

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

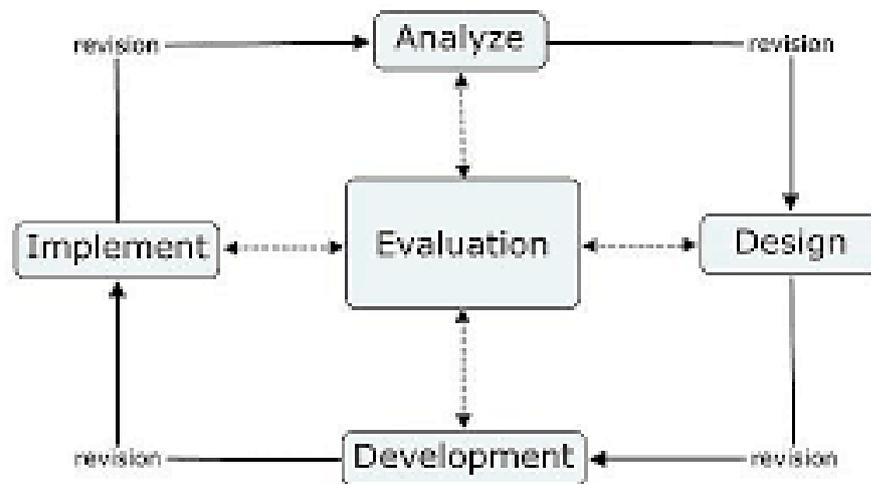
Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model desain dan pengembangan (DnD). Untuk mencapai suatu tujuan penelitian dibutuhkan sebuah desain penelitian. Desain penelitian memiliki kedudukan yang sangat penting dalam proses penelitian. Penggunaannya dalam penelitian disesuaikan dengan masalah dan tujuan penelitian itu sendiri, hal ini dimaksudkan agar penelitian yang sedang dilakukan sesuai dengan prosedur yang ditentukan.

Dalam Sugiyono (2019), desain penelitian DnD ini berkenaan dengan pengembangan produk, melalui proses perencanaan, produksi, dan evaluasi validitas produk yang telah dihasilkan. Jadi metode DnD ini mengharuskan peneliti yang menggunakannya untuk menciptakan sebuah produk yang melalui beberapa proses dan nantinya produk tersebut dapat dimanfaatkan oleh yang berkaitan. Produk yang dihasilkan bukan hanya produk perangkat keras atau berbentuk benda, melainkan dapat juga berupa perangkat-perangkat lunak seperti aplikasi sebagai salah satu contoh. Penelitian kali ini peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran digital aplikasi digital *storytelling* untuk diterapkan pada mata pelajaran PKN kelas 5 SD dengan metode Deskriptif Kualitatif untuk menyajikan hasil penelitian. Menurut Sugiyono metode deskriptif adalah metode yang berfungsi untuk mendeskripsikan segala sesuatu yang diteliti berdasarkan hasil yang telah terkumpul dalam penelitian sebagaimana adanya.

3.2. Prosedur Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan dalam 5 tahap, yaitu tahap analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) sehingga sering disebut dengan model desain ADDIE. Menurut Ruswandi dan Yermiandhoko (2021) menyatakan bahwa model penelitian yang lengkap juga rasional adalah model penelitian ADDIE, sehingga digunakan dalam pengembangan produk pembelajaran yang beragam. Tahapan-tahapan tersebut saling berkesinambungan satu sama lain dan tidak dapat

dipisahkan dalam melakukan penelitian pengembangan suatu produk. Berikut diagram langkah-langkah pengembangan model ADDIE menurut Tegeh (2014):



Gambar 1 Tahapan dalam ADDIE versi Tegeh (2014).

1) Tahap Analisis (*analyze*)

Pada tahap ini, secara umum dilakukan analisis terhadap kebutuhan untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat untuk merancang media pembelajaran digital. Beberapa analisis yang dilakukan antara lain, studi literatur terhadap kurikulum PKN SD kelas 5 salah satunya mengenai materi dan menganalisis metode pembelajaran yang digunakan. Secara garis besar tahapan analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut.

a. Menganalisis Kurikulum

Tujuan dari menganalisis kurikulum adalah untuk menentukan cakupan materi yang akan dimuat dalam media pembelajaran ini. Materi mana saja yang dapat disajikan menjadi sebuah cerita, karena media pembelajaran yang akan disusun adalah berupa media pembelajaran digital *storytelling*. Analisis ini dilakukan terhadap silabus mata pelajaran PPKn. Kemudian menganalisis kompetensi dan indikator dari setiap materi tersebut. Sehingga dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah dalam mempelajari materi-materi tersebut.

