

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Design and Development* (D & D) atau desain dan pengembangan. Jenis penelitian ini didefinisikan oleh Richey dan Kein (2007) sebagai berikut, “*the systematic study of design, development, and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and non-instructional product and tools and new or enhanced models that govern their development.*” Hal 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.”

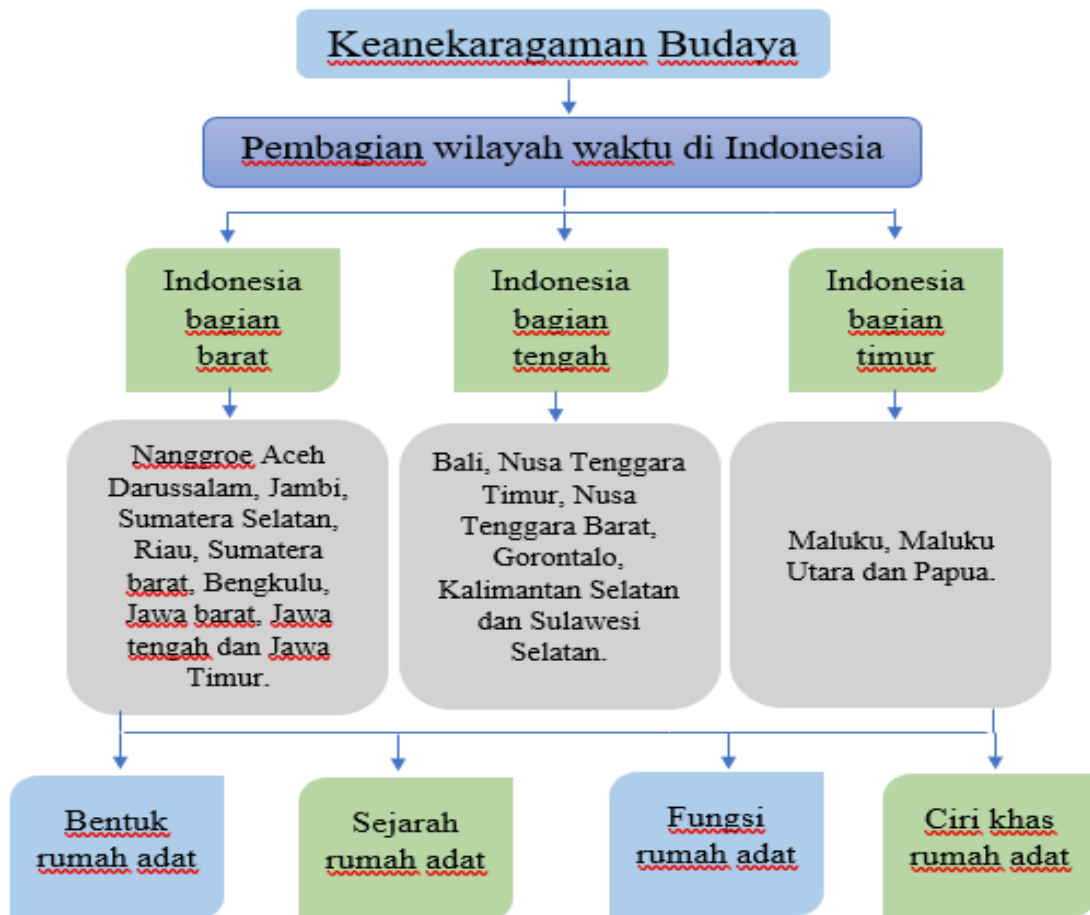
#### **3.2 Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan langkah-langkah model yang dikembangkan oleh Molenda, M and Reiser (2008) 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:

##### **1. Langkah I: Analisis**

Tahap awal dari penerapan model ADDIE adalah tahap analisis. Langkah dalam tahap analisis ini adalah analisis pembelajaran IPS peserta didik kelas IV sekolah dasar, analisis kebutuhan media pembelajaran, analisis pengguna, analisis materi dan tujuan serta analisis kebutuhan perangkat lunak. Analisis kebutuhan digunakan untuk memastikan produk yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan. Analisis pengguna dilakukan untuk mengetahui penggunaan berdasarkan kebutuhan peserta didik, yaitu peserta didik kelas IV sekolah dasar. Analisis materi dan tujuan pembelajaran dilakukan berdasarkan hasil dari observasi

mengenai kebutuhan peserta didik dikaitkan dengan materi yang ada pada kurikulum 2013 mengenai keanekaragaman budaya. Analisis ini dilakukan untuk



bahan dasar awal pembuatan media aplikasi web *Wordwall*. Berikut rincian dari materi keanekaragaman budaya pada penelitian ini.

