

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development (D&D)* atau desain dan pengembangan. Metode penelitian *Design and Development* merupakan metode penelitian untuk mengembangkan suatu produk agar lebih baik lagi atau menciptakan suatu. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Brog & Gall (dalam Hajidi, 2018, hlm. 19) bahwa penelitian pengembangan yaitu suatu proses yang berfokus dalam mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan. Adapun model D&D menurut Richey dan Klein (dalam Hajidi, 2018, hlm. 19) yang mengemukakan bahwa secara garis besar terdapat dua kategori penelitian dalam penelitian desain dan pengembangan yaitu: *Product and tool research* (penelitian produk dan alat) dan *Model Research* (penelitian model).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa metode Design and Development (D&D) merupakan penelitian yang berfokus untuk mendesain dan mengembangkan suatu produk pendidikan agar lebih baik lagi, dalam metode D&D terdapat dua kategori yaitu penelitian produk & alat dan penelitian model. Metode ini bertujuan untuk menciptakan produk baru atau produk yang disempurnakan. Berpijak pada desain penelitian diatas maka peneliti akan menggunakan metode Design and Development yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru dalam pendidikan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Produk yang akan didesain dan dikembangkan yaitu media buku digital dengan materi arti lambang garuda pancasila sebagai salah satu media pembelajaran dalam mata pelajaran PPKn untuk kelas III Sekolah Dasar.

3.2 Prosedur Penelitian

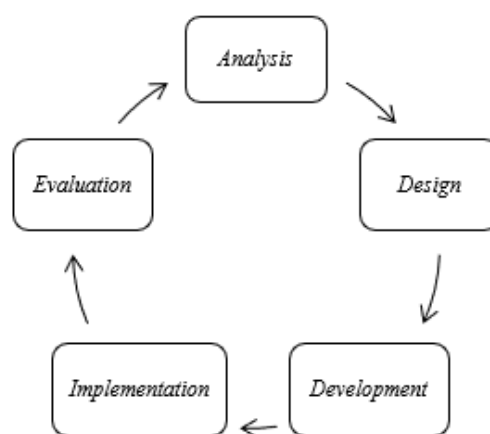
Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE (1) Analisis (*Analysis*), (2) Desain (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Penerapan (*Implementation*), (5) Evaluasi (*Evaluation*). Rusdi (2019, hlm. 116)

Shofi Nurafifah, 2022

RANCANG BANGUN MEDIA BUKU DIGITAL MATERI ARTI LAMBANG GARUDA PANCASILA KELAS III SEKOLAH DASAR

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

ADDIE merupakan serangkaian kerangka kerja yang dilakukan secara runtut dan sistematis dalam menyusun rangkaian kegiatan penelitian desain dan pengembangan. Dalam merancang dan mengembangkan desain, peneliti dapat berkreasi dalam menjabarkan langkah detail yang terdapat dalam tahapan utama sesuai dengan karakteristik, bakat, pengalaman, dan kapasitas perancang dan pengembang. Berikut adalah gambaran alur pengembangan produk dengan menggunakan model ADDIE



Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE

Sumber: Rusdi (2019)

3.2.1 Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahapan awal pada model ADDIE yaitu menganalisis. Analisis yang dilakukan diantaranya analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa serta analisis kemampuan prasyarat dan kemampuan awal. Tahap analisis dilakukan melalui wawancara bersama guru kelas III SDN 094 Parakan Waas. Analisis kebutuhan dilakukan untuk memastikan media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan. Analisis karakteristik siswa dilakukan untuk mengetahui karakteristik pengguna berdasarkan kebutuhan usia, yaitu usia siswa kelas tiga sekolah dasar.

Analisis prasyarat dan kemampuan awal yaitu analisis yang dilakukan berdasarkan aspek materi ataupun aspek keterampilan dasar lainnya. Pada tahap ini peneliti menganalisis materi untuk mengetahui apakah materi dapat tersampaikan melalui media yang dikembangkan. Analisis dilakukan dengan mengacu kepada kurikulum 2013 yang berlaku sebagai landasan dalam proses pembelajaran dan pembuatan media pembelajaran. Peneliti menganalisis buku guru dan buku siswa

kelas 3 Tema 8 Sub Tema 1. Hal tersebut dilakukan bertujuan agar media yang dikembangkan memiliki materi dan tujuan yang tepat dan sesuai dengan kurikulum.