b. Menganalisis metode pembelajaran

Pada tahap ini peneliti menganalisis media digital apa saja yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Sehingga peneliti dapat mengetahui media digital yang telah digunakan oleh guru dalam pembelajarannya.

c. Menganalisis karakteristik peserta didik

Seperti sudah dipaparkan pada BAB sebelumnya, peserta didik SD khususnya kelas 5 termasuk pada tahap perkembangan operasional konkret menurut Jean Piaget. Yang mana pada tahap ini peserta didik masih berpikir nyata belum dapat menerima sesuatu yang abstrak. Oleh karena itu, pada penelitian ini dipilih media pembelajaran berbasis *storytelling* yang dimana mengandung berbagai cerita yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

1) Tahap Perancangan (*design*)

Dalam tahap ini, terdapat pembuatan desain media pembelajaran yang berupa pembuatan *use case diagram*, *flow chart*, dan gambaran UI atau *user interface*.

a. Sasaran penggunaan media pembelajaran digital *storytelling*

Diagram *use case* digunakan untuk pemodelan *behavior* dalam sistem yang akan dibuat, juga untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada dalam sistem dan siapa saja yang menggunakan fungsi-fungsi tersebut (Hendini,A. 2016:108). Jadi diagram ini digunakan untuk memodelkan sistem dari aplikasi dan menjelaskan setiap fungsional dari sistem tersebut. *Use case* terdiri dari salah satunya adalah aktor, yaitu aktornya adalah siswa dan guru. *Use case* yang dibuat adalah hubungan interaksi antara siswa dengan kelas, media pembelajaran, evaluasi dan dengan guru itu sendiri. Sehingga dalam penelitian ini yang menjadi sasaran penggunaan media digital *storytelling* ini adalah guru dan siswa kelas V di SDN Pasirpari.

b. *User Interfaces*

Merupakan desain tampilan sebuah sistem, desain UI ini dibuat berdasarkan *flow chart* atau bagan alur yang telah dibuat sebelumnya. Tampilan ini memuat gambar, audio, item, dan lain sebagainya.

2) Tahap Pengembangan (*development*)

Setelah melalui kedua tahapan tersebut, tahap selanjutnya adalah proses pengembangan sistem sehingga menjadi media pembelajaran digital *storytelling* yang utuh. Setelah media pembelajaran digital *storytelling* menjadi media yang utuh, langkah selanjutnya adalah memvalidasi media ini kepada validator, yakni ahli media dan ahli materi.

a. Validasi ahli materi

Proses validasi materi dilakukan oleh salah satu dosen yang memiliki latar belakang dalam pendidikan PKN. Hasil dari validasi ini dapat berupa saran, masukan atau komentar yang nantinya akan dijadikan sebagai landasan untuk revisi sebelum uji coba produk kepada peserta didik dan guru. Media dinyatakan valid atau layak apabila validasi dari instrumen angket yang diberikan kepada ahli materi yaitu > 60%.

b. Validasi ahli media

Proses validasi media dilakukan oleh salah satu dosen yang memiliki latar belakang di pendidikan multimedia. Yang akan divaliasi oleh ahli media adalah berupa tulisan, font, gambar, desain dan sebagainya yang berkaitan dengan visual dari media tersebut. Hasil dari validasi ini dapat berupa saran, masukan atau komentar yang nantinya akan dijadikan sebagai landasan untuk revisi sebelum uji coba produk kepada peserta didik dan guru. Media dinyatakan valid atau layak apabila validasi dari instrumen angket yang diberikan kepada ahli media yaitu $> 60\%$.

3) Tahap Implementasi (*implementation*)

Pada tahap implementasi dilakukan uji coba terhadap media pembelajaran yang sudah dibuat. Uji coba dilakukan kepada peserta didik kelas V di salah satu sekolah yakni di SDN Pasirpari. Setelah hasil dari validasi dari ahli materi dan ahli media dinyatakan valid. Sehingga media pembelajaran digital *digital storytelling* ini siap digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran PKN di kelas. Media ini digunakan di dalam kelas ketika pembelajaran PKN berjalan, dengan peserta didik membawa gadget masing-masing ke sekolah dengan perizinan orang tua dan pengawasan guru. Dalam tahap ini peneliti dapat mendapatkan informasi dari siswa dan guru terhadap media pembelajaran yang telah dibuat dari wawancara yang dilakukan dan angket yang diberikan kepada responden tersebut.

4) Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan berdasarkan hasil analisis terhadap data responden yang telah diperoleh untuk penyempurnaan media pembelajaran digital *storytelling* ini.

3.3. Partisipan

Partisipan dalam penelitian kali ini adalah ahli materi, ahli media, peserta didik, dan guru kelas V. Secara lengkap partisipan dijabarkan sebagai berikut.

- a. Ahli materi merupakan dosen PKN yang memeriksa kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan cakupan materinya sesuai dengan perkembangan peserta didik.
- b. Ahli media merupakan dosen yang ahli di bidang multimedia yang memeriksa desain, font, dan keseluruhan tampilan dari media pembelajaran digital *storytelling* ini.
- c. Siswa kelas V SDN Pasirpari berjumlah 61 siswa, namun yang akan dijadikan sampel dalam penelitian ini sebanyak 30 siswa.

3.4. Teknik Pengumpulan Data

3.4.1 Validasi Menggunakan Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan tertulis untuk dijawab oleh responden. Dalam penelitian ini terdapat tahap dimana harus adanya proses validasi dari ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Untuk melihat hasil dari validasi tersebut maka peneliti menggunakan lembar validasi media dan materi yaitu berupa angket yang berisi butir-butir pertanyaan untuk dijawab oleh ahli media dan ahli materi itu sendiri. Hasil dari validasi digunakan sebagai pedoman dan acuan peneliti dalam mengembangkan atau merevisi produk berupa media pembelajaran digital *storytelling* ini oleh peneliti.

Selain itu, angket juga digunakan untuk mendapatkan data respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Angket tersebut berupa butir-butir pertanyaan juga yang harus dijawab oleh guru dan siswa. Sehingga dari angket yang telah dijawab tersebut dapat disimpulkan mengenai bagaimana respon mereka terhadap media pembelajaran digital *storytelling* untuk mata pelajaran PKN di SD.

3.5. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk pengumpulan data. Dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa:

3.5.1. Angket

1. Instrumen angket untuk guru

Kisi-kisi angket ini diberikan kepada guru kelas untuk menilai media pembelajaran digital yang telah dikembangkan

Tabel 3.1
Kisi-Kisi Penilaian Media Pembelajaran Digital *Storytelling* untuk Guru

No	Aspek	Aspek yang Diamati	Jumlah
1.	Isi/Materi	Ketepatan materi dengan silabus	1
		Kesesuaian dengan KD	1
		Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	1
		Urutan penyajian materi sesuai	1
		Bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik	1
		Terdapat gambar dan materi	1
		Terdapat audio dan animasi.	1
2.	Kualitas Media	Menarik minat dan perhatian peserta didik	1
		Media pembelajaran digital <i>storytelling</i> mudah digunakan saat pembelajaran jarak jauh	1
		Fleksibilitas dalam menggunakan media pembelajaran <i>storytelling</i> .	1
		Media pembelajaran <i>storytelling</i> memudahkan pembelajaran Pengamalan Nilai Pancasila	1
		Media menarik untuk digunakan oleh peserta didik	1
Total			10

Berdasarkan kisi-kisi angket penilaian media pembelajaran digital *storytelling* di atas, ada beberapa aspek yang menjadi penilaian dalam penelitian ini, yaitu (1) aspek isi/materi (2) aspek kualitas media. Berikut ini merupakan instrumen penilaian media pembelajaran digital *storytelling* untuk guru kelas berdasarkan dari kisi-kisi yang telah dibuat.

Tabel 3.2
Instrumen Penilaian Media Pembelajaran Digital *Storytelling* untuk Guru

Aspek	Indikator	Pertanyaan	Penilaian				Ket
			4 (SS)	3 (S)	2 (TS)	1 (STS)	
Isi/Materi	Ketepatan	Ketepatan materi					

		dengan silabus.					
		Kesesuaian dengan KD.					
		Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.					
		Urutan penyajian materi sesuai.					
		Bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik.					
	Kelengkapan	Terdapat gambar dan materi					
		Terdapat audio dan animasi.					
Kualitas Media	Minat/perhatian	Menarik minat dan perhatian peserta didik.					
		Media pembelajaran digital <i>storytelling</i> mudah digunakan saat pembelajaran jarak jauh.					
		Fleksibilitas dalam menggunakan media pembelajaran <i>storytelling</i> .					
		Media pembelajaran <i>storytelling</i> memudahkan pembelajaran Pengamalan Nilai Pancasila					
		Media menarik untuk digunakan oleh peserta didik.					
Total Skor							
Rata-rata (%)							

2. Angket Penilaian untuk Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran

Aspek yang menjadi penilaian untuk peserta didik terhadap media pembelajaran digital *storytelling* ini terdapat dua aspek yaitu aspek isi/materi dan aspek media. Dari kedua aspek tersebut dikembangkan menjadi 10 butir

pernyataan yang akan dinilai oleh peserta didik. Berikut tabel penilaian media pembelajaran digital *storytelling* untuk peserta didik.

