

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah ditulis diatas, maka peneliti mendesain dan juga mengembangkan suatu produk berupa media *Google Sites* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PKn mengenai hak dan kewajiban di sekolah dasar. Metode penelitian yang akan digunakan yakni *Design and Development* (D&D) dengan tujuan adanya langkah-langkah dalam pelaksanaan penelitian berdasarkan dengan gambaran yang diberikan. Menurut pendapat Richey dan Klein dalam Yulianty (2023, hlm. 3) mengatakan bahwa penelitian D&D adalah kajian sistematis terhadap proses desain, pengembangan, dan evaluasi untuk memperoleh sebuah data empiris atau data di lapangan saat penciptaan produk dan alat instruksional maupun non instruksional dan juga model baru yang akan disempurnakan. Sejalan dengan Sugiyono (2021, hlm. 754) pengembangan itu sebuah cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan juga menguji validitas produk yang sudah dihasilkan.

Menurut Richey & Klein (2007) bahwa *Design and Development* ini dibagi menjadi dua kategori penelitian yaitu (1) *product and tool research* (penelitian produk dan alat), (2) *model research* (penelitian model). Pada penelitian ini lebih mengarah pada kategori produk dan alat atau (*product and tool research*). Dan juga menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Berdasarkan penjelasan diatas, desain penelitian ini akan menggunakan penelitian D&D dengan bertujuan membuat suatu produk yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Produk yang akan didesain dan dikembangkan oleh peneliti itu media dengan berbasis *Google Sites* untuk pembelajaran PKn pada materi hak dan kewajiban di kelas IV Sekolah Dasar.

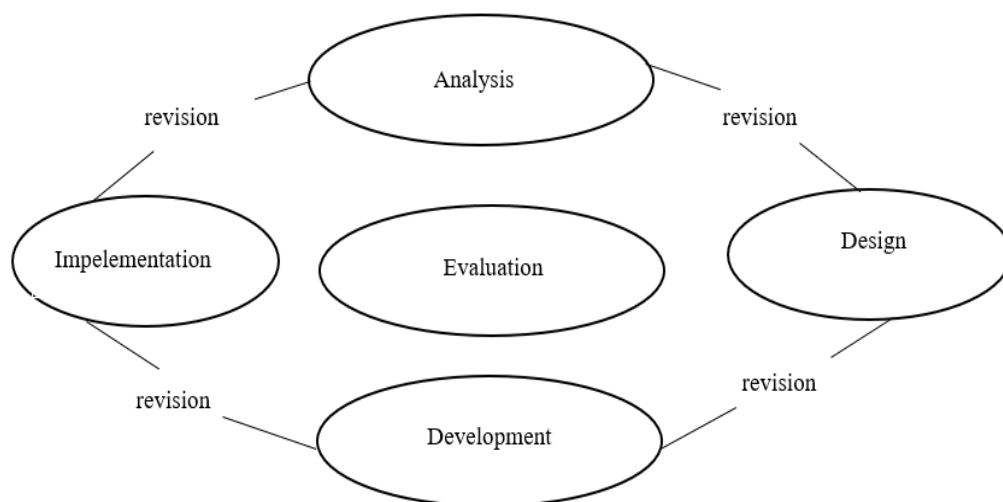
3.2 Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini adalah ada ahli dan ada pengguna. Untuk secara lengkap akandijabarkan sebagai berikut:

- 1) Ahli materi terdiri dari dosen yang memiliki latar belakang dengan pendidikan kewarganegaraan yang akan memberikan penilaian terkait kesesuaian materi dengan KD yang diambil dan cakupan materi yang dimuat dalam media yang akan dikembangkan. Adapun pihak yang akan dilibatkan sebagai ahli materi adalah Ibu Dr. Dinie Anggraeni Dewi, M.Pd.
- 2) Ahli media terdiri dari dosen yang memiliki keahlian di bidang media pembelajaran yaitu dosen Kampus UPI di Cibiru yang akan menilai kelayakan media yang telah dibuat. Adapun pihak yang akan dilibatkan sebagai ahli media adalah Ibu Intan Permata Sari, S.ST.,M.Ds.
- 3) Ahli bahasa terdiri dari dosen Bahasa Indonesia Kampus UPI di Cibiru yang akan memberi penilaian dalam pengembangan media terkait kelayakan dan kesesuaian penggunaan bahasa terhadap perkembangan peserta didik khususnya kelas IV SD. Adapun pihak yang akan dilibatkan sebagai ahli Bahasa adalah Ibu Dr. Kurniawati, M.Pd.
- 4) Guru kelas IV selaku pengguna media yang akan mencoba media yang telah dirancang. Adapun pihak yang akan dilibatkan selaku wali kelas IV di SD Negeri Cikapundung 2 adalah Ibu E. Karlina, S.Pd
- 5) Peserta didik kelas IV selaku pengguna media yang akan mencoba media yang telah dirancang, merupakan subjek dari uji lapangan yang terdiri dari 20 Peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri Cikapundung 2

