field trip* yang telah dikembangkan.

Tabel 3.9 Kisi-Kisi Respon Angket Siswa

Penilaian	Aspek
Siswa	Isi materi
	Penyajian materi
	Kebahasaan
	Kualitas desain/kegrafikan media

Tabel 3.10 Angket Penilaian Siswa

Aspek	Pernyataan
Isi Materi	1. Isi materi, gambar, penjelasan dan video sesuai dan mudah dipahami
	2. Penjelasan materi mudah dalam media <i>virtual field trip</i> mudah dipahami
	3. Media ini mendorong rasa ingin tahu saya untuk belajar

Tuti Nuryani, 2022

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN *VIRTUAL FIELD TRIP* PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM IPS KELAS V SEKOLAH DASAR

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

Aspek	Pernyataan
	4. Saya menjadi lebih memahami materi kenampakan alam
	5. Media <i>virtual field trip</i> dilengkapi dengan suara yang menjelaskan materi dengan baik
Penyajian	6. Media pembelajaran mudah digunakan
	7. Media pembelajaran mudah diakses
	8. Saya menyukai tampilan media ini
	9. Media <i>virtual field trip</i> menarik bagi saya
	10. Gambar ikon, objek, dan video pada media ini menarik
	11. Media ini dilengkapi dengan suara yang menjelaskan materi dengan baik
	12. Pemilihan warna tepat dan menarik
Kebahasaan	13. Bahasa yang digunakan mudah dipahami
	14. Kalimat yang digunakan tersusun dengan baik
Kualitas Media	15. Saya merasa senang menggunakan media ini
	16. Kesan saya menggunakan media <i>virtual field trip</i> cukup baik
	17. Saya lebih semangat belajar menggunakan media <i>virtual field trip</i>
	18. Saya mejadi lebih minat belajar apabila menggunakan media ini
	19. Saya senang apabila belajar IPS menggunakan media ini
	20. Saya dapat mengerjakan Latihan soal dengan baik

### 3.5.2 Wawancara

Menurut Arikunto (2010) wawancara adalah sebuah percakapan yang dilakukan oleh pewawancara dan narasumber dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang sesuai dengan kebutuhan. Wawancara yang dilakukan pada penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi dari partisipan yaitu guru kelas untuk mengetahui analisis

Tuti Nuryani, 2022

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN *VIRTUAL FIELD TRIP* PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM IPS KELAS V SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

masalah dan kebutuhan media pembelajaran untuk siswa di sekolah tersebut. Selain itu wawancara dilakukan juga kepada partisipan yang lain yaitu siswa yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon setelah menggunakan media pembelajaran video *virtual field trip* yang telah dirancang oleh peneliti. Pertanyaan wawancara didasarkan pada media yang dikembangkan sehingga diharapkan mampu menggali lebih dalam mengenai implementasi uji coba media.

Tabel 3.11 Daftar Pertanyaan Wawancara Untuk Guru

No	Daftar Pertanyaan Wawancara
1	Bagaimana proses pembelajaran berlangsung pada pembelajaran IPS khususnya dalam materi kenampakan alam?
2	Apakah Bapak/Ibu guru pernah mengajarkan materi IPS dengan menggunakan media digital?
3	Apakah menurut Bapak/Ibu sudah cukup jika materi kenampakan alam dalam pembelajaran IPS hanya menggunakan bahan ajar berupa buku?
4	Adakah kesulitan dalam menyampaikan materi kenampakan alam?
5	Menurut Bapak/Ibu, apa yang menyebabkan materi IPS khususnya materi kenampakan alam sulit dipahami siswa?
6	Bagaimana cara menyampaikan materi tersebut kepada siswa supaya lebih mudah dipahami dan menyenangkan?
7	Menurut Bapak/Ibu, apakah dengan adanya pengembangan media pembelajaran mengenai materi kenampakan alam dalam pembelajaran IPS dapat membantu proses pembelajaran?
8	Apakah dengan adanya media video <i>virtual field trip</i> dalam pembelajaran IPS pada materi kenampakan alam sangat dibutuhkan khususnya pada kondisi pembelajaran saat ini?