Tabel 3.3.
Instrumen Penilaian Media Pembelajaran Digital *Storytelling* untuk Peserta didik

Aspek	Pertanyaan	Penilaian				Ket.
		4 (SS)	3 (S)	2 (TS)	1 (STS)	
Isi/ materi	Mudah memahami media pembelajaran digital <i>storytelling</i> .					
	Penyampaian materi dalam media pembelajaran digital <i>storytelling</i> jelas.					
	Media pembelajaran digital <i>storytelling</i> menyampaikan materi dengan menarik.					
	Materi bermanfaat dalam pembelajaran.					
Media	Background pada Media pembelajaran digital <i>storytelling</i> sangat menarik.					
	Tulisan pada Media pembelajaran digital <i>storytelling</i> mudah dibaca.					
	Media pembelajaran digital <i>storytelling</i> mudah digunakan.					
	Mudah memahami makna/kalimat dalam media pembelajaran <i>storytelling</i> .					
	Media pembelajaran digital <i>storytelling</i> bermanfaat dalam pembelajaran jarak jauh					

Wanda Syafira, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL STORYTELLING DALAM MATA PELAJARAN PKN KELAS 5 DI SDN PASIRPARI

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

	Media pembelajaran digital <i>storytelling</i> dapat memotivasi peserta didik					
Total Skor						
Rata-rata						

3. Instrumen Validasi untuk Ahli Materi

Kisi-kisi angket ini dijadikan indikator untuk menyusun instrumen validasi kepada ahli materi untuk memvalidasi kelayakan media pembelajaran digital yang telah dikembangkan.

Tabel 3.4

Kisi-kisi Validasi Media Pembelajaran Digital *Storytelling* untuk Ahli Materi

Aspek	Indikator	Pertanyaan	Jumlah
Isi/ Materi	Ketepatan Materi dari Bidang Keilmuan	Kesesuaian materi dengan kurikulum	1
		Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	1
		Kesesuaian materi indikator dan tujuan pembelajaran	1
		Ketepatan isi media dengan konten PKN	1
		Kesesuaian isi materi dengan tingkat kognitif peserta didik	1
	Kejelasan Materi	Membantu siswa memahami isi materi	1
		Konten materi mudah dipahami	1
		Kebenaran dan ketepatan isi materi	1
		Materi runtut dan sistematis	1
		Ketepatan bentuk evaluasi	1
Jumlah			10

Dari kisi-kisi validasi media pembelajaran digital *storytelling* di atas, berikut ini adalah instrumen validasi produknya.

Tabel 3.5

Instrumen Validasi Media Pembelajaran Digital *Storytelling* untuk Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor				Komentar
		1	2	3	4	
A. Ketepatan Materi dari Bidang Keilmuan						
1.	Kesesuaian materi dengan kurikulum					
2.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					
3.	Kesesuaian materi indikator dan tujuan pembelajaran					
4.	Ketepatan isi media dengan konten PKN					
5.	Kesesuaian isi materi dengan tingkat kognitif peserta didik					
B. Kejelasan Materi						
1.	Membantu siswa memahami isi materi					
2.	Konten materi mudah dipahami					
3.	Kebenaran dan ketepatan isi materi					
4.	Materi runtut dan sistematis					
5.	Ketepatan bentuk evaluasi					
Total Skor						

4. Instrumen Validasi untuk Ahli Media

Kisi-kisi angket ini dijadikan indikator untuk menyusun instrumen validasi kepada ahli media untuk memvalidasi kelayakan media pembelajaran digital yang telah dikembangkan.