3.3 Prosedur Penelitian

Tahapan penelitian akan dilakukan berdasarkan model pengembangan ADDIE oleh Robert Maribe Branch (2009). Model ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Menurut Sugiyono (2021, hlm. 765-766) model ADDIE dapat digunakan dalam pengembangan berbagai macam produk pembelajaran yakni model, strategi, metode, media, dan bahan ajar. Tahapan-tahapannya saling berhubungan satu sama lain sehingga pelaksanaan dilakukan secara bertahap.



Gambar 3.1 Model ADDIE menurut Robert Maribe Branch

3.3.1 Analyze (Analisis)

Penelitian diawali dengan menganalisis kebutuhan atau *need assesment* untuk mengetahui terlebih dahulu masalah dan juga dapat menentukan media pembelajaran yang bisa membantu memaksimalkan dalam penyampaian materi kepada peserta didik. Selanjutnya peneliti melakukan analisis lain yaitu analisis pembelajaran PKn di kelas IV. Kemudian, dilakukan analisis karakteristik peserta didik dimana analisis ini berkaitan juga dengan analisis kebutuhan peserta didik. Setelah itu, dilakukan juga analisis cakupan materi ajar dengan menentukan materi apa yang perlu dikembangkan agar dapat membantu peserta didik saat belajar dan menyesuaikannya dengan kurikulum serta kompetensi yang akan dicapai. Sebagai tambahan, peneliti juga melakukan analisis terhadap sumber daya yang diperlukan dalam proses pembuatan produk. Seperti menentukan perangkat yang akan digunakan, menentukan aplikasi untuk mendesain, dan menyiapkan jaringan internet yang stabil. Tahapan analisis ini dilakukan agar peneliti mendapatkan data awal sebagai dasar pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites*.

3.3.2 Design (Perancangan)

Pada tahap ini, peneliti melakukan pembuatan kerangka produk yang akan dikembangkan. Tahap pertama yaitu peneliti membuat Garis Besar Program Media (GBPM) yang menjadi pedoman dalam pembuatan rancangan dalam pembuatan

produk. Disaat mendesain pun peneliti juga harus memilih format media apa yang akan dimuat dalam *Google Sites*, dan membuat *Prototype* produk. Pada tahapan *prototype* produk, peneliti harus merealisasikan rancangan dalam GBPM melalui pembuatan produk. Peneliti menerapkan desain pada media, menyusun materi, membuat logo serta *header* untuk media, mengatur konsep warna dalam media dan membuat tutorial penggunaan media. Produk juga dirancang untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar dengan materi hak dan kewajiban. Produk yang dimaksud yaitu media pembelajaran berbasis *Google Sites* untuk menunjang penyampaian isi atau materi pembelajaran dari guru kepada peserta didik. Selain itu, media dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran peserta didik secara individu di rumah.

3.3.3 Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, peneliti melakukan validasi dari para ahli (*expert judgement*) yang terdiri dari ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi. Hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari produk yang dikembangkan dan juga mendapatkan masukan terhadap perbaikan produk sebelum peneliti mengimplementasikannya ke pengguna.

3.3.4 Implementation (Implementasi)

Pada tahap ini, peneliti melakukan implementasi produk kepada pengguna yaitu pada guru dan peserta didik kelas IV. Sebelumnya, produk ini juga bisa direvisi sesuai masukan dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Dan setelah produk dinyatakan valid maka produk siap untuk diimplementasikan dalam pembelajaran PKn kelas IV Sekolah Dasar. Kegiatan pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui respon serta penilaian penggunaan terhadap produk yang telah dibuat.

