

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

Berkaitan dengan penjelasan definisi masalah diatas, maka peneliti akan merencanakan dan membuat sebuah media *google sites* berbasis aplikasi materi makna Pancasila untuk kelas IV Sekolah Dasar. Strategi yang akan digunakan adalah *Design and Development (D&D)*. Richey a Klein (dalam Patriamurti, Salbilla, Bilqis, Khairunnisa and Aeni, 2022, hlm. 1400) yang menyatakan bahwa penelitian *design and development* merupakan strategi pemeriksaan yang teratur terhadap desain, pengembangan dan proses evaluasi yang berkaitan dengan produk dan perangkat instruksional maupun non instruksional yang baru atau yang sudah ada. Sesuai dengan penilaian Munawaroh (2015, hlm. 1) mengatakan bahwa karya inovatif mengharapkan untuk menghadirkan produk lain atau lebih mengembangkan produk saat ini yang dapat direpresentasikan.

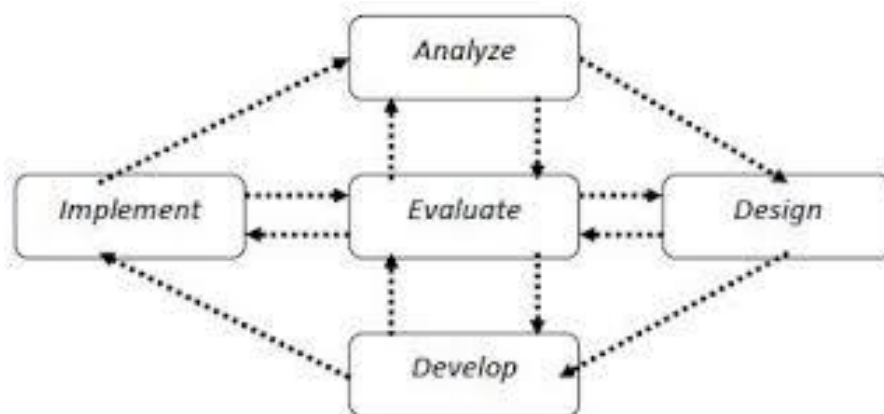
Richey dan Klein (dalam Patriamurti dkk, 2022, hlm. 1400) juga menjelaskan bahwa *Design and Development (D&D)* memiliki dua kelas yaitu, (1) *Product and Tool Research* dan (2) *Model Research*. Eksplorasi ini berpusat pada metode yang terlibat dengan menguraikan rancangan dan pengembangan, kemudian dianalisis dan melakukan penilaian terhadap produk yang dibuat, sehingga penelitian ini termasuk kategori kelas pertama, yakni *Product and Tool Research*. Penelitian D&D ini memiliki banyak metode, salah satunya yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dilihat dari *expert review/tinjauan para ahli*.

Berdasarkan gambaran rencana eksplorasi di atas, dalam penelitian ini menggunakan rencana penelitian D&D artinya membuat media pembelajaran yang nantinya dapat dimanfaatkan sebagai media tambahan pilihan dalam pembelajaran. Hasil eksplorasi ini berupa media *google sites* berbasis aplikasi materi Makna Pancasila untuk kelas IV Sekolah Dasar.

### 3.2 Prosedur Penelitian

Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE sesuai dengan pendapat Rusdi (2018, hlm. 117) yang sangat relevan untuk digunakan dan memiliki lima tahapan, yaitu: *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi). Sejalan dengan pendapat Pribadi (2014, hlm. 23) mengatakan kelima tahapan ADDIE merupakan tahapan yang berhubungan satu sama lain yang harus dilaksanakan secara berurutan.

Alasan mengapa model ADDIE masih sangat relevan untuk digunakan adalah bahwa model ini dapat menyesuaikan diri dengan baik dalam keadaan yang berbeda, tingkat kemampuan beradaptasi model dapat menjawab masalah sangat tinggi, sehingga dapat memberikan sistem umum yang terorganisir untuk pergantian peristiwa pendidikan dan terdapat penilaian serta evaluasi pada setiap tahapan (Angko dan Mustaji, 2013, hlm. 4)



Gambar 3.1 Kerangka Model ADDIE

Sumber: Rusdi (2018)

Tabel 3.1 Rancangan Tahap Pengembangan ADDIE

Sumber: Rusdi (2018)

No.	Tahapan	Aktivitas
1.	<i>Analysis</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik</li> </ul>

