

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis desain dan pengembangan atau *Design and Development (D&D)* yang di definisikan oleh Richey dan Klein sebagai proses desain, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan membentuk sebuah dasar empiris untuk menciptakan produk dan alat baik untuk kegiatan pembelajaran maupun non-pembelajaran dan menciptakan atau meningkatkan model yang mengatur perkembangannya. Fokus dalam penelitian D&D meliputi analisis, perencanaan, produksi, dan atau evaluasi.

Desain dan pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini berdasarkan pada model *PPE (Planning, Production, and Evaluation)* yang dikembangkan oleh Richey dan Klein. Kegiatan ini diawali *planning* (perencanaan) dengan menganalisis kebutuhan yang dilakukan melalui penelitian dan studi literatur. *Production* (produksi) adalah kegiatan membuat produk berdasarkan rancangan yang telah dibuat. *Evaluation* (evaluasi) merupakan kegiatan menguji dan menilai seberapa tinggi produk yang dibuat telah memenuhi spesifikasi yang telah ditentukan.

Gambar 3.1 Tahapan Model PPE



3.2 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dan pengembangan yang peneliti lakukan dengan mengacu pada model PPE dipaparkan sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Tahap awal yang dilakukan yaitu perencanaan pengembangan media video animasi. Pada tahap ini dilakukan analisis materi yang akan dijadikan konten dalam video animasi dan analisis perangkat lunak apa yang akan digunakan dalam

mendesain video animasi. Hasil dari analisis materi dan kebutuhan perangkat tersebut digunakan sebagai acuan untuk membuat rancangan produk.

2. Tahap Produksi (*Production*)

Setelah materi ditentukan, selanjutnya menyusun garis besar isi media video animasi dengan menyusun naskah dan *storyboard* video, dan terakhir tahap pembuatan video menggunakan aplikasi yang sudah ditentukan. Pada tahap ini juga meliputi penentuan gambar yang sesuai dengan isi cerita, *editing*, audio, animasi, dan *sound effect*.

3. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan kegiatan menilai media pembelajaran yang melibatkan *expert judgement* oleh para ahli. Hal ini bertujuan untuk mengetahui media video animasi yang sudah dikembangkan layak atau tidak untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang sudah di validasi dapat diketahui kekurangannya, kemudian direvisi agar menghasilkan produk yang layak digunakan bagi peserta didik.

3.3 Partisipan Penelitian

Partisipan adalah semua orang atau manusia yang ikut serta dalam suatu kegiatan. Menurut Sumarto (2003, hlm. 17) partisipan adalah “Pengambilan bagian atau keterlibatan orang atau masyarakat dengan cara memberikan dukungan (tenaga, pikiran maupun materi) dan tanggung jawabnya terhadap setiap keputusan yang telah diambil demi tercapainya tujuan yang telah ditentukan bersama”. Dalam penelitian ini peneliti melibatkan beberapa partisipan, yaitu:

1. Guru Kelas II Sekolah Dasar

Guru kelas II sekolah dasar dalam penelitian ini merupakan seorang guru dengan inisial W yang berprofesi sebagai guru kelas di sebuah sekolah di Kabupaten Garut. Dalam hal ini, guru dijadikan narasumber ketika wawancara.

2. Siswa Kelas II Sekolah Dasar

Siswa kelas II Sekolah Dasar dalam penelitian ini merupakan 5 siswa dengan inisial HS, SK, AS, DE, dan MT yang dipilih karena karakter kemandiriannya yang

belum terlihat berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas. Kelima siswa ini akan dijadikan sebagai subjek dalam uji coba produk akhir media video animasi

3. Ahli Media

Ahli media dalam penelitian ini merupakan dosen mata kuliah Pendidikan Seni Rupa di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen Pedagogik, Universitas Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

4. Ahli Materi

Ahli materi dalam penelitian ini merupakan dosen mata kuliah Pembelajaran PKN di SD di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen Pedagogik, Universitas Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

5. Ahli Bahasa

Ahli bahasa dalam penelitian ini merupakan dosen mata kuliah Konsep Dasar Bahasa Indonesia di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen Pedagogik, Universitas Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan penelitian ini adalah non tes, yaitu teknik pengumpulan data yang bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai permasalahan berdasarkan kenyataan yang ada.