Gambar 3.1 Peta Konsep Materi Keanekaragaman Budaya Rumah Adat di Indonesia

## 2. Langkah II: Desain

Tahap selanjutnya setelah analisis adalah tahap perancangan. Dalam tahap design ini meliputi beberapa kegiatan seperti, pemilihan format media dengan hasil akhir menggunakan *link* yang dibagikan kepada peserta didik. Setelah dibagikan *link* tersebut peserta didik dapat mengakses pada perangkat yang disediakan. 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 media pembelajaran aplikasi *Wordwall*.

### **3. Langkah III: Pengembangan**

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 pembelajaran aplikasi *Wordwall* dimulai dari desain dan penyusunan materi. Selanjutnya pada tahap ini dilakukan verifikasi oleh tiga ahli pengembangan yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dirancang sebelum diuji cobakan. Para ahli di bidangnya memberikan penilaian terhadap kelayakan media, memberikan masukan bimbingan untuk perbaikan media, dan memeriksa karakteristik peserta didik 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 peserta didik dan guru.

### **4. Langkah IV: Implementasi**

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

### **5. Langkah V: Evaluasi**

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

### 3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian

Pengembangan media pembelajaran pada aplikasi *Wordwall* dalam Mata Pelajaran IPS Tema 7 Materi IndahNya Keragaman di Negeriku mengambil subjek peserta didik Sekolah Dasar kelas IV, sesuai dengan muatan materi pada tema 7 Materi IndahNya Keragaman di Negeriku pada kelas IV SD. Partisipan yang akan terlibat dalam penelitian ini adalah guru, peserta didik, 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 bahasa merupakan dosen yang memiliki latar belakang sebagai ahli Bahasa Indonesia yang akan memeriksa kelayakan dari segi bahasa.
- c. Ahli media merupakan dosen yang berkompeten dalam bidang desain/gambar, dosen yang terlibat merupakan dosen media Kampus UPI di Cibiru.
- d. Guru kelas IV merupakan satu guru kelas dari SDN Cibiru 06.
- e. Peserta didik kelas IV yang terdiri dari 15 orang peserta didik.

### 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

Menurut Sanjaya (2011, hlm. 84), Instrumen penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi penelitian. Instrumen penelitian merupakan alat untuk mengukur dan mengumpulkan data dan informasi yang berhubungan dengan penelitian (Rusdi, 2018). Instrumen penelitian digunakan untuk memperoleh data mengenai penelitian yang sedang dilaksanakan. Instrumen yang baik akan menghasilkan kebenaran data serta kesesuaian antara kesimpulan dan keadaan yang sebenarnya. Peneliti mengembangkan media pembelajaran aplikasi *Wordwall*, maka penelitian yang digunakan yaitu angket

validasi ahli, angket respon pengguna yaitu guru dan siswa serta pedoman wawancara.

### 3.5.1 Wawancara

Wawancara yaitu mengumpulkan informasi dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk dijawab secara lisan pula. Pada wawancara ini digunakan untuk memperkuat data yang terkait respon guru dan peserta didik pada peneliti ini.

Tabel 3.1 Daftar Pertanyaan Wawancara Untuk Guru

No	Daftar Pertanyaan Wawancara
1	Bagaimana proses pembelajaran berlangsung pada pembelajaran IPS khususnya dalam materi keanekaragaman budaya?
2	Strategi apa yang Bapak/Ibu gunakan dalam membelajarkan materi keanekaragaman budaya?
3	Apakah menurut Bapak/Ibu sudah cukup jika materi keanekaragaman budaya dalam pembelajaran IPS hanya menggunakan bahan ajar berupa buku?
4	Adakah ada kesulitan dalam menyampaikan materi keanekaragaman budaya?
5	Apakah Bapak/Ibu guru pernah mengajarkan materi IPS dengan menggunakan media digital?
6	Menurut Bapak/Ibu, apa yang menyebabkan materi IPS khususnya materi keanekaragaman budaya sulit dipahami peserta didik?
7	Bagaimana cara menyampaikan materi tersebut kepada peserta didik supaya lebih mudah dipahami dan menyenangkan?
8	Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan media <i>Wordwall</i> untuk materi dalam pembelajaran IPS khususnya materi keanekaragaman budaya?
9	Menurut Bapak/Ibu, apakah dengan adanya pengembangan media pembelajaran mengenai materi keanekaragaman budaya dalam pembelajaran IPS dapat membantu proses pembelajaran?
10	Apakah dengan adanya media <i>Wordwall</i> dalam pembelajaran IPS

No	Daftar Pertanyaan Wawancara
	pada materi keanekaragaman budaya sangat dibutuhkan khususnya pada kondisi pembelajaran saat ini?
11	Apakah Bapak/Ibu mengalami kesulitan dalam menggunakan media aplikasi <i>Wordwall</i> ini?
12	Menurut Bapak/Ibu apakah ada yang kurang dalam media aplikasi <i>Wordwall</i> ini?

