

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian D&D (*Design and Development*) atau bisa disebut dengan penelitian desain dan pengembangan. Menurut Richey & Klein (2007, hlm. 1) D&D merupakan penelitian yang dilakukan secara sistematis atau berurutan mulai dari proses desain, pengembangan dan evaluasi yang bertujuan untuk memperoleh data empiris terhadap produk yang dibuat model baru atau yang disempurnakan. Menurut Richey dan Klein (2007, hlm. 42), salah satu karakteristik dari model penelitian D&D terdapat pada teknik pengumpulan data, yaitu dapat digunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dalam satu penelitian. Pendapat Rusdi (2018, hlm. 29), penelitian D&D cenderung lebih bersifat kualitatif daripada kuantitatif karena hasil (*outcome*) dari penelitiannya yang mengutamakan produk sebagai variable utama adalah mendapatkan pengetahuan dari pengembangan produk yang dihasilkan.

Menurut Thomas & Rothman (dalam Pratiwi, M. C, 2017) penelitian D&D dikembangkan kegiatan-kegiatan inovatif untuk menghasilkan kemungkinan solusi terhadap suatu permasalahan yang bersifat praktikal. Salah satunya adalah solusi berupa pengembangan sebuah produk dan alat yang dapat digunakan untuk membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik, yaitu media pembelajaran berbasis elektronik.

Merujuk pada desain penelitian di atas, maka peneliti menggunakan desain penelitian D&D (*Design and Development*) serta menggunakan desain prosedur penelitian model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluations*), untuk membuat produk yang kelak dapat digunakan sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar. Produk yang dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran berbasis video yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran IPS khususnya pada Topik Kegiatan Ekonomi di kelas IV Sekolah Dasar dengan menggunakan metode deskriptif dalam menyajikan hasil dari penelitian.

3.2 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan pada tahap pengembangan produk adalah model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Menurut Sugiyono (2019, hlm. 12) model ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi) sesuai dengan model penelitian yang dipilih. Tahapan pengembangan yang dilakukan oleh penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Tahapan Analisis

Pada tahapan ini peneliti akan mengumpulkan dan menganalisis informasi yang meliputi analisis kurikulum, analisis materi dan analisis karakteristik peserta didik. Tahapan ini bertujuan untuk menentukan subjek penelitian dan materi yang akan dikembangkan, merumuskan masalah dan menentukan cara yang digunakan untuk penyampaian materi pembelajaran.

2. Tahapan Desain

Tahapan ini berkaitan dengan proses merancang komponen yang ada pada video animasi. Komponennya terdiri dari tujuan dan kompetensi yang akan dicapai pada pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik. Desain dan pengembangan produk adalah langkah paling utama dalam penelitian ini. Pada tahapan ini peneliti membuat Garis Besar Program Media (GBPM). Setelah proses mendesain telah selesai, kemudian dilanjutkan dengan tahap pengembangan pembuatan media pembelajaran.

3. Tahapan Pengembangan

Pada tahapan ini peneliti melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran video animasi yang telah dirancang. Pengembangan video animasi yang dilakukan menggunakan aplikasi animaker, dalam media yang dikembangkan memuat materi yang sudah ditentukan sebelumnya. Kemudian video animasi yang telah dibuat akan melakukan validasi, kemudian melakukan tahapan revisi berdasarkan penilaian dari beberapa ahli dan dosen pembimbing sebelum media di ujicobakan. Terdapat 2 ahli yang memvalidasi media yang dibuat yaitu ahli konten dan ahli media.

4. Tahapan Implementasi

Setelah media video animasi direvisi sesuai dengan hasil validasi dan dikembangkan sesuai dengan kriteria yang diinginkan. Kemudian jika hasil validasi yang telah direvisi menyatakan layak untuk digunakan, maka media dapat diimplementasikan langsung pada proses pembelajaran peserta didik kelas IV SD. Media video animasi akan diujicobakan kepada guru dan peserta didik untuk melihat respon dan penilaian terhadap media yang telah dibuat.

5. Tahapan Evaluasi

Pada tahapan evaluasi, hasil dari respon dan penilaian guru dan peserta didik terhadap media yang telah dibuat kemudian dianalisis untuk memperoleh jawaban dari rumusan penelitian yang telah dilakukan. Hasil dari analisis yang dilakukan akan menjadi acuan dalam mengevaluasi dan menyimpulkan hasil dari penelitian.

