

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

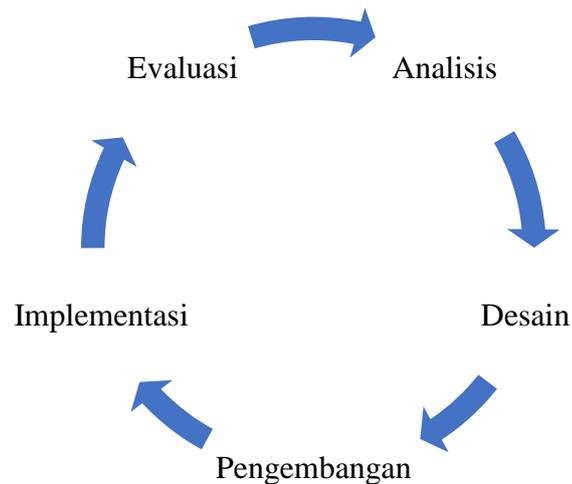
1.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan model *Design and Development* (D&D) atau dikenal dengan model Desain dan Pengembangan. Model ini digunakan dalam mempelajari suatu proses mulai dari desain, pengembangan sampai evaluasi alat atau produk sehingga dapat memproduksi suatu produk intruksional yang dijadikan sebagai alat pada proses pembelajaran maupun non-pembelajaran baik dalam bentuk produk yang baru ataupun berupa penyempurnaan produk yang telah ada sebelumnya dengan mengacu pada perkembangan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian dengan pendekatan kualitatif adalah penelitian yang berfokus pada kualitas baik itu berupa kejadian, gejala sosial atau fenomena tertentu. Tujuannya adalah untuk mengembangkan berbagai konsep dan definisi menjadi sebuah teori (Satori dan Komariah dalam Pratiwi, 2017). Untuk itu pada penelitian ini berfokus pada kualitas sebuah media pembelajaran berupa multimedia pembelajaran interaktif pada pengenalan lingkungan hidup untuk usia dini.

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode deskriptif berdasarkan *expert review* dan tinjauan para ahli. Menurut Arifin (2014, hlm. 54) penelitian deskriptif adalah penelitian yang digunakan dalam rangka menjawab dan mendeskripsikan berbagai permasalahan pada peristiwa atau fenomena yang terjadi. *Expert Review* digunakan untuk melakukan validasi produk yang dikembangkan, dalam hal ini multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan model pengembangan ADDIE menurut Robert Maribe Branch (2009). Prosedur penelitian dalam model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation* dan *Evauation*. Pemilihan model ADDIE didasarkan pada karakteristik dari model ini yang dapat dikembangkan secara sistematis, sederhana dan mudah untuk dipahami sehingga dapat memudahkan dalam pengembangan produk berupa multimedia pembelajaran interaktif.



Gambar 3. 1 Siklus model pengembangan ADDIE

Tahap pengembangan merupakan langkah utama dalam kegiatan pengembangan produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* berjudul “Lindungi” (Lingkungan Hidup Anak Usia Dini). Berikut adalah proses pengembangan produk dengan menggunakan model ADDIE.

1. *Analyze* (Analisis)

Analisis merupakan langkah awal yang dilakukan dalam rangka mengidentifikasi kebutuhan. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan tujuan untuk mengetahui perlunya pengembangan multimedia interaktif pada pengenalan lingkungan hidup untuk anak usia dini. Terlebih dahulu peneliti melakukan studi pendahuluan dengan melihat kondisi pembelajaran serta penggunaan medianya. Selanjutnya adalah peneliti melakukan analisis konten pembelajaran seperti Kompetensi Dasar (KD) dan indikator pembelajaran. Terakhir, dilakukan analisis kebutuhan perangkat lunak, perangkat keras serta kebutuhan lainnya dalam pengembangan produk media.