Tabel 3. 2 Daftar Pertanyaan Wawancara Untuk Peserta didik

No	Daftar Pertanyaan Wawancara
1	Apakah sebelumnya kamu pernah belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital?
2	Pernahkah kamu belajar materi keanekaragaman budaya menggunakan media digital?
3	Apakah kamu pernah melihat atau menggunakan media <i>Wordwall</i> dalam proses pembelajaran sebelumnya?
4	Apakah kamu menyukai media <i>Wordwall</i> ini khususnya dalam materi keanekaragaman budaya?
5	Apakah media <i>Wordwall</i> ini menarik?
6	Apakah media tersebut lebih memudahkan kamu dalam memahami materi keanekaragaman budaya?
7	Apakah media <i>Wordwall</i> dengan materi keanekaragaman budaya ini membuatmu lebih semangat belajar?
8	Apakah kamu senang apabila belajar menggunakan media <i>Wordwall</i> lagi?
9	Apakah ada kesulitan dalam menggunakan media <i>Wordwall</i> ?
10	Apakah ada kendala yang membuatmu tidak dapat menggunakan media <i>Wordwall</i> ini dengan baik?
11	Bagaimana kesan dalam menggunakan media <i>Wordwall</i> ?
12	Bagaimana pendapatmu mengenai media <i>Wordwall</i> ini?

### 3.5.2 Angket

Sebagaimana ditunjukkan oleh (Ridwan, 2014, hlm. 99) angket adalah ikhtisar pertanyaan yang diberi reaksi sesuai ajakan untuk digunakan. Menurut Arikunto (2010, hlm. 194) angket atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden terhadap hal – hal yang diketahuinya yang berhubungan dengan penelitian. Pada penelitian ini akan ditujukan kepada ahli media, ahli materi, guru, dan peserta didik. Tujuan dari dibuatnya angket pada penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan aplikasi yang dikembangkan sebagai media pembelajaran dalam mempermudah peserta didik memahami materi sehingga hasil belajarnya meningkat.

#### 1) Angket Ahli Media

Lembar Angket Validasi Ahli Media, diisi oleh ahli media yang bertujuan untuk mengetahui kualitas produk aplikasi web yang telah dibuat oleh peneliti.

Tabel 3.3 Kisi-kisi angket untuk ahli media

Aspek	Indikator
Kualitas Teknis	Kebergunaan
Kualitas Isi	Desain tampilan
	Desain ilustrasi (isi)

Tabel 3.4 Angket penilaian kelayakan media

Indikator Penilaian	Butir Penilaian
Kebergunaan	Membantu guru dalam menyampaikan materi
	Mempermudah peserta didik memahami materi
	Petunjuk penggunaan sudah jelas dan mudah dipahami
	Membantu guru dalam menyampaikan materi
Desain tampilan	Gambar yang ditampilkan sesuai dengan materi
	Jenis dan tampilan huruf tidak mengganggu
Desain ilustrasi (isi)	Petunjuk pengoperasian yang mudah dipahami
	Penyajian tampilan runtut
	Program mudah untuk digunakan

Hanny Maulida Rahma, 2022

*PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA APLIKASI WORDWALL DALAM MATA PELAJARAN IPS TEMA 7 MATERI INDAHNYA KERAGAMAN DI NEGERIKU*

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

	Tingkat kesulitan yang sesuai
	Menantang bagi peserta didik

## 2) Angket Ahli Materi

Lembar Angket Validasi Ahli Materi, diisi oleh ahli materi yang bertujuan untuk mengetahui kualitas materi dari produk aplikasi web yang telah dibuat oleh peneliti.

Tabel 3.5 Kisi-kisi Kriteria Kelayakan Isi Materi

Aspek	Indikator
Aspek isi / Materi	Ketepatan konsep materi
	Kejelasan materi
Kelayakan Penyajian	Teknik penyajian
	Penyajian pembelajaran

Tabel 3. 6 Angket Penilaian Kelayakan Isi Materi

Aspek	Indikator	Butir Penilaian
Aspek isi / Materi	Ketepatan konsep materi	Materi sesuai dengan KD
		Materi sesuai dengan indikator
	Kejelasan materi	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran
		Gambar dapat mempejelas isi materi
		Keakuratan gambar dan materi
Kelayakan Penyajian	Teknik penyajian	Keruntutan konsep
	Penyajian pembelajaran	Kemudahan mengakses materi

## 3) Angket Ahli Bahasa

Lembar angket validasi bahasa, diisi oleh ahli bahasa yang bertujuan untuk mendapatkan penilaian mengenai kelayakan kebahasaan pada pengembangan media pembelajaran yang telah dirancang.