3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian

Pada penelitian ini yang menjadi partisipan terdiri dari para ahli yang meliputi ahli konten materi dan ahli media pembelajaran, serta pengguna yang meliputi guru dan peserta didik. Para ahli ini disebut sebagai validator dan merupakan dosen-dosen dari Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Kampus Cibiru. Sementara, partisipan berperan sebagai pengguna media pembelajaran yang terdiri dari guru dan peserta didik kelas IV Sekolah Dasar SDN 111 Pindad Kota Bandung. Peneliti melakukan penelitian di SDN 111 Pindad Kota Bandung. Berikut merupakan penjelasan fungsi dari partisipan:

1) Ahli Konten

Ahli konten adalah seseorang yang sudah memiliki pengalaman banyak dalam kurikulum dan materi. Ahli konten ini akan memberikan saran dan komentar secara umum terhadap konten yang terdapat di media pembelajaran yang telah dikembangkan dalam penelitian ini, dan memberikan kelayakan media pembelajaran untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Ahli konten yang dipilih untuk melakukan validasi terhadap media yang dikembangkan adalah Ibu Dr. Hj. Prihantini, M. Pd.

2) Ahli Media

Ahli media pembelajaran adalah seseorang yang ahli dalam bidang media pembelajaran. Pemilihan ahli materi berdasarkan pertimbangan bahwa orang yang bersangkutan memiliki kompetensi dalam bidang media pembelajaran. Ahli media pembelajaran akan memberikan saran dan komentar terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan dalam penelitian ini, dan memberikan kelayakan media pembelajaran untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Ahli media yang dipilih peneliti untuk melakukan validasi terhadap media yang dikembangkan adalah Bapak Hendriyana, S. T., M. Kom.

3) Pengguna

Pada penelitian ini responden terdiri dari guru dan peserta didik kelas IV SDN 111 Pindad Kota Bandung. Responden akan memberikan komentar dan saran terhadap media yang digunakan dalam pembelajaran IPS. Responden yang akan memberikan respon media pembelajaran yang dikembangkan adalah 3 orang guru dan 23 peserta didik kelas IV SDN 111 Pindad Kota Bandung.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Data yang digunakan oleh peneliti adalah data kualitatif dengan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan wawancara, angket dan dokumentasi. Wawancara dilakukan untuk menganalisis apa yang dibutuhkan untuk menjadi solusi atas masalah yang ada. Angket atau kuisioner digunakan untuk penilaian para ahli terhadap produk yang dikembangkan untuk melihat kelayakan produk media video animasi yang berisi tentang materi mengenai topik kegiatan ekonomi di kelas 4 SD dan digunakan untuk mendapatkan respon serta penilaian dari guru dan peserta didik mengenai media yang telah dibuat. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa dokumentasi dari kurikulum dan materi serta foto-foto kegiatan selama proses kegiatan penelitian.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan sebagai alat untuk memperoleh informasi yang digunakan untuk menjawab masalah yang telah dirumuskan. Selain itu instrumen penelitian digunakan oleh peneliti sebagai alat bantu dalam pengumpulan

data agar sistematis dan mudah dalam pengolahan data. Menurut Lestari & Yudhanegara (2015, hlm. 163) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Pembuatan instrumen penelitian harus dibuat dengan sebaik-baiknya agar dapat membantu berlangsungnya penelitian dengan baik.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari pertanyaan wawancara, angket penilaian validasi ahli konten dan lembar validasi ahli media, angket tanggapan guru dan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, dan dokumentasi.

3.5.1 Wawancara

Menurut Arifin (2014, hlm. 29) wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tanya jawab, baik langsung maupun tidak langsung dengan narasumber untuk mencapai tujuan tertentu. Wawancara yang dilakukan pada penelitian dilakukan dua kali. yang pertama guru akan diwawancarai mengenai media pembelajaran digital digunakan di Sekolah dan permasalahan yang ditemukan ketika pembelajaran. Yang kedua peserta didik akan diwawancarai mengenai hal yang membuat sulit dalam belajar dan media yang diharapkan untuk pembelajaran. Pedoman wawancara ini berisi pertanyaan yang diajukan untuk meminta jawaban dari narasumber/ responden. Responden dari penelitian ini adalah pengguna media pembelajaran yang dibuat yaitu guru dan peserta didik.

Tabel 3.1 Pedoman Wawancara Guru

No.	Pertanyaan
1	Media pembelajaran apa yang Bapak/ Ibu gunakan dalam kegiatan pembelajaran?
2	Mata pelajaran apa yang menurut Bapak/ Ibu yang membutuhkan media pembelajaran tambahan selain media pembelajaran yang sering digunakan?
3	Apa permasalahan yang ditemukan dalam melakukan pembelajaran di kelas?

4	Media pembelajaran apa yang tepat untuk menyampaikan pembelajaran di kelas untuk kelas 4 SD?
5	Bagaimana harapan Bapak/ Ibu untuk kedepannya dalam menjelaskan pembelajaran di kelas?

Tabel 3.2 Pedoman Wawancara Peserta Didik

No.	Pertanyaan
1	Apakah kamu mudah memahami ketika guru menjelaskan pelajaran selama pembelajaran dilaksanakan?
2	Hal apa yang membuatmu sulit memahami pembelajaran di Sekolah?
3	Media pembelajaran apa yang kamu inginkan dalam pembelajaran di Sekolah?
4	Jika media pembelajaran video animasi yang dikembangkan, ingin fokus pada mata pelajaran apa?
5	Bagaimana harapan kamu jika media pembelajaran video animasi dikembangkan di Sekolah?