3.3.5 Evaluation (Evaluasi)

Tahap ini merupakan tahap terakhir yakni evaluasi. Evaluasi dilakukan secara formatif. Peneliti juga melakukan analisis data yang telah diperoleh dari hasil angket penilaian pengguna yaitu guru dan peserta kelas IV. Maka hasil dari pengembangan produk akan diketahui, apakah produk yang telah dikembangkan mendapatkan predikat layak untuk bisa digunakan dalam proses pembelajaran atau tidak.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Peneliti mengumpulkan data dari subyek penelitian untuk mendapatkan informasi yang diperlukan untuk penelitian. Menggunakan alat *non-test*, seperti panduan wawancara dan kuesioner, data ini dapat menanggapi formulasi masalah dalam penelitian ini. Berikut adalah metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 3.1 Teknik pengumpulan data

No	Data	Instrumen Penelitian	Teknik Pengumpulan data
1.	Analisis kebutuhan media pembelajaran	Pedoman wawancara	Wawancara
2.	Validasi media berbasis <i>Google Sites</i>	Angket Validasi	<i>Judgement/expert review</i>
3.	Respon pengguna terhadap media berbasis <i>Google Sites</i>	Angket Respon	Angket

3.4.1 Wawancara

Wawancara dilakukan dalam penelitian ini pada tahapan analisis. Penggunaan wawancara sebagai salah satu teknik pengumpulan data dilakukan saat peneliti hendak melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang diteliti dan saat peneliti ingin mengetahui hal-hal yang lebih mendalam dari responden yang jumlahnya sedikit Sugiyono (2021, hlm. 299) wawancara dilakukan dengan guru kelas IV mengenai tanggapan penggunaan *Google Sites* sebagai media pembelajaran PKn pada materi peristiwa Hak dan kewajiban. Wawancara juga bertujuan menambah data yang dibutuhkan terkait analisis kebutuhan media dan penggunaan metode pembelajaran oleh guru. Selain itu, wawancara dilakukan juga setelah tahap implementasi yang bertujuan untuk memperoleh informasi mendalam terkait respon pengguna terhadap produk yang telah dikembangkan. Adapun pedoman wawancara yang dibuat adalah sebagai berikut.

Tabel 3.2 Tabel Pedoman Wawancara Pendidik

Aspek	Item pertanyaan	Jumlah pertanyaan
Materi	Materi hak dan kewajiban warga masyarakat di kelas IV	1
	KD dan silabus mengenai materi hak dan kewajiban di kelas IV sekolah dasar	1
	Pembelajaran materi hak dan kewajiban warga masyarakat di kelas IV	1
	Sumber dan media belajar yang pernah digunakan untuk memberikan materi hak dan kewajiban warga masyarakat di kelas IV	1
Kebutuhan Pendidik	Keburtuhan pendidik terhadap sumber dan media belajar di kelas IV	1
	Kebutuhan pendidik terhadap pembelajaran di kelas IV	1
Media	Kriteria media yang baik	1
	Media yang dibutuhkan untuk mengajarkan materi hak dan kewajiban warga masyarakat sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV	1
	Pendapat mengenai media Google Sites materi hak dan kewajiban warga masyarakat	1
Karakteristik peserta didik	Karakteristik peserta didik di kelas IV	1
Jumlah		10

Sumber : Walker & Hess (A. Arsyad, 2017)

Selain dengan pendidik, wawancara dengan peserta didik dibutuhkan untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran PKn di kelas. Wawancara dengan peserta didik diperlukan untuk mengetahui bagaimana pembelajaran PKn sebelumnya dan kebutuhan media pada pembelajaran PKn. Adapun pedoman wawancara yang dibuat adalah sebagai berikut

Tabel 3.3 Tabel Pedoman Wawancara Peserta Didik

No	Item Pertanyaan	No Item
Pelaksanaan proses pembelajaran di kelas		
1.	Apakah kamu senang dengan pembelajaran PKn	1
2.	Seperti apa kegiatan belajar yang dilakukan oleh guru pada saat pembelajaran PKn di kelas?	2
3.	Kesulitan apa yang kamu alami ketika melaksanakan pembelajaran PKn?	3
Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran PKn		