3.2.2 Tahap Desain (*Design*)

Tahapan kedua pada model ADDIE yaitu desain. Pada tahap pertama yaitu memilih dan menentukan cakupan materi yang dikemas melalui Garis Besar Program Media (GBPM) dengan tujuan untuk memudahkan dalam merancang media yang tepat untuk pembelajaran peserta didik kelas III sekolah dasar. Kemudian menentukan spesifikasi produk. Lalu membuat tata letak (*Layouting*). Selanjutnya pembuatan produk.

Proses pembuatan produk ini meliputi pengumpulan materi yang sudah sesuai dengan kompetensi dasar dan kurikulum. Selanjutnya pengumpulan multimedia yang akan dimasukkan kedalam buku digital seperti teks, gambar, audio berupa rekaman suara, serta video. Kemudian membuat desain untuk buku digital berupa file PDF yang dibuat menggunakan aplikasi atau web canva. Setelah menyelesaikan desain yang berbentuk PDF selanjutnya membuat buku menggunakan software *Flip PDF Corporate*.

3.2.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini produk yang sudah dikembangkan akan dilakukan penilaian atau validasi ahli sebelum diuji cobakan. Validasi dilakukan kepada validasi ahli media dan validasi ahli materi.

3.2.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi media yang telah divalidasi oleh ahli kemudian diuji cobakan kepada guru dan peserta didik kelas 3 Sekolah Dasar. Implementasi yang dilakukan untuk mengetahui respon pengguna, yaitu guru dan peserta didik kelas 3 Sekolah Dasar. Setelah uji coba dilaksanakan, peneliti akan memberikan angket kepada guru dan siswa untuk mengetahui respon pengguna serta saran dan masukan terhadap produk yang sudah dikembangkan.

3.2.5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan untuk memperbaiki media dari hasil kuesioner yang dinilai oleh pengguna. Apabila terdapat kekurangan maka media akan diperbaiki dengan harapan media yang dibuat sesuai dan bermanfaat bagi pengguna.

3.3 Partisipan Penelitian

Partisipan pada penelitian desain dan pengembangan media buku digital ini diantaranya adalah ahli media dan ahli materi yang merupakan dosen ahli yang berada di Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Kampus Cibiru. Guru dan peserta didik merupakan partisipan yang dilibatkan dalam melakukan implementasi dan memberikan respon terkait media pembelajaran yang di desain dan dikembangkan oleh peneliti. Satu guru dan dua belas peserta didik kelas tiga yang dilibatkan berada di SDN 094 Parakan Waas Kota Bandung.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

3.4.1 Wawancara

Wawancara bertujuan untuk mengambil data lapangan. Wawancara dilakukan dengan berhadapan langsung dengan responden ataupun subjek yang akan diteliti (Sukardi, 2019, hlm. 102). Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara semi terstruktur, peneliti melaksanakan wawancara secara tatap muka dengan responden menggunakan pedoman wawancara yang telah disiapkan terlebih dahulu namun dalam urutan penyampaian pertanyaan lebih fleksibel sesuai dengan arah pembicaraan agar mendapatkan hasil informasi yang maksimal sesuai dengan yang telah direncanakan sebelumnya.

3.4.2 Kuesioner atau Angket

Kuesioner atau angket merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengajukan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada para responden (Herlina, 2019, hlm. 1). Kuesioner atau angket yang digunakan peneliti yaitu kuesioner terstruktur atau tertutup. Peneliti membuat pertanyaan dengan menggunakan alternatif jawaban. Kuesioner diberikan kepada ahli dan pengguna. Validasi ahli diberikan kepada ahli materi dan ahli media guna mendapatkan penilaian terhadap media yang telah dikembangkan. Kuesioner respon diberikan kepada guru dan peserta didik kelas III sekolah dasar guna mendapatkan respon terhadap media yang dikembangkan. Masing-masing ahli, guru, dan siswa mendapat angket yang berbeda yaitu:

- 1) Kuesioner validasi materi (dosen ahli materi PPKn)
- 2) Kuesioner validasi media (dosen ahli media)

- 3) Kuesioner respon pengguna untuk guru kelas III sekolah dasar
- 4) Kuesioner respon pengguna untuk peserta didik kelas III sekolah dasar

3.5 Instrumen Penelitian

Matondang (2009, hlm. 96) Instrumen merupakan alat yang dapat memenuhi persyaratan akademis, oleh karena itu instrumen dapat dipergunakan sebagai alat untuk mengukur suatu objek ukur atau untuk mengumpulkan data mengenai suatu variabel. Menurut Sukardi (2019, hlm. 96) instrumen penilaian dapat digunakan untuk memperoleh data yang diperlukan ketika peneliti sudah menginjak pada langkah pengumpulan informasi di lapangan. Dalam pembuatan instrumen, peneliti harus membuat instrumen dengan baik agar mendapatkan data yang sesuai. Hal tersebut sejalan dengan Margono (2014, hlm. 155) yang menyatakan bahwa instrumen sebagai alat pengumpulan data harus dirancang dengan benar dan dibuat sedemikian rupa agar menghasilkan data empiris.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian yaitu alat ukur untuk memperoleh data atau mengukur suatu objek ukur yang digunakan ketika pengumpulan informasi di lapangan. Dalam pembuatan instrumen harus dirancang dengan baik agar mendapatkan data yang empiris. Peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa buku digital. Maka instrumen yang akan digunakan yaitu pedoman wawancara, kuesioner validasi ahli, dan kuesioner respon pengguna. Berikut kisi-kisi pedoman wawancara, kisi-kisi kuesioner validasi ahli materi, kuesioner validasi ahli media, kisi-kisi kuesioner guru, dan kuesioner peserta didik.

Tabel 3.1 Kisi- kisi Wawancara Guru Sebelum Kegiatan Penelitian

No	Pertanyaan
1	Bagaimana proses pembelajaran peserta didik pada pelajaran PPKn materi Arti Lambang Garuda Pancasila?
2	Apakah terdapat kendala/ kesulitan saat proses pembelajaran peserta didik pada pelajaran PPKn materi Arti Lambang Garuda Pancasila?
3	Apakah materi Arti Lambang Garuda Pancasila merupakan salah satu materi yang sulit bagi peserta didik?

4	Metode apa yang digunakan saat proses pembelajaran berlangsung, khususnya pada materi Arti Lambang Garuda Pancasila?
5	Bagaimana karakteristik peserta didik kelas III dalam menerima materi arti Arti Lambang Garuda Pancasila?
6	Apakah dalam pelaksanaan proses pembelajaran PPKn materi Arti Lambang Garuda Pancasila menggunakan media pembelajaran?
7	Jika terdapat media pembelajaran yang menarik, seperti buku digital dalam menyampaikan materi Arti Lambang Garuda Pancasila, apakah ibu tertarik? Alasannya?

Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Kuesioner Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Item pertanyaan
Kualitas Isi dan Tujuan	Ketepatan	1. Ketepatan Kompetensi Dasar terhadap materi yang disampaikan
		2. Ketepatan Indikator terhadap materi yang di sampaikan
		3. Ketepatan Tujuan terhadap materi yang disampaikan
		4. Ketepatan materi yang akan di sampaikan
		5. Ketepatan gambar terhadap materi yang disampaikan
	Kelengkapan	6. Kelengkapan materi yang disampaikan
		7. Kelengkapan gambar yang disampaikan
	Minat/perhatian	8. Mendorong perhatian
		9. Mendorong rasa ingin tahu
Kualitas Instruksional	Memberikan kesempatan belajar	10. Memberikan kesempatan belajar untuk seluruh peserta didik di kelas 3

		11. Memberi kesempatan belajar dalam mengembangkan aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan
	Memberi bantuan untuk belajar	12. Memudahkan peserta didik dalam memahami materi Arti Lambang Garuda
		13. Memudahkan peserta didik saat belajar mandiri
	Kualitas motivasi	14. Meningkatkan motivasi peserta didik saat belajar
	Dapat memberikan dampak bagi peserta didik	15. Mampu memahami Arti Lambang Garuda
		16. Mampu dipelajari kembali ketika peserta didik lupa
	Dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajaran	17. Memberikan kemudahan bagi guru dalam proses pembelajaran
		18. Pembelajaran menjadi lebih menarik
Kualitas Teknis	Keterbacaan	19. Tulisan dapat dibaca dengan jelas
		20. Bahasa yang digunakan sesuai dengan peserta didik kelas 3
		21. Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa atau EYD