2. *Design* (Desain)

Pada tahap ini merupakan langkah dalam menyusun kerangka media yang akan dikembangkan yaitu sebagai berikut.

- a. Garis Besar Program Media (GBPM), merupakan deskripsi awal pengembangan media yang meliputi tujuan, sasaran dan informasi lainnya mengenai media yang dikembangkan.
 - b. Jabaran Materi, merupakan urutan materi yang merupakan rangkuman dari isi materi dalam media yang dikembangkan.
 - c. *Flowchart*, yaitu alur atau jalan program MPI secara ringkas.
 - d. *Storyboard*, yaitu deskripsi singkat secara deskriptif tentang alur cerita dalam MPI pada pengenalan lingkungan hidup.
 - e. Rancangan Pembelajaran (RPP), sebagai acuan proses pembelajaran dalam implementasi media yang dikembangkan.
3. *Development* (Pengembangan)

Tahap ini merupakan langkah pengembangan awal produk multimedia pembelajaran interaktif dengan cara mengimplementasikan kerangka produk. Pada tahap ini dilakukan proses penginputan konten dan rancangan program sehingga produk sudah siap untuk di uji coba dan di evaluasi.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap ini merupakan langkah penerapan produk yang telah selesai dikembangkan kepada subjek penelitian dalam rangka memperoleh tanggapan atau penilaian dari para ahli dan respon pengguna.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan langkah terakhir dalam pengembangan produk yang dilakukan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang di ukur melalui instrument uji validitas serta kelayakan media oleh para ahli. Untuk selanjutnya dijadikan sumber evaluasi atau perbaikan produk.

1.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan dalam penelitian D&D pada kategori alat dan produk adalah “*designer, developers, clients, subject matter experts, evaluators, learners, instructors, organizations, and users*” (Richey dan Klean 2007, hlm. 92). Pada pelaksanaannya, yang bertindak sebagai *designer* dan *developer* yaitu peneliti, *client* yaitu lembaga atau mitra yang menjadi tempat penelitian, *evaluator* yaitu para ahli yang terdiri dari ahli media dan ahli materi, dan *user* yaitu pengguna

dari produk yang akan dikembangkan. Objek pada penelitian ini melibatkan dua jenis objek yaitu Ahli dan Pengguna. Objek ahli terlibat dalam melakukan validasi produk yang dikembangkan melalui *Expert Judgement*, terdiri dari ahli materi dan ahli media. Ahli materi dalam penelitian ini adalah Guru Kelas di Kelompok Bermain (Kober) Kasih Ibu berjumlah 2 orang. Ahli media dalam penelitian ini adalah dosen aktif dari Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan program studi Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia. Sedangkan objek pengguna adalah peserta didik pada Rombongan Belajar (Rombel) B di Kober Kasih Ibu dan orang tuanya.

Populasi adalah keseluruhan unsur atau elemen yang akan diteliti (Darmawan, 2013, hlm. 137). Populasi penelitian pada penelitian ini adalah siswa Kober Kasih Ibu Kec. Majalaya berjumlah 43 siswa. Responden yang terpilih menggunakan teknik pengambilan sampel yaitu menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel pada penelitian yang didasari atas pertimbangan atas kriteria tertentu (Darmawan, 2013, hlm. 152) Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa usia 5-6 tahun dan orang tua nya yang berada di kelompok B Kober Kasih Ibu. Dengan rincian siswa pada rentang usia 5-6 tahun berjumlah 15 siswa dan orang tua nya berjumlah 15 orang tua siswa.

Tempat penelitian dilaksanakan di Kelompok Bermain (Kober) Kasih Ibu yang beralamat di Kp. Buah Jajar Rt/Rw 03/03 Desa Bojong Kec. Majalaya Kab. Bandung Jawa Barat.