1. Observasi

Observasi adalah pengamatan yang di lakukan secara sengaja, sistematis mengenai fenomena sosial dengan gejala-gejala psikis untuk kemudian dilakukan pencatatan. Observasi dijadikan salah satu alat pengumpul data pada penelitian ini, yang menjadi fokus utama observasi adalah sikap kemandirian pengguna setelah menggunakan video animasi. Marshall (dalam Sugiyono, 2011, hlm. 309) mengemukakan bahwasanya “*through observation, the researcher learn about behavior and the meaning attached to those behavior*”. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran riil suatu peristiwa atau kejadian untuk menjawab pertanyaan penelitian. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi terstruktur dengan adanya kisi-kisi instrumen observasi.

2. Wawancara

Wawancara adalah bentuk komunikasi antara dua orang, melibatkan seorang yang ingin memperoleh informasi dari seorang lainnya dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan berdasarkan tujuan tertentu (Mulyana, 2004, hlm. 180). Wawancara dilakukan secara tidak terstruktur bersama guru kelas II Sekolah Dasar di Kabupaten Garut. Saat wawancara berlangsung peneliti menggunakan sejumlah pertanyaan. Wawancara yang dilakukan pada penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data mengenai karakter mandiri belajar siswa ketika pembelajaran jarak jauh maupun tatap muka.

3. Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2017, hlm. 142). Pada penelitian ini, kuesioner digunakan untuk melihat kelayakan produk yang dikembangkan sekaligus sebagai panduan dalam revisi produk untuk menghasilkan produk yang lebih baik. Adapun sasaran kuesioner ditujukan pada ahli media, ahli materi, dan ahli materi sebagai responden.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh penelitian pengembangan yang digunakan untuk pengumpulan data. Menurut Gay (dalam Sukardi, 2003, hlm. 121) menyebutkan bahwa suatu instrumen dikatakan valid jika instrumen yang digunakan dapat mengukur apa yang hendak diukur. Instrumen digunakan dalam penelitian ini diantaranya:

1. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara berfungsi sebagai alat bantu ketika melakukan penelitian untuk memperoleh data. Berikut daftar pertanyaan wawancara untuk guru kelas II:

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Wawancara

Aspek yang dinilai	Indikator
Karakter Mandiri	Pentingnya karakter mandiri
	Karakter mandiri belajar pada peserta didik

	Cara menanamkan karakter mandiri belajar
Media Pembelajaran	Pemahaman penggunaan media pembelajaran
	Penerapan media pembelajaran
Media Video Animasi	Pemahaman tentang media video animasi
	Peran media video animasi dalam menumbuhkan karakter mandiri peserta didik
	Saran dalam pengembangan media video animasi

2. Kuesioner

Kuesioner dalam penelitian dilakukan dalam bentuk lembar evaluasi dari para ahli terkait penilaian kualitas dan kelayakan (validasi) media video animasi yang dikembangkan. Sebelum lembar angket digunakan, diperlukan kisi - kisi instrumen bagi setiap ahli. Berikut kisi-kisi instrumen yang akan digunakan peneliti:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Penilaian Para Ahli

Variabel	Indikator
Media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tampilan yang menarik 2. Visual 3. Audio 4. Penggunaan Media
Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian materi 2. Indikator karakter mandiri 3. Penggunaan media
Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia 2. Dialogis dan Interaktif 3. Komunikatif 4. Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik

3. Pedoman Observasi

Observasi dalam penelitian ini dilakukan dalam melakukan uji coba produk kepada 5 orang siswa terhadap produk akhir yang dikembangkan. Berikut pedoman observasi yang akan digunakan peneliti:

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Observasi

Aspek yang diamati	Indikator
Percaya Diri	Mengerjakan tugas tanpa bantuan
	Dapat menjawab pertanyaan atau mengemukakan pendapat di depan kelas
Bertanggung jawab	Mengerjakan tugas
Disiplin	Hadir tepat waktu
	Mengumpulkan tugas dengan tepat waktu
Inisiatif	Berinisiatif menjawab pertanyaan tanpa diminta
Berpikir kritis, kreatif, dan inovatif	Mampu memikirkan sebuah solusi dari suatu permasalahan.