Tabel 3.12 Daftar Pertanyaan Wawancara Untuk Siswa

No	Daftar Pertanyaan Wawancara
1	Apakah kamu menyukai media video <i>virtual field trip</i> ini?
2	Apakah media video <i>virtual field trip</i> ini menarik?
3	Apa yang media tersebut memudahkan kamu dalam proses pembelajaran?
4	Apakah media video <i>virtual field trip</i> dengan materi kenampakan alam ini membuatmu lebih semangat belajar?
5	Apakah kamu mudah memahami materi kenampakan alam menggunakan media video <i>virtual field trip</i> ?
6	Apakah kamu senang apabila belajar menggunakan media video <i>virtual field trip</i> lagi?
7	Apakah ada kesulitan dalam menggunakan media video <i>virtual field trip</i> ?
8	Apakah kendala yang membuatmu tidak dapat menggunakan media video <i>virtual field trip</i> ini dengan baik?
9	Bagaimana kesan dalam menggunakan media video <i>virtual field trip</i> ?
10	Bagaimana pendapatmu mengenai media video <i>virtual field trip</i> ini?

### 3.5.3 Observasi

Menurut Arikunto (2010) menyatakan bahwa observasi adalah suatu aktivitas yang memperhatikan suatu objek dengan menggunakan seluruh indera. Sedangkan lembar observasi digunakan untuk melakukan studi lapangan atau studi pendahuluan untuk mengumpulkan informasi terkait dengan desain yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran. Peneliti melakukan observasi dengan menggunakan pedoman observasi berupa *ceklist* atau langkah-langkah pembelajaran yang digunakan oleh guru ketika menggunakan media tersebut. Ketika pelaksanaan penerapan media yang dikembangkan mengenai respons peserta didik dalam pembelajaran serta faktor pendukung dan faktor penghambat dari penerapan media tersebut.

Tuti Nuryani, 2022

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN *VIRTUAL FIELD TRIP* PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM IPS KELAS V SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

### 3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan yaitu menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan proses dan hasil pengembangan media pembelajaran *virtual filed trip* pada materi kenampakan alam. Data penelitian diperoleh dari angket validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa serta dari angket respon guru dan siswa. Data yang telah dikumpulkan melalui angket kemudian dianalisis untuk dapat diinterpretasikan. Pengumpulan data ini dilakukan menggunakan angket dengan skala Likert yaitu skala berupa skor dari 1-4. Cara menganalisisnya yaitu dengan menghitung hasil angket kedalam bentuk persentase. Skor yang didapat dari pernyataan akan dijumlahkan dan dirata-ratakan lalu diubah kedalam bentuk persentasi dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Ps = Persentase

S = Jumlah skor yang didapat

N = Jumlah skor ideal

Hasil angka yang didapat dari perhitungan tersebut diubah menjadi bentuk kualitatif dengan mengacu pada kriteria interpretasi skor sebagai berikut.

Tabel 3.13 Kriteria Interpretasi Skor

No	Skor Rata-Rata	Kategori
1.	Angka 0-25%	Sangat Kurang
2.	Angka 26-50%	Kurang
3.	Angka 51-75%	Baik
4.	Angka 76-100%	Sangat Baik

Arikunto, 2014 (dalam Kurniansyah, 2020)

Analisis data kualitatif merupakan suatu analisis yang dilakukan berdasarkan data yang diperoleh (secara deduktif). Berdasarkan tabel kriteria interpretasi skala

Tuti Nuryani, 2022

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN *VIRTUAL FIELD TRIP* PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM IPS KELAS V SEKOLAH DASAR

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

likert diatas, maka analisis data ini menggunakan kategori “Sangat Kurang”, “Kurang”, “Baik”, dan “Sangat Baik”. Media pembelajaran dapat dikatakan memenuhi kategori sangat baik dan sangat layak apabila mendapatkan skor persentase  $\geq 76\%$ .

### **3.7 Penarikan Kesimpulan**

Penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan hasil analisis data penelitian. Penarikan kesimpulan ini dilakukan untuk melakukan generalisasi terhadap hasil data yang sudah diperoleh untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan. Hasil dari analisis data yang dilakukan pada penelitian ini berupa penilaian kelayakan media pembelajaran video *virtual field trip* pada materi kenampakan alam pada mata pelajaran IPS kelas V SD.