1.3 Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah alat atau cara yang digunakan dalam mengumpulkan data penelitian (Darmawan, 2013, hlm. 159). Pada penelitian dengan pendekatan kualitatif, data dikumpulkan secara seksama menggunakan metode pengumpulan data untuk selanjutnya dideskripsikan lebih rinci. Adapun metode yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

3.3.1 Wawancara

Menurut Arifin (2014, hlm. 233) wawancara adalah teknik pengumpulan data melalui prosedur tanya-jawab, baik secara langsung maupun tidak

langsung. Bentuk wawancara yang dilakukan adalah wawancara dalam bentuk pertanyaan tidak terstruktur. Wawancara dengan jenis ini merupakan teknik pengumpulan data dengan tidak menggunakan daftar pertanyaan namun menggunakan pedoman wawancara mengenai permasalahan secara garis besar.

Wawancara dilakukan ketika studi pendahuluan dalam rangka menemukan masalah yang terjadi pada proses pembelajaran khususnya pada pengenalan lingkungan hidup bagi anak usia dini. Selain itu, dilakukan pula pendalaman mengenai media pembelajaran yang dibutuhkan.

3.3.2 Angket

Angket adalah instrument penelitian yang berisi rangkaian pernyataan atau pertanyaan dalam rangka menjangking informasi atau data, dimana responden diharuskan untuk memberikan pendapatnya (Arifin, 2014, hlm. 228). Adapun tujuan dari penyebaran angket dalam penelitian ini adalah untuk mencari informasi yang lengkap untuk menilai multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* melalui *expert review* (dari ahli materi dan ahli media), dan *user review* untuk mengetahui respon pengguna setelah menggunakan produk tersebut. Jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup dan terbuka. Dalam penyusunan angket menggunakan skala likert dengan lima pilihan. Berikut adalah kisi-kisi dari setiap instrument angket yang digunakan.

1. Angket Validasi Ahli Materi

Validasi dilakukan oleh guru kelas di Kober Kasih Ibu. Adapun penilaian dilakukan berdasarkan kriteria dengan merujuk pada Badan Nasional Sertifikasi Proses (BNSP) yang dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 3. 1

Kisi-kisi instrument angket validasi ahli materi

Kriteria	Indikator	Jumlah Butir
Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	3
	Keakuratan materi	4
	Mendorong rasa keingintahuan	1
	Teknik penyajian	1

Kelayakan Penyajian	Pendukung penyajian	3
Bahasa	Lugas	3
	Komunikatif	1
	Dialogis dan interaktif	1
	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	2
	Penggunaan istilah, simbol dan ikon	1

2. Angket Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh salah satu dosen aktif ahli media di program studi Teknologi Pendidikan. Kriteria yang digunakan dalam menilai kevalidan media pembelajaran pada penelitian ini merujuk pada Learning Object Review Instrument (LORI) yaitu sebagai berikut.

Tabel 3. 2

Kisi-kisi instrument angket validasi ahli media

Kriteria	Indikator	Jumlah Butir
Desain (<i>Presentation Design</i>)	Tampilan	10
	Penyajian data (aspek gambar)	3
	Penyajian data (aspek audio)	3
	Penyajian data (aspek video)	2
Interaksi Pengguna (<i>Interaction Usability</i>)	Kemudahan pengoperasian aplikasi	1
	Kesesuaian tata letak menu	1
	Kesederhanaan	1
Rekayasa Perangkat Lunak	Aksesibilitas	4

3. Angket Pengguna Multimedia Pembelajaran Interaktif

Angket validasi pengguna dilakukan oleh peserta didik dan orang tua pada Rombel B di Kober Kasih Ibu dengan mengacu pada tiga aspek kriteria yaitu

aspek media, aspek materi dan aspek pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* yang dijabarkan seperti berikut.

