

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di paparkan, peneliti akan mengembangkan suatu produk media pembelajaran berupa *Google Sites*. Maka dari itu metode penelitian yang akan digunakan adalah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan bukan untuk menguji hipotesis ataupun menghasilkan sebuah teori. Tetapi tujuan dari penelitian pengembangan yaitu untuk dapat menghasilkan sebuah produk atau menyempurnakan produk yang sudah ada dan dapat dipertanggungjawabkan.

Desain penelitian yang digunakan berbasis penelitian pengembangan (*Design and Development*) yakni sebuah strategi untuk mengembangkan produk tertentu. Menurut Richey dan Klein (2014) bahwa “*The systematic study of design, development and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basic for the creation of instructional and non-instructional products and tools*” yang dimaksud adalah bahwa studi sistematis dalam merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi bertujuan menyajikan dasar empiris dalam memproduksi produk dan alat pembelajaran.

Tujuan utama penelitian dan pengembangan ialah membuat atau mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan disekolah. D&D dapat diartikan juga sebagai suatu proses sistematis untuk mendesain, mengembangkan serta mengevaluasi dengan tujuan membangun sebuah produk atau alat yang dapat digunakan saat pembelajaran. Produk pendidikan yang akan peneliti desain dan kembangkan adalah *Google Sites* sebagai salah satu media pembelajaran dalam mata pelajaran SBdP untuk kelas IV SD.

#### **3.2 Prosedur Penelitian**

Berbagai macam model penelitian pengembangan yang digunakan, salah satunya adalah model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation dan Evaluation*) yang mempresentasikan tahapan-tahapan secara sistematis yang

bertujuan tercapainya hasil yang diinginkan melalui mendesain dan mengembangkan sebuah produk yang efektif dan efisien. Desain model penelitian ini mengacu pada formulasi yang dikembangkan oleh Tegeh & Kirna, (2013). Tahapan-tahapan dalam model ADDIE memiliki kesatuan satu sama lain. Oleh karena itu penggunaan model ini perlu dilakukan secara bertahap hingga menyeluruh. Berikut adalah penjelasan tentang tahapan pada model ADDIE beserta tindakan yang dilakukan :

### **3.2.1 Analyze (Analisis)**

Langkah analisis terbagi menjadi tiga tahap yaitu tahap analisis kebutuhan materi, analisis lingkungan belajar dan analisis karakteristik peserta didik. Tahap pertama adalah analisis kebutuhan materi dilakukan agar proses pengembangan media ini sesuai dengan konten pembelajaran, peneliti melakukan analisis dilight dari cakupan materi cakupan keluasan dan kedalaman materi. Tahap kedua adalah analisis lingkungan belajar yang dimana media tersebut dapat menciptakan suasana pembelajaran yang efektif bagi peserta didik. Tahap ketiga adalah analisis karakteristik peserta didik yaitu menyelaraskan media pembelajaran yang telah ditentukan pada tahap sebelumnya dengan karakteristik peserta didik dalam pemahaman materi seni rupa teknik temple kolase dan montase.

### **3.2.2 Design (Desain)**

Tahap kedua adalah tahap design atau perancangan. Pada tahap ini mulai dirancang *Google Sites* yang akan dikembangkan sesuai dengan analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Selanjutnya, tahap perancangan dilakukan dengan menemukan unsur-unsur yang diperlukan pada *Google Sites* seperti teks dan sebagainya serta kebutuhan lainnya seperti mempersiapkan materi dan kebutuhan gambar dan video.

Pada tahap ini dilakukan pembuatan *storyboard* sebagai sebuah rancangan awal tampilan bertujuan untuk menyelaraskan dengan konsep yang sudah direncanakan. Pembuatan spesifikasi *storyboard* pada tahap ini tentu saja platform *google sites* dan dengan akhir pembuatan *protoripe* produk berdasarkan prosedur penyusunan. Selanjutnya selain membuat *storyboard* pada tahap ini juga dilakukan pembuatan GBPM (Garis-Garis Besar Program Media). GBPM adalah petunjuk yang digunakan sebagai pedoman para penulis di dalam penulisan

naskah program media. GBPM dibuat dengan mengacu pada analisis kebutuhan, tujuan dan materi.

### **3.2.3 Development (Pengembangan)**

Pada tahap ini pengembangan *Google Sites* dilakukan dengan beberapa tahapan. Peneliti akan membuat produk *Google Sites* lalu dievaluasi oleh dosen ahli dan direspon oleh guru dan peserta didik. Pada saat poses validasi, validator akan menggunakan instrument yang telah disusun sebagai pedoman revisi sehingga akan menghasilkan media yang layak uji. Pada tahap pengembangan dilakukan dengan beberapa tahapan diantaranya :

#### **3.2.3.1 Membuat Produk Media *Google Sites***

Pembuatan produk media *Google Sites* bertujuan untuk merealisasikan rancangan media menjadi sebuah produk yang dimulai dari menentukan desain atau tampilan yang akan dibuat, setelah itu merancang media lalu memublikasikannya.