Hanny Nur Alifia, 2023

RANCANG BANGUN MEDIA GOOGLE SITES PADA MATERI HAK DAN KEWAJIBAN PEMBELAJARAN PKn KELAS IV SEKOLAH DASAR

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

4.	Apakah kamu menggunakan buku pelajaran untuk mata pelajaran PKn di kelas?	4
5.	Selain menggunakan buku, media pendukung apa yang digunakan guru berikan ketika pembelajaran PKn di kelas?	5
Ketertarikan peserta didik terhadap multimedia interaktif		
6.	Apakah kamu setuju jika dibuat suatu media pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif? Yang di dalamnya terdapat gambar,video,audio, dan juga games?	6
7.	Apakah kamu suka pembelajaran yang didalamnya terdapat gambar?	7
8.	Apakah kamu suka pembelajaran yang didalamnya terdapat video?	8
9.	Apakah kamu suka pembelajaran yang didalamnya terdapat suara?	9
10.	Apakah kamu suka pembelajaran yang didalamnya terdapat games?	10
Kebutuhan pengembangan multimedia interaktif		
11.	Apakah kamu tertarik melakukan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif yang di dalamnya terdapat gambar, audio, dan games?	11
12.	Menurut kamu apakah dengan multimedia interaktif yang memuat gambar,video,audio, dan games dapat meningkatkan pemahaman dalam proses pembelajaran PKn?	12

3.4.2 Angket

Penggunaan angket bertujuan untuk mendapatkan data dalam penilaian para ahli terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan melalui expert review Angket juga digunakan untuk mengetahui respon pengguna yakni guru dan peserta didik kelas IV terhadap media yang telah dikembangkan. Dalam angket terdapat skor 1-4 dengan keterangan: Sangat Kurang (1), Kurang (2), Baik (3), Sangat Baik (4).

3.4.2.1 Angket Validasi Materi

Angket diberikan kepada ahli materi yang memiliki kompetensi pada bidang yang relevan dengan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Angket diberikan pada saat tahap pengembangan. Penggunaan angket ini memiliki tujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan materi dalam media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Validasi Materi

Aspek	Indikator	Item pertanyaan	Jumlah
Kualitas Isi	Kesesuaian materi	Kelengkapan materi	1
		Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran Pkn 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/kalimat/kata	1
		Ketepatan ejaan	1
	Mendorong keinginan belajar	Mendorong rasa ingin tahu peserta didik	1
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

Jumlah	17
---------------	-----------

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

3.4.2.2 Angket Validasi Media

Angket validasi ini diberikan kepada ahli media pada saat tahap pengembangan. Penggunaan angket ini memiliki tujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Validasi 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 dan Jenis Huruf	1
	Tampilan/ Desain	Sampul website dan Tata letak	1
		Komposisi warna dan resolusi	1
		Kualitas visual grafik atau gambar	1
Jumlah			10

Sumber : Walker & Hess (A. Arsyad 2019, hlm. 219) yang dimodifikasi

3.4.2.3 Angket Validasi Bahasa

Angket yang diberikan pada ahli bahasa itu memiliki kompetensi pada bidang kebahasaan. Angket yang diberikan pada saat tahap pengembangan. Penggunaan dari angket ini adalah memiliki tujuan yang dimana untuk mengetahui tingkat kelayakan segi kebahasaan dalam media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Bahasa

No.	Aspek	Indikator	Jumlah
1.	Lugas	Ketepatan struktur kalimat	1
		Kebakuan istilah	1

2.	Komunikatif	Keterpahaman peserta didik untuk merespon pesan	1
3.	Dialogis dan interaktif	Kemampuan memotivasi peserta didik untuk merespon pesan	1
		Komunikasi interaktif	1
4.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan berpikir peserta didik	1
5.	Keruntutan dengan tingkat perkembangan siswa	Keruntutan dan keterpaduan antar kegiatan belajar	1
		Keruntutan dan keterpaduan antar paragraph	1
6.	Penggunaan istilah, simbol atau ikon	Konsistensi penggunaan istilah	1
		Konsistensi penggunaan simbol dan lambang	1
Jumlah			10

Sumber: BNSP (Urip Purwono, 2008) DEPDIKNAS (2002) (dalam (Khotima dkk., 2021) yang dimodifikasi

3.4.2.4 Angket Respon Guru

Angket diberikan kepada guru dengan tujuan untuk mengetahui respon/tanggapan guru terhadap media yang telah dikembangkan.