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, bahan-bahan lain, sehingga mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain (Sugiyono, 2011, hlm. 244). Teknik analisis data menggunakan kualitatif dan kuantitatif, adapun tekniknya dijabarkan sebagai berikut :

3.6.1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif pada penelitian ini diperoleh dari hasil validasi produk yang dilakukan kepada para ahli dan hasil observasi siswa kelas II Sekolah Dasar. Peneliti menggunakan Skala *Likert*. Menurut Sutrisno Hadi (1991, hlm. 19) Skala *Likert* merupakan skala yang berisi lima tingkat jawaban mengenai kesetujuan responden terhadap pernyataan yang dikemukakan mendahului opsi jawaban yang disediakan. Berikut kategori skor dalam Skala *Likert* dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 3.4 Kategori Penilaian Skala *Likert*

Kategori	Skor
Sangat baik	4
Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Modifikasi Skala *Likert* meniadakan kategori “cukup baik” yang berada di tengah berdasarkan tiga alasan, yaitu: (1) kategori tersebut dapat diartikan netral, baik tidak, tidak baikpun tidak, atau bahkan ragu-ragu. (2) jawaban di tengah menimbulkan kecenderungan menjawab ke tengah. (3) maksud skala empat tingkat untuk melihat kecenderungan pendapat responden, ke arah baik atau tidak baik. Kuesioner validasi media dan hasil observasi dilakukan perhitungan untuk mendapatkan skor rerata. Skor rerata dapat diperoleh menggunakan rumus sebagai berikut:

Gambar 3.2 Rumus perhitungan skor rerata

$$P = \frac{\sum \text{ skor yang diperoleh}}{\sum \text{ skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Rerata skor

Setelah mengetahui skor rerata dari setiap validator kemudian dicari skor rerata akhir validasi produk oleh para ahli dan guru. Skor rerata diperoleh melalui rumus sebagai berikut:

Gambar 3.3 Rumus perhitungan rerata akhir

$$P \text{ akhir} = \frac{\sum \text{ skor rerata validasi produk}}{\sum \text{ validator}}$$

Skor rerata validasi produk dan hasil observasi dikonversikan ke dalam bentuk data kualitatif. Konversi tersebut dapat dilakukan dengan mengacu pada tabel konversi sebagai berikut:

Tabel 3.5 Persentase kelayakan media dan kemandirian siswa

Interval Skor	Kategori
81 – 100%	Sangat baik
61 – 80%	Baik
41 – 60%	Cukup Baik
21 – 40%	Kurang Baik
0 – 20%	Tidak Baik

3.6.2. Data Kualitatif

Miles dan Huberman (Sugiyono, 2010: 337) mengemukakan bahwa aktivitas dalam menganalisa data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus menerus sehingga datanya sudah jenuh atau tidak didapat lagi informasi yang baru. Data yang berupa kata-kata akan diolah menjadi kalimat bermakna sehingga didapatkan informasi yang diperlukan. Tahap analisis yang akan dilakukan terdiri dari tahap reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan (*conclusion: drawing/verifying*)

1. Reduksi data

Proses pengolahan data yang didapatkan dengan seleksi, pemfokusan, dan pengabstrakan data kasar yang sudah dikumpulkan dan ditemukan di lapangan sebelum akhirnya menjadi informasi bermakna.

2. Penyajian atau pemaparan data

Proses ini merupakan tahapan menyajikan data secara sederhana dan sistematis sehingga dapat ditarik kesimpulan.

3. Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan tahapan akhir untuk mencari makna dari dari semua data yang telah diperoleh sebagai hasil dari penelitian. Kesimpulan ini berbentuk narasi kalimat padat yang dapat dipertanggung jawabkan karena dibuat berdasarkan bukti-bukti valid.