Sumber: Walker& Hess (dalam Arsyad, 2019, hlm. 219-220)

Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Kuesioner Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Pertanyaan
Kualitas Instruksional	Kualitas motivasi	1. Meningkatkan motivasi peserta didik saat belajar

	Fleksibilitas	2. Dapat digunakan kapan dan dimana pun
	Memberi bantuan untuk belajar	3. Mampu dipelajari kembali ketika peserta didik lupa
		4. Pembelajaran menjadi lebih menarik
Kualitas Teknis	Keterbacaan	5. Tulisan dapat dibaca dengan jelas
		6. Ketepatan ukuran huruf
		7. Ketepatan jenis huruf
	Mudah digunakan	8. Media mudah digunakan saat proses pembelajaran di dalam kelas
		9. Media mudah digunakan saat diluar kelas
		10. Media mudah di instal melalui smartphone
	Kualitas tampilan	11. Penampilan pada sampul buku digital sudah tepat
		12. Komposisi warna yang sesuai, memperjelas bacaan dan gambar
		13. Gambar yang disajikan dapat menarik perhatian peserta didik
		14. Kualitas Audio
		15. Kualitas gambar
		16. Ketepatan ukuran gambar

Sumber: Walker& Hess (dalam Arsyad, 2019, hlm. 219-220)

Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Kuesioner Respon Guru

Aspek	Indikator	Item pertanyaan
Kualitas Isi dan Tujuan	Ketepatan	1. Ketepatan Kompetensi Dasar terhadap materi yang disampaikan

		2. Ketepatan Indikator terhadap materi yang di sampaikan
		3. Ketepatan Tujuan terhadap materi yang disampaikan
		4. Ketepatan materi yang akan di sampaikan
		5. Ketepatan gambar terhadap materi yang disampaikan
		Kelengkapan
		7. Kelengkapan gambar yang disampaikan
	Minat/perhatian	8. Mendorong perhatian
		9. Mendorong rasa ingin tahu
	Kualitas Pembelajaran	Memberikan kesempatan belajar
11. Memberi kesempatan belajar dalam mengembangkan aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan		
Memberi bantuan untuk belajar		12. Memudahkan peserta didik dalam memahami materi Arti Lambang Garuda
		13. Memudahkan peserta didik saat belajar mandiri
Kualitas motivasi		14. Meningkatkan motivasi peserta didik saat belajar
Dapat memberikan dampak bagi peserta didik		15. Mampu memahami Arti Lambang Garuda
		16. Mampu dipelajari kembali ketika peserta didik lupa

	Dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajaran	17. Memberikan kemudahan bagi guru dalam proses pembelajaran
		18. Pembelajaran menjadi lebih menarik
Kualitas Teknis Media	Keterbacaan	19. Tulisan dapat dibaca dengan jelas
		20. Bahasa yang digunakan sesuai dengan peserta didik kelas 3
		21. Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa atau EYD
	Mudah digunakan	22. Media mudah digunakan saat proses pembelajaran di dalam kelas
		23. Media mudah digunakan saat diluar kelas
		24. Media mudah di instal melalui smartphone
	Tampilan	25. Gambar yang disajikan dapat menarik perhatian peserta didik
		26. Komposisi warna yang sesuai, memperjelas bacaan dan gambar

Sumber: Walker& Hess (dalam Arsyad, 2019, hlm. 219-220)

Tabel 3.5 Kisi-kisi Lembar Kuesioner Respon Peserta Didik

Aspek	Indikator	Item pertanyaan
Kualitas Isi dan Tujuan	Ketepatan	1. Materi yang disampaikan mudah di pahami
	Kelengkapan	2. Materi yang disampaikan dilengkapi dengan gambar
	Minat/ perhatian	3. Mendorong perhatian
		4. Mendorong rasa ingin tahu