3.5.2 Angket

Angket menurut Safithry (2018, hlm. 57) merupakan teknik pengumpulan data dengan cara menyerahkan daftar pertanyaan untuk diisi oleh responden. Angket ini bertujuan sebagai penghimpun data untuk memperoleh penilaian terhadap media pembelajaran video animasi yang dikembangkan (penilaian dari validator ahli) dan untuk mengetahui tanggapan dari pengguna (penilaian dari guru dan peserta didik) setelah menggunakan media tersebut.

3.5.2.1 Lembar Angket Validasi Ahli Konten

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Konten

No.	Aspek	Indikator	Butir
1.	Umum	Kreatifitas dan kualitas materi	3
2.	Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4

3.	Kualitas Isi Materi	Ketetapan isi materi	3
----	---------------------	----------------------	---

3.5.2.2 Lembar Angket Validasi Ahli Media

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Butir
1.	Desain	Kualitas desain	4
2.	Kemudahan untuk Digunakan	Kemudahan dalam menggunakan media	2
3.	Aksebilitas	Dapat digunakan oleh siapapun	1
4.	Kemudahan untuk Dimanfaatkan Kembali	Dapat digunakan dalam variasi pembelajaran	1

3.5.2.3 Lembar Angket Respon Guru

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Angket Respon Guru

No.	Aspek	Indikator	Butir
1.	Umum	Video disajikan dengan menarik	3
2.	Pembelajaran dan Materi	Kesesuaian dan ketepatan materi dengan KD dan tujuan pembelajaran	4
3.	Desain Media	Kualitas desain	2

3.5.2.4 Lembar Angket Respon Peserta Didik

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Angket Respon Peserta Didik

No.	Aspek	Indikator	Butir
1.	Umum	Kemudahan dalam belajar	4
2.	Pembelajaran dan Materi	Kemudahan dalam memahami materi	3
3.	Desain Media	Kemenarikan animasi	2

Lembar angket yang digunakan untuk mengetahui respon validasi ahli dan pengguna terhadap media video animasi yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan media video animasi untuk pembelajaran IPS pada topik kegiatan ekonomi kelas 4 SD dapat dilihat pada lampiran.

3.5.3 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian (Sugiyono, 2015 hlm. 329). Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini meliputi kurikulum, materi, serta foto hasil kegiatan penelitian.

3.6 Analisis Data

Analisis data yang dilakukan untuk mengolah hasil dari data yang telah dikumpulkan dari penilaian para ahli dan respon guru dan peserta didik terhadap media video animasi yang telah dibuat oleh peneliti. Analisis data ini bertujuan untuk mengetahui jawaban terhadap pertanyaan yang diajukan dalam penelitian. Analisis data yang dilakukan adalah mengelola hasil dari angket yang telah diberikan kepada ahli konten, ahli media, guru dan peserta didik.

Teknik analisis data yang dilakukan menggunakan analisis kualitatif deskriptif untuk mendeskripsikan proses dan hasil dari pengembangan media pembelajaran video animasi. Teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data dan hasil validasi para ahli dan uji coba yang diperoleh melalui angket yang dihasilkan dalam bentuk persentase. Terdapat rumus dalam menghitung persentase sebagai berikut:

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

Ps = Persentase

S = Jumlah skor yang didapat

N = Jumlah skor ideal

Berdasarkan hasil analisis tersebut, maka akan diperoleh kesimpulan tentang penilaian media pembelajaran dengan interpretasi sebagai berikut: (Sugiyono, 2019, hlm. 93).

Tabel 3.7 Kriteria Interpretasi Skor Skala Likert

Skala	Tingkat Pencapaian	Interpretasi Validasi Ahli	Interpretasi Respon Pengguna
5	80%-99,99%	Sangat Baik (SB)	Sangat Setuju (SS)
4	60%-79,99%	Baik (B)	Setuju (S)
3	40%-59,99%	Cukup (C)	Cukup (C)
2	20%-39,99%	Kurang (K)	Kurang Setuju (KS)
1	0%-19,99%	Sangat Kurang (SK)	Tidak Setuju (TS)

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dengan menggunakan predikat “Sangat Kurang, Kurang, Cukup, Baik, Sangat Baik” sesuai dengan tabel di atas.

3.7 Penyajian Data

Pada tahap penyajian data hasil validasi pengembangan media akan dihitung dalam bentuk persen. Selanjutnya analisis data akan diuraikan dalam bentuk uraian untuk menyajikan data penelitian dengan teks naratif (Sugiyono, 2019, hlm. 37) tentang proses dan hasil validasi dari pengembangan media video animasi.

3.8 Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan tahap akhir dari analisis data. Pada tahap penarikan kesimpulan melakukan proses menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya. Hasil akhir dari analisis data penelitian ini adalah mengenai kelayakan media pembelajaran video animasi untuk pembelajaran IPS pada topik kegiatan ekonomi kelas 4 SD.