No.	Tahapan	Aktivitas
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analisis materi dan tujuan</li> </ul>
2.	<i>Design</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menentukan spesifikasi produk</li> <li>• Perancangan GBPM</li> <li>• Perancangan <i>storyboard</i></li> <li>• Pembuatan media <i>google sites</i> berbasis aplikasi</li> </ul>
3.	<i>Development</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Validasi ahli</li> <li>• Revisi produk</li> </ul>
4.	<i>Implementation</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menguji coba media kepada pengguna, yaitu pendidik dan peserta didik SD Kelas IV</li> </ul>
5	<i>Evaluation</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengevaluasi setiap tahapan pengembangan produk (<i>Analysis, Design, Development, dan Implementation</i>)</li> <li>• Melakukan <i>self evaluation</i> terhadap produk beserta komponen lainnya</li> </ul>

Berikut ini merupakan penjelasan prosedur dari model ADDIE yang terdapat pada tabel kemudian akan dilaksanakan dalam penelitian sebagai berikut.

### 3.2.1 Tahap *analysis* (analisis)

Langkah awal penerapan model ADDIE yaitu menganalisis. Langkah dalam tahap analisis yang dilakukan yaitu menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Analisis karakteristik peserta didik dilakukan dengan wawancara kepada pendidik untuk mengetahui karakter penggunaan media berdasarkan usia, yaitu usia peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

Setelah itu, analisis materi dan tujuan dengan cara studi literatur berdasarkan kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum merdeka belajar. Hal ini dilakukan agar media yang dibuat sesuai dengan materi dan sasaran yang terdapat dalam kurikulum.

### 3.2.2 Tahap *design* (desain)

Pada tahap desain berkenaan dengan materi yang akan ditampilkan dalam aplikasi. Langkah pertama yang dilakukan yaitu menentukan spesifikasi produk. Kemudian melakukan penentuan materi yang sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) PPKn kurikulum merdeka belajar, dikemas dalam Garis Besar Program Media (GBPM). Lestari, Hermawan & Heryanto (2018, hlm. 38) mengatakan bahwa GBPM merupakan panduan naskah program media yang dijadikan sebagai acuan dalam merancang media pembelajaran. Setelah itu, peneliti membuat *storyboard*. *Storyboard* dibuat untuk memastikan bahwa tampilan pada aplikasi sesuai dengan yang diharapkan untuk mempermudah pengerjaan ke tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan. Maolidah (2016, hlm. 84) mengatakan *storyboard* dapat digambarkan sebagai tabel dan penggambaran kerangka kerja. Selanjutnya dilakukan proses pembuatan produk, meliputi pengumpulan materi dan multimedia, mendesain *background*/latar belakang, pembuatan *google sites*, dan pembuatan aplikasi menggunakan *appsgeyser*.

### 3.2.3 Tahap *development* (pengembangan)

Pada tahap pengembangan media yang telah dibuat kemudian diberi penilaian oleh ahli materi dan ahli media dengan melibatkan instrumen sebagai uji validitas yang telah disetujui sebelumnya. Setelah tahap persetujuan media dinilai oleh para ahli, maka koreksi dilakukan berdasarkan masukan ahli tersebut. Masukan ahli digunakan untuk menyempurnakan media sebelum dilakukan uji coba pada pengguna, khususnya pendidik dan peserta didik.

### 3.2.4 Tahap *implementation* (implementasi)

Tahap implementasi dilakukan untuk mengetahui respon pengguna, yaitu pendidik dan peserta didik terhadap penggunaan media. Tahap implementasi dilaksanakan secara *offline* (tatap muka) di kelas IV. Pendidik dan peserta didik diberi tahu tentang cara penggunaan aplikasi dan cara mengisi angket. Angket digunakan untuk mengetahui respon, saran serta masukan dari pendidik dan peserta didik.

### 3.2.5 Tahap *evaluation* (evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan agar dapat memperbaiki media yang diperoleh dari angket respon pengguna. Proses perbaikan tersebut dilakukan dengan harapan

media yang telah dirancang dapat bermanfaat juga sesuai dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran.

### **3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian**

Tempat penelitian yang akan dilakukan yaitu di SD Negeri 094 Parakan Waas, Batununggal, Kota Bandung. Partisipan yang terdapat pada penelitian ini dibagi menjadi dua partisipan, yaitu partisipan sebagai ahli dan partisipan sebagai pengguna yang meliputi pendidik dan peserta didik. Untuk lebih jelasnya partisipan dalam penelitian akan dijabarkan sebagai berikut.