Kualitas Pembelajaran	Memberikan kesempatan belajar	5. Memberi kesempatan belajar dalam mengembangkan aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan
	Memberi bantuan untuk belajar	6. Memudahkan peserta didik dalam memahami materi Arti Lambang Garuda
		7. Memudahkan peserta didik saat belajar mandiri
	Kualitas motivasi	8. Meningkatkan motivasi peserta didik saat belajar
	Dapat memberikan dampak bagi peserta didik	9. Mampu memahami Arti Lambang Garuda
10. Mampu dipelajari kembali ketika peserta didik lupa		
Kualitas teknis media	Keterbacaan	11. Tulisan dapat dibaca dengan jelas
		12. Bahasa yang digunakan dapat dipahami
	Mudah digunakan	13. Media mudah digunakan saat proses pembelajaran di dalam kelas
		14. Media mudah digunakan saat diluar kelas
		15. Media mudah di instal melalui smartphone
	Tampilan	16. Tampilan media yang disajikan menarik perhatian

Sumber: Walker& Hess (dalam Arsyad, 2019, hlm. 219-220)

3.6 Analisis Data

Penelitian ini menggunakan data deskriptif kualitatif yang disusun dengan ketentuan skala likert. Skala ini digunakan untuk menilai dengan cara mengajukan

beberapa pertanyaan kepada responden, kemudian responden diminta memberikan pilihan jawaban atau respon dalam skala ukuran yang telah disediakan (Sukardi, 2019, hlm. 186) berikut ketentuan skala likert:

1) Ahli materi, ahli media

Data kualitatif berupa nilai kategori yaitu Sangat Baik (SB), Baik (B), Kurang (K), dan Sangat Kurang (SK). Dengan skor penilaian SB=4, B=3, K=2, SK=1

2) Respon guru dan peserta didik

Data kualitatif berupa nilai kategori yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Dengan skor penilaian SS=4, S=3, TS=2, STS=1

Data penelitian diperoleh dari kuesioner validasi materi, kuesioner validasi media, dan kuesioner respon pengguna. Data yang sudah dikumpulkan dari kuesioner kemudian dianalisis. Skor yang diperoleh kemudian dirata-ratakan lalu diubah menjadi bentuk persentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

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

PS = Persentase

S = Jumlah skor yang didapat

N = Jumlah skor ideal

Setelah data diperoleh, selanjutnya data disajikan dalam bentuk deskriptif kualitatif untuk memperoleh kesimpulan mengenai penilaian media pembelajaran dengan interpretasi sebagai berikut.

Tabel 3.6 Kriteria Interpretasi Skor

Presentase	Interpretasi
0% - 25%	Sangat Tidak Baik
26% - 50%	Tidak Baik
51% - 75%	Cukup Baik
76% - 100%	Sangat Baik

(Sugiyono, dalam Hayati, dkk, 2015)

Tabel 3.7 Kriteria Interpretasi Skor

Skor	Kriteria
0% - 20%	Sangat Kurang
21% - 40%	Kurang
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Baik/ Layak
81% - 100%	Sangat baik/ Sangat Layak

Riduwan (dalam Ridwan & Lutfiati, 2020, hlm. 70)

Berdasarkan tabel diatas mengenai kriteria interpretasi skor, peneliti menggunakan kriteria interpretasi skor menurut Riduan. Hal tersebut dikarenakan kriteria yang digunakan sesuai dengan rumusan masalah pada penelitian yaitu mengetahui respon dan kelayakan dari media buku digital.

3.7 Penyajian Data

Data disajikan berbentuk deskriptif kualitatif. Data tersebut diperoleh dari hasil pengisian kuesioner. Data kualitatif dijelaskan dalam kriteria “Sangat Layak”, “Layak”, “Cukup Layak”, “Kurang Layak”, “Tidak Layak”.

3.8 Penarikan Kesimpulan

Pada bagian penarikan kesimpulan, peneliti menyajikan hasil jawaban dari setiap rumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya oleh peneliti. Pada tahap analisis data, peneliti mendapatkan hasil akhir berupa media buku digital, kelayakan dan respon dari media pembelajaran buku digital pada materi Arti Lambang Garuda Pancasila.