Tabel 3.6

Kisi-kisi Validasi Media Pembelajaran Digital *Storytelling* untuk Ahli Media

Aspek	Indikator	Pertanyaan	Jumlah
Kualitas Teknis	Performa	Kemudahan akses media	1
		Kemudahan penggunaan media	1
		Kejelasan Navigasi	1
Kualitas Media	Desain	Tampilan sederhana dan menarik	1
		Kombinasi warna yang digunakan	1
		Kejelasan teks dan tulisan	1

Wanda Syafira, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL *STORYTELLING* DALAM MATA PELAJARAN PKN KELAS 5 DI SDN PASIRPARI

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

	Tata letak teks dan gambar	1
	Ketepatan pemilihan font teks	1
	Animasi gambar menarik	1
	Kejelasan isi teks	1
	Ketepatan pemilihan gambar	1
	Ketepatan penempatan icon	1
	Desain background	1
	Kualitas tampilan layar	1
	Tombol navigasi	1
Jumlah		15

Berdasarkan tabel kisi-kisi angket kelayakan media pembelajaran digital *storytelling* di atas yang ditujukan untuk ahli media, validasi produk yang telah dikembangkan oleh peneliti mencakup dua aspek penelitian, yaitu (1) kualitas dan teknis dan (2) kualitas desain. Berikut ini merupakan instrumen validasi media pembelajaran digital *storytelling* yang ditujukan untuk ahli media berdasarkan kisi-kisi tersebut.

Tabel 3.7
Instrumen Validasi Media Pembelajaran Digital *Storytelling* untuk Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor				Komentar
		1	2	3	4	
A. Kualitas Teknis						
1.	Kemudahan akses media					
2.	Kemudahan penggunaan media					
3.	Kejelasan Navigasi					
B. Kualitas Desain						
4.	Tampilan sederhana dan menarik					
5.	Kombinasi warna yang digunakan					
6.	Kejelasan teks dan tulisan					
7.	Tata letak teks dan gambar					
8.	Ketepatan pemilihan font teks					

9.	Animasi gambar menarik						
10.	Kejelasan isi teks						
11.	Ketepatan pemilihan gambar						
12.	Ketepatan penempatan icon						
13.	Desain background						
14.	Kualitas tampilan layar						
15.	Tombol navigasi						
Total Skor							

Adapun kriteria penilaian di atas berdasarkan skor 1-4 yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.8

Klasifikasi Kriteria Penilaian Skor 1-4

Skor	Skala	Keterangan
1	Kurang Baik	Aspek yang dinilai kurang tepat, tidak sesuai dan tidak cocok digunakan serta terdapat banyak <i>error</i> /malfungsi penggunaan dalam media pembelajaran juga standar kompetensi yang diharapkan tidak tercapai.
2	Cukup	Aspek yang dinilai cukup baik, sesuai dan cocok digunakan serta terdapat sedikit <i>error</i> /malfungsi penggunaan dalam media pembelajaran juga standar kompetensi yang diharapkan tercapai.
3	Baik	Aspek yang dinilai baik, sesuai dan cocok digunakan serta tidak terdapat <i>error</i> /malfungsi penggunaan dalam media pembelajaran juga standar kompetensi yang diharapkan tercapai.
4	Sangat Baik	Aspek yang dinilai sangat baik, sesuai dan cocok digunakan serta tidak terdapat <i>error</i> /malfungsi penggunaan dalam media pembelajaran juga standar kompetensi yang diharapkan tercapai.

3.6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian yakni analisis data kualitatif berupa komentar dan masukan ahli media dan ahli materi dari dosen

Wanda Syafira, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL STORYTELLING DALAM MATA PELAJARAN PKN KELAS 5 DI SDN PASIRPARI

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

Universitas Pendidikan Indonesia dan penilaian oleh guru dan siswa terhadap media pembelajaran digital *storytelling* ini. Data yang didapatkan dianalisis kemudian dijadikan landasan sebagai perbaikan dan pengembangan media pembelajaran yang dibuat. Hasil skor data validasi yang didapatkan dari kuesioner dihitung berdasarkan skala *Likert*.

Rata rata dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Rata - rata} = \frac{\text{Jumlah skor yang didapatkan}}{\text{Jumlah skor seluruhnya}}$$

Dari nilai rata rata yang diperoleh kemudian dikonversikan ke skala persen menggunakan rumus index %. Kriteria klasifikasi penilaian media yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

Angka 0% - 19,99%	Sangat kurang sekali
Angka 20% - 39,99%	Kurang
Angka 40% - 59,99%	Cukup
Angka 60% - 79,99%	Baik
Angka 80% - 100%	Sangat Baik

Hasil dari perhitungan masing masing skor validasi yang dilakukan akan dicari rata rata-skor perolehannya dan diambil kesimpulan berdasarkan perhitungan yang dilakukan.