1. Ahli materi, yaitu ahli yang menjadi partisipan merupakan pihak yang ahli dalam bidang PPKn dengan tujuan untuk memvalidasi dari segi kesetaraan materi dan cakupan materi yang ada di dalam aplikasi. Adapun pihak yang akan dilibatkan sebagai ahli materi adalah Ibu Dr. Dinie Anggraeni Dewi, M. Pd.
2. Ahli media, yaitu ahli yang menjadi partisipan merupakan pihak yang ahli dalam bidang desain dan media pembelajaran. Adapun pihak yang dilibatkan sebagai ahli media adalah Ibu Maya Purnama Sari, S. Pd., M. Ds.
3. Pendidik kelas IV, merupakan pendidik wali kelas IV di SD Negeri 094 Parakanwaas yaitu Ibu Afiatini Ruwaida Pertiwi, S. Pd.
4. Peserta didik kelas IV, merupakan subjek dari uji lapangan yang terdiri dari 25 peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri 094 Parakanwaas.

### **3.4 Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu melalui instrumen penelitian berupa wawancara kepada pendidik kelas dan angket yang diberikan kepada partisipan.

#### **3.4.1 Wawancara**

Wawancara merupakan proses percakapan yang dilakukan oleh pewawancara dan narasumber dengan pedoman untuk pengambilan data di lapangan. Wawancara dapat dilakukan dengan tatap muka atau melalui media komunikasi tertentu. Hasil dari wawancara dicatat sebagai informasi penting dalam penelitian (Sukardi, 2019, hlm. 102). Wawancara yang dilakukan oleh peneliti dikatakan sebagai wawancara kombinasi yang merupakan penggabungan antara

wawancara terstruktur dan tidak terstruktur (Sukardi, 2019, hlm. 103). Adapun pedoman wawancara yang dibuat adalah sebagai berikut.

Tabel 3.2 Pedoman Wawancara Pendidik

Aspek	Item Pertanyaan	Jumlah Pertanyaan
Materi	Materi makna Pancasila di kelas IV	1
	KD dan silabus mengenai materi makna Pancasila di kelas IV	1
	Pembelajaran materi makna Pancasila di kelas IV	1
	Sumber dan media belajar yang pernah digunakan untuk memberikan materi makna Pancasila di kelas IV	1
Kebutuhan Pendidik	Kebutuhan pendidik terhadap pembelajaran di kelas IV	1
	Kebutuhan pendidik terhadap sumber dan media belajar di kelas IV	1
Media	Kriteria media yang baik	1
	Media yang dibutuhkan untuk mengajarkan materi makna Pancasila sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV	1
	Pendapat mengenai <i>google sites</i> berbasis aplikasi materi makna Pancasila	1
Karakteristik peserta didik	Karakteristik peserta didik di kelas IV	1
<b>Jumlah</b>		<b>10</b>

### 3.4.2 Angket

Instrumen penelitian dibuat dalam bentuk angket yang akan diujikan untuk mengetahui kelayakan media yang dibuat yaitu *google sites* berbasis aplikasi materi makna Pancasila. Angket merupakan metode pengumpulan data yang terdapat beberapa butir pertanyaan di dalamnya. Pertanyaan tersebut berkaitan erat dengan masalah penelitian yang akan dipecahkan dan disebarkan ke responden/pengguna

Hani Melina, 2022

**RANCANG BANGUN MEDIA GOOGLE SITES BERBASIS APLIKASI MATERI MAKNA PANCASILA PEMBELAJARAN PPKN KELAS IV**

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

untuk memperoleh informasi di lapangan (Sukardi, 2019, hlm. 97). Angket yang dibuat oleh peneliti termasuk ke dalam angket tertutup dimana pada angket tersebut peneliti telah menyediakan beberapa jawaban sebagai alternatif yang terdapat pada kolom, sementara responden tinggal memilih jawaban yang paling sesuai (Sukardi, 2019, hlm. 99).

Dalam pembuatan lembar angket, peneliti mengacu pada instrumen validasi menurut Suryani, Setiawan dan Putra (2018, hlm. 215) yang kemudian diadaptasi oleh peneliti dan disesuaikan dengan kebutuhan dalam penelitian ini. Beberapa instrumen penelitian berupa angket yang akan digunakan adalah sebagai berikut.

#### 1. Angket Validasi Media

Lembar angket yang akan digunakan ahli media untuk menguji dan mengetahui kelayakan produk dalam aspek penyajian, kegunaan, desain, tampilan dan aspek lainnya. Lembar angket ini akan diberikan kepada dosen atau ahli yang memiliki spesifikasi dalam bidang media khususnya media pembelajaran. Adapun penilaian yang terdapat pada angket adalah sebagai berikut.