Hanny Maulida Rahma, 2022

*PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA APLIKASI WORDWALL DALAM MATA PELAJARAN IPS TEMA 7 MATERI INDAHNYA KERAGAMAN DI NEGERIKU*

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



Tabel 3.7 Kisi-Kisi Kriteria Penilaian Kebahasaan

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>
Kelayakan kebahasaan	1. Komunikatif
	2. Lugas
	3. Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik
	4. Kesesuaian dengan kaidah kebahasaan

Tabel 3. 8 Angket Penilaian Kebahasaan

<b>Indikator</b>	<b>Butir Penilaian</b>
Komunikatif	1. Efektif menyampaikan pesan atau informasi
	2. Bahasa mudah dipahami
Lugas	3. Struktur kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik
	4. Menggunakan kalimat efektif
	5. Kalimat tidak menimbulkan makna ganda
Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	6. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik
	7. Kesesuaian dengan perkembangan emosional peserta didik
Kesesuaian dengan kaidah kebahasaan	8. Ketepatan ejaan
	9. Ketepatan tata bahasa
	10. Ketepatan penggunaan simbol dan ikon

## 4) Lembar Angket Respon Guru

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 3.9 Angket Penilaian Guru

<b>Aspek</b>	<b>Pernyataan</b>
Isi Materi	1. Kelengkapan materi
	2. Ketepatan konsep dan definisi
	3. Materi sesuai dengan kurikulum dan fakta Keanekaragaman budaya
	4. Kesesuaian materi dengan KD
	5. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
	6. Mendorong rasa ingin tahu
Penyajian	7. Media pembelajaran efisien untuk digunakan dalam pembelajaran
	8. Keruntutan dalam penyampaian materi
	9. Media pembelajaran memudahkan dalam proses pembelajaran
	10. Keakuratan isi materi, gambar, audio, dan video
	11. Media dapat digunakan di sekolah dasar
	12. Media pembelajaran mudah untuk digunakan
Kebahasaan	13. Bahasa memudahkan peserta didik memahami materi
	14. Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan intelektual peserta didik
	15. Bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar
	16. Penyampaian pesan/informasi materi efektif dengan bantuan media gambar, audio, dan video
Kualitas desain/kegrafikan media	17. Media pembelajaran memiliki tampilan dan gambar yang menarik
	18. Media pembelajaran menarik digunakan dalam pembelajaran
	19. Penyampaian materi dalam teks dan gambar sesuai
	20. Tata letak tersusun dengan baik
	21. Menarik dan mengembangkan minat belajar peserta didik

#### 5) Lembar Angket Respon Peserta didik

Angket Respon Peserta didik, digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai respon peserta didik dalam belajar IPS setelah menggunakan media pembelajaran aplikasi *Wordwall* yang telah dikembangkan.

Tabel 3.10 Angket Respon Peserta didik setelah Menggunakan Media

Aspek	Pernyataan
Isi Materi	1. Isi materi dan gambar sesuai dan mudah dipahami
	2. Penjelasan materi mudah dipahami
	3. Media ini mendorong rasa ingin tahu saya untuk belajar
	4. Saya menjadi lebih memahami materi keanekaragaman rumah adat di Indonesia
	5. Media aplikasi web <i>Wordwall</i> dilengkapi dengan gambar yang menjelaskan materi dengan baik
Penyajian	6. Media pembelajaran mudah digunakan
	7. Media pembelajaran mudah diakses
	8. Saya menyukai tampilan media ini
	9. Media aplikasi web <i>Wordwall</i> menarik bagi saya
Kebahasaan	10. Bahasa yang digunakan mudah dipahami
	11. Kalimat yang digunakan tersusun dengan baik
Kualitas Media	12. Saya merasa senang menggunakan media ini
	13. Kesan saya menggunakan media aplikasi web <i>Wordwall</i> cukup baik
	14. Saya lebih semangat belajar menggunakan media aplikasi web <i>Wordwall</i>
	15. Saya mejadi lebih minat belajar apabila menggunakan media ini
	16. Saya senang apabila belajar IPS menggunakan media ini

### 3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan yaitu menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan proses dan hasil pengembangan media pembelajaran aplikasi *Wordwall* pada materi keanekaragaman budaya. Data penelitian diperoleh dari angket validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa serta dari angket respon guru dan peserta didik. 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 3.11 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

Analisis data kualitatif merupakan suatu analisis yang dilakukan berdasarkan data yang diperoleh (secara deduktif). Berdasarkan tabel kriteria interpretasi skala 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  $\geq 76\%$ .

Hanny Maulida Rahma, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA APLIKASI WORDWALL DALAM MATA PELAJARAN IPS TEMA 7 MATERI INDAHNYA KERAGAMAN DI NEGERIKU

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

### **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 aplikasi *Wordwall* pada materi keanekaragaman budaya pada mata pelajaran IPS kelas IV SD.