Tabel 3. 3

Kisi-kisi angket pengguna media pembelajaran (peserta didik)

Kriteria	Indikator	Jumlah Butir
Media	Tampilan	2
	Pendukung penyajian	4
Materi	Kemudahan dalam belajar dan bermain	4
Multimedia Pembelajaran Interaktif	Motivasi	3

Tabel 3. 4

Kisi-kisi angket pengguna media pembelajaran (orang tua)

Kriteria	Indikator	Jumlah Butir
Materi	Kelayakan isi	2
	Kelayakan penyajian	2
Media	Tampilan	3
Multimedia Pembelajaran Interaktif	Kebergunaan	3

1.4 Analisis Data

Pada penelitian ini analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif. Data hasil analisis pada objek penelitian kemudian dideskripsikan. Selain itu hasil wawancara terhadap narasumber juga selanjutnya akan dikaitkan dengan media pembelajaran yang dikembangkan. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala *likert*. Adapun skala *likert* pada penelitian ini menggunakan lima pilihan yang dijabarkan seperti berikut.

Tabel 3. 5 *Skala Likert*

Pilihan Jawaban	Kriteria
1	Sangat kurang (SK)

2	Kurang (K)
3	Cukup (C)
4	Baik (B)
5	Sangat Baik (SB)

1. Analisis kelayakan media pembelajaran secara teoritis

Media pembelajaran dikatakan layak secara teori mengacu pada penilaian atau pernyataan kualitatif yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media dengan menggunakan rumus berikut.

$$N_p : \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{total skor tertinggi}} \times 100$$

N_p : Nilai Kelayakan

Tabel 3. 6 Skor kelayakan media

Rentang Skor	Kategori Kualitatif	Keterangan
85-100	Sangat Valid	Dapat digunakan tanpa revisi
70-85	Valid	Dapat digunakan dengan sedikit revisi
55-70	Kurang Valid	Dapat digunakan dengan banyak revisi
≤ 55	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan

2. Analisis Kelayakan media pembelajaran secara praktis

Analisis kelayakan media pembelajaran secara praktis diperoleh dari hasil angket tanggapan pengguna terhadap penggunaan multimedia pembelajaran interaktif. Media dapat dikatakan praktis apabila respon siswa dan orang tua berada dalam kategori positif yaitu bernilai lebih dari 70%. Data yang digunakan didapatkan dari hasil angket respon pengguna yang diolah menggunakan rumus seperti berikut.

$$\%RS : \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{total skor tertinggi}} \times 100$$

%RS : Presentase Respon Pengguna

1.5 Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan berpedoman pada prosedur penelitian dengan melalui tiga tahap yaitu seperti berikut.

1. Tahap Perencanaan Penelitian

- a. Melakukan studi literatur dari berbagai sumber seperti buku-buku, jurnal penelitian, skripsi, artikel ilmiah dan berbagai sumber lainnya untuk selanjutnya memilih masalah penelitian.
- b. Merumuskan masalah penelitian dengan mengidentifikasi masalah serta menentukan perumusan judul penelitian.
- c. Memilih metode penelitian yang akan digunakan, yaitu menggunakan metode *design and development* (D&D).
- d. Menentukan dan merumuskan instrument yang akan digunakan. Dalam penyusunan instrument pada penelitian ini, peneliti melakukan beberapa tahap yaitu seperti berikut.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

- a. Memilih partisipan penelitian yang telah ditentukan. Adapun partisipan dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media dan pengguna yaitu peserta didik dan orang tua.
- b. Melakukan pengembangan produk media dengan mengacu pada rancangan yang telah dibuat sebelumnya.
- c. Memberikan angket/kuesioner yang telah disusun.

3. Tahap Akhir Penelitian

- a. Melakukan reduksi data yang telah didapat.
- b. Menganalisis hasil temuan.
- c. Menarik kesimpulan dan saran berdasarkan hasil olahan data penelitian.
- d. Menyusun laporan penelitian untuk dilaporkan dalam bentuk skripsi berdasarkan pedoman penulisan karya ilmiah dan berkonsultasi kepada dosen pembimbing skripsi.
- e. Melaksanakan sidang skripsi.