Tabel 3.3

Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	Jumlah
Kualitas Isi	Kelengkapan	Gambar dengan materi	1
		Latihan soal	1
		Kejelasan video	1
Kualitas Instruksional	Fleksibilitas	Dapat digunakan secara fleksibel	1
	Dampak dari media	Dampak bagi pendidik dan peserta didik	1
Kualitas Teknis	Keterbacaan	Huruf terbaca dengan jelas	1
		Ukuran huruf	1
		Jenis huruf	1
	Tampilan/ Desain	Sampul aplikasi	1
		Tata letak	1
		Komposisi warna dan resolusi	1

		Kualitas visual grafik atau gambar	1
	Kinerja program	Kemudahan instalasi	1
		Kemudahan penggunaan media	1
		Reabilitas operasional	1
<b>Jumlah</b>			<b>15</b>

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

## 2. Angket Validasi Materi

Lembar angket yang digunakan oleh ahli materi dalam menilai dan mengetahui validasi dan relevansi serta kelayakan dalam segi kesesuaian materi dalam media yang dirancang kemudian dikembangkan. Lembar angket tersebut akan diberikan kepada dosen atau ahli di bidang PPKn. Adapun penilaian yang terdapat pada angket adalah sebagai berikut.

Tabel 3.4

Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	Jumlah	
Kualitas Isi	Kesesuaian materi CP	Kelengkapan materi	1	
		Materi yang disajikan sesuai dengan CP PPKn kelas IV	1	
	Keakuratan materi	Kesesuaian konsep materi	1	
		Kesesuaian data dan fakta	1	
		Kesesuaian gambar dengan materi	1	
		Kesesuaian contoh dengan kehidupan sehari-hari	1	
	Penggunaan bahasa	Kejelasan pesan atau informasi yang diberikan	1	
		Bahasa mudah dipahami oleh peserta didik	1	
		Kejelasan makna kata/kalimat	1	
		Ketepatan ejaan	1	
			Mendorong rasa ingin tahu peserta didik	1



Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	Jumlah
	Mendorong keinginan belajar	Mendorong menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari	1
Kualitas Instruksional	Memberikan bantuan belajar	Membantu peserta didik dalam belajar	1
	Motivasi	Memotivasi peserta didik untuk belajar	1
	Fleksibilitas	Dapat digunakan secara fleksibel	1
	Latihan soal/tes	Latihan soal sesuai dengan materi	1
	Dampak	Dampak bagi pembelajaran, pendidik atau peserta didik	1
<b>Jumlah</b>			<b>17</b>

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

### 3. Angket Respon Pendidik

Lembar angket respon pendidik ini akan diberikan dan dinilai oleh pendidik kelas sebagai pihak pengguna. Pemberian lembar angket ini akan diberikan ketika produk media telah divalidasi dan direvisi berdasarkan masukan dan evaluasi dari ahli materi dan ahli media. Lembar angket ini digunakan oleh pendidik untuk memberi tanggapan dan penilaian terhadap penggunaan media pembelajaran yang telah dibuat. Adapun penilaian yang terdapat pada angket adalah sebagai berikut.

Tabel 3.5

Kisi-kisi Penilaian Media Pembelajaran oleh Pendidik

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	Jumlah
Kualitas Isi	Ketepatan	Kesesuaian materi dengan CP	1
		Kesesuaian urutan materi	1
		Kesesuaian bahasa	1
	Kelengkapan	Terdapat gambar yang memperjelas materi	1
		Terdapat latihan soal	1
		Video jelas	1

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	Jumlah
		Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik	1
Kualitas Teknis	Minat dan perhatian	Menarik minat dan perhatian peserta didik	1
		Memotivasi peserta didik	1
	Kebergunaan	Media termasuk kategori mudah digunakan	1
		Penggunaan bersifat fleksibel	1
		Membantu memberikan pemahaman materi	1
		Memungkinkan untuk digunakan secara mandiri	1
	Tampilan	Ilustrasi gambar, warna, jenis huruf sesuai dengan karakteristik peserta didik	1
		Desain tepat guna dan mudah dipahami	1
	<b>Jumlah</b>		

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

#### 4. Angket Respon Peserta Didik

Lembar angket respon peserta didik akan digunakan oleh peserta didik untuk memberikan tanggapan dan penilaian terkait penggunaan produk media pembelajaran yang telah dibuat. Pertanyaan yang disusun pada angket disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Adapun penilaian yang terdapat pada angket adalah sebagai berikut.