Tabel 3. 7 Kisi-kisi Angket Respon Guru

No	Aspek	Item pertanyaan
1.	Kualitas Isi	Materi yang disampaikan jelas
2.		Media menarik untuk belajar
3.		Materi dalam <i>website</i> lengkap
4.		Contoh materi penerapan hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat
5.		Bahasa dalam <i>website</i> mudah dipahami
6.		Terdapat latihan soal
7.	Kualitas Teknis	<i>Website</i> mudah digunakan
8.		<i>Website</i> mudah diakses atau ditemukan
9.		Media dapat digunakan dengan berbagai perangkat
10.		Tampilan sampul aplikasi menarik
11.		Tulisan mudah dibaca
12.		Gambar dalam <i>website</i> jelas
13.		Warna dalam <i>website</i> menarik
14.		Video dalam <i>website</i> jelas
15.		Permainan dalam <i>website</i> mudah digunakan

Sumber : Walker & Hess (A. Arsyad 2019, hlm.219) yang dimodifikasi

3.4.2.5 Angket Respon Peserta Didik

Angket ini diberikan kepada peserta didik yang bertujuan mengetahui respon atau tanggapan terhadap media yang sudah dikembangkan. Angket ini akan diberikan setelah media diujicobakan kepada peserta didik.

Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik

Aspek/ indikator	Item pertanyaan	Jumlah
Kualitas Isi	Kejelasan materi	1
	Kemenarikan materi	1
	Kelengkapan materi	1
	Contoh penerapan hak dan kewajiban warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari	1
	Membuat peserta didik ingin tahu lebih dalam tentang materi hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat	1
	Bahasa mudah dipahami	1
	Terdapat Latihan soal	1
Kualitas Teknis	Website mudah ditemukan sesuai dengan instruksi	1
	Halaman website mudah digunakan	1
	Media dapat digunakan secara fleksibel	1
	Tampilan sampul website menarik	1
	Tulisan mudah dibaca	1
	Warna dalam website menarik	1
	Kejelasan gambar	1
	Kejelasan video	1
Jumlah		15

Sumber : Walker & Hess (A. Arsyad 2019, hlm. 219) yang dimodifikasi

Tindak lanjut dari adanya instrument penelitian itu berfungsi untuk

pengumpulan data. Metode yang digunakan pada tahap pengumpulan data adalah metode kualitatif, maka data yang digunakan dalam penelitian ini

3.5 Teknik Analisis Data

Pendekatan analisis data ini menggunakan teknik penelitian deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk memberikan jawaban atas pertanyaan yang telah ditanyakan oleh penelitian. Mengumpulkan dan mengatur informasi yang diperoleh dari kuesioner pada lembar validasi dan wawancara akan menjadi langkah pertama dalam proses analisis data tim studi. Data yang diterima kemudian diproses dengan perhitungan menggunakan prosedur di bawah ini:

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

Ps = Presentase

S = Jumlah skor yang didapat

N = Jumlah skor ideal

Hasil skor dari data validasi yang didapatkan nantinya diubah menjadi bentuk kualitatif deskriptif yang mengacu pada kriteria interpretasi skor skala likert. Penggunaan skala likert ini bertujuan untuk mengukur sikap, pendapat dan juga persepsi seorang maupun kelompok tertentu terhadap kejadian atau fenomena sosial yang terjadi.

Tabel 3. 9 Kriteria Insterpretasi Skor

Skor Rata-rata (%)	Kategori
0-25	Sangat kurang
26-50	Kurang
51-74	Baik
76-100	Sangat baik

Sumber: Arikunto (Vian Yulianty 2022)

Berdasarkan tabel kriteria diatas analisis data ini menggunakan kategori “Sangat Kurang,Baik, dan Sangat baik.” Media yang dikatakan sangat baik ini akan mendapatkan persentase 76-100%.

3.6 Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan ini untuk menjawab yang bersumber dari rumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya. Hasil akhir dari analisis data penelitian yang dilakukan ini berupa penilaian kelayakan dan respon pengguna terhadap media berbasis Google Sites pada pembelajaran PKn materi hak dan kewajiban.