#### **3.2.3.2 Validasi Ahli Materi**

Ahli materi adalah dosen yang berlatar belakang sebagai ahli Pendidikan Seni. Validasi dilakukan oleh ahli materi pada aspek kesesuaian media dengan materi pembelajaran teknik kolase dan mozaik. Hasil dari ahli materi adalah masukan seperti saran dan komentar yang dapat digunakan sebagai bahan perbaikan terhadap media yang dibuat. Media sudah dinyatakan valid apabila hasil validasi dari ahli materi yang berasal dari instrument angket yang diberikan yaitu > 61%.

#### **3.2.3.3 Validasi Ahli Media**

Ahli media adalah dosen yang memiliki latar belakang keilmuannya dalam bidang multimedia. Proses validasi dilakukan oleh ahli media pada kemenarikan media seperti desain, pemilihan warna dan fitur. Hasil validasi dari ahli media memuat pula masukan yang berisikan saran dan komentar yang dapat digunakan sebagai bahan perbaikan terhadap media yang telah dibuat. Media sudah dinyatakan valid apabila hasil validasi dari ahli media yang berasal dari instrument angket yang diberikan yaitu > 61%.

### 3.2.4 *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini media produk diujicobakan kepada guru dan peserta didik kelas IV. Setelah media *Google Sites* divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dinyatakan valid, maka media tersebut siap untuk diterapkan pada pembelajaran SBdP kelas IV.

### 3.2.5 *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap ini dapat dilakukan apabila ke empat tahap telah dilalui. Peneliti melakukan revisi terakhir terhadap *Google Sites* berdasarkan masukan yang didapat untuk menyempurnakan media yang telah dibuat.

## 3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini adalah para ahli yang melakukan validasi, yaitu ahli media dan materi, serta pengguna produk yang dikembangkan merupakan guru dan peserta didik kelas IV. Partisipasi dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Ahli media adalah dosen digital/ multimedia yang akan menilai *Google Sites* dari segi tampilan media seperti desain dan warna.
- 2) Ahli materi adalah dosen terkait materi seni rupa teknik tempel berasal dari program studi seni dan olahraga yang akan menilai *Google Sites* ini dari segi materi, kesesuaian konsep dengan materi bagi peserta didik.
- 3) Guru dan peserta didik kelas IV SDN Percobaan Kabupaten Bandung sebagai konsumen dari *Google Sites*.

Tempat penelitian dilakukan di SDN Percobaan Kabupaten Bandung secara langsung Hal ini dilakukan untuk mendapatlan respon, baik guru maupun peserta didik.

## 3.4 Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket dan wawancara. Angket ini adalah instrumen *non-test* berupa daftar pertanyaan yang harus dijawab oleh orang yang menjadi responden dalam penelitian. Selain itu angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2014). Wawancara adalah suatu komunikasi verbal dalam bentuk percakapan guna memperoleh informasi dari narasumber (Nasution dalam Sudaryono, 2016). Pada penelitian ini, orang yang menjadi responden yaitu guru

dan peserta didik kelas IV guna mengetahui respon dari Peserta didik dan Guru serta untuk mendapatkan saran atau masukan dari penggunaan media *Google Sites* ini dalam pembelajaran SBdP materi Seni Rupa Teknik Tempel Kolase dan Mozaik.

Angket yang hendak disebar akan ditambahkan skor dengan menggunakan skala likert. Skala likert merupakan suatu skala psikometrik yang umum digunakan dalam angket dan merupakan skala yang paling banyak digunakan dalam riset berupa survey. Skala likert terdiri dari : Sangat Baik (4), Baik (3), Kurang (2), Sangat Kurang (1).

### 3.5 Instrumen Penelitian

Terdapat dua hal utama yang dapat mempengaruhi kualitas data hasil penelitian, yaitu kualitas instrument penelitian dan kualitas data (Sugiyono, 2014). Pada penelitian ini, pengumpulan data yang dilakukan melalui angket dan wawancara. Angket pada penelitian ini merupakan daftar pertanyaan yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Pada lembar validasi media peneliti menggunakan prinsip desain intruksional universal untuk *mobile learning* yang merujuk pada pendapat (Elias, 2011), mengingat pada implementasi media pembelajaran *Google Sites* dapat digunakan secara *mobile* agar dapat digunakan dimana saja dan kapan saja yang dimana nantinya dapat menumpuhkan kemandirian siswa. Selain itu peneliti juga merujuk pada pendapat Umi Syifa (2021) mengenai kelayakan media pembelajaran, dan merujuk pada pendapat Noviana Erika (2021) mengenai karakteristik media pembelajaran *Google Sites*.

Dalam penelitian pengembangan *Google Sites* materi teknik tempel kolase dan mozaik ini menggunakan alat pengumpulan data yang digunakan seperti dalam tabel berikut :

**Tabel 3.1 Data dan Teknik yang digunakan**

No	Data	Instrumen Penelitian	Teknik Pengumpulan Data
1	Analisi kebutuhan materi dan karakteristik siswa	Pedoman wawancara	wawancara
2	Validasi media <i>Google Sites</i>	Angket Validasi	<i>Judgment/Expert Review</i>

3	Respon Guru dan Siswa terhadap Media <i>Google Sites</i>	Angket