Tabel 3.6

Kisi-kisi Penilaian Media Pembelajaran oleh Peserta Didik

Aspek/ Indikator	Item Pertanyaan	Jumlah
Kualitas Isi	Kejelasan materi	1
	Kemenarikan materi	1
	Kelengkapan materi	1
	Contoh penerapan makna Pancasila sesuai dengan kehidupan sehari-hari	1
	Membuat peserta didik ingin tahu lebih dalam tentang materi makna Pancasila	1

<b>Aspek/ Indikator</b>	<b>Item Pertanyaan</b>	<b>Jumlah</b>
	Bahasa mudah dipahami	1
	Terdapat latihan soal	1
Kualitas Teknis	Mudah diinstall atau diunduh	1
	Aplikasi mudah digunakan	1
	Media dapat digunakan secara fleksibel	1
	Tampilan sampul aplikasi menarik	1
	Tulisan mudah dibaca	1
	Warna dalam aplikasi menarik	1
	Kejelasan gambar	1
	Kejelasan video	1
<b>Jumlah</b>		<b>15</b>

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

Tindak lanjut dari adanya instrumen penelitian yaitu pengumpulan data. Metode yang digunakan pada tahap pengumpulan data adalah metode kualitatif, maka data yang digunakan dalam penelitian yaitu data kualitatif yang sesuai dengan angket sebagai instrumen penelitian kemudian disusun dengan ketentuan Skala Likert sebagai berikut.

- 1) Pengumpulan data dari angket penilaian yang ditujukan untuk validator ahli menggunakan data kualitatif dengan kategori 4 = Sangat Baik, 3 = Baik, 2 = Kurang, 1 = Sangat Kurang.
- 2) Pengumpulan data dari angket penilaian yang ditujukan untuk pengguna yaitu pendidik dan peserta didik menggunakan data kualitatif dengan kategori 4 = Sangat Setuju, 3 = Setuju, 2 = Kurang Setuju, 1 = Tidak Setuju.

### **3.5 Teknik Analisis Data**

Data penelitian diperoleh dari persetujuan ahli materi, ahli media, respon pendidik dan peserta didik. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis untuk diterjemahkan. Data yang dikumpulkan diolah menggunakan Skala Likert dengan skor dari 1-4. Skala Likert telah digunakan secara luas oleh para ilmuwan untuk mengukur persepsi atau sikap individu (Sukardi, 2019 hlm. 186). Penganalisisannya dihitung dari hasil angket menjadi bentuk persentase. Skor yang

diperoleh dari setiap pertanyaan lalu dijumlah dan dirata-ratakan menjadi bentuk persentase dengan rumus sebagai berikut

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

Ps = Persentase

S = Jumlah skor yang didapat

N = Jumlah skor maksimum

Setelah dihitung lalu diubah ke dalam bentuk data kualitatif dengan kriteria menurut Ridwan (dalam Ridwan dan Lutfiati, 2020, hlm. 70) sebagai berikut.

Tabel 3.7  
Kriteria Validasi

No.	Kriteria Validasi	Kategori
1.	Angka 0-20%	Tidak Layak
2.	Angka 21-40%	Kurang Layak
3.	Angka 41-60%	Cukup Layak
4.	Angka 61-80%	Layak
5.	Angka 81-100%	Sangat Layak

(Sumber: Ridwan dan Lutfiati, 2020)

Pengolahan data menggunakan analisis data deskriptif kualitatif dengan menggunakan kategori “Sangat Layak”, “Layak”, “Cukup Layak”, “Kurang Layak”, serta “Tidak Layak”. Media yang dirancang harus mempunyai persentase di atas di atas 60% agar masuk dalam kategori layak atau sangat layak untuk digunakan.

### 3.7 Penyajian data

Data yang telah diolah dan dihitung lalu disajikan dalam bentuk deskriptif kualitatif. Data tersebut diperoleh dari hasil angket yang telah diisi oleh para ahli dan pengguna kemudian diolah sedemikian rupa. Data kualitatif tersebut dijelaskan dalam kriteria “Sangat Layak”, “Layak”, “Cukup Layak”, “Kurang Layak”, dan

“Tidak Layak”. Kemudian data yang telah diakumulasikan dari kategori tersebut akan dijabarkan dalam bentuk tabel dan teks narasi atau deskripsi.

### **3.8 Penarikan Kesimpulan**

Sebagai tahapan akhir yaitu penarikan kesimpulan. Kesimpulan yang diperoleh merupakan hasil akhir dari kegiatan analisis data yang telah dilakukan. Penarikan kesimpulan ini dibuat sebagai jawaban dari rumusan masalah yang telah diajukan sebelumnya. Kemudian hasil dari kesimpulan yang dibuat ini merupakan sebuah gambaran dari kelayakan media pembelajaran *google sites* berbasis aplikasi materi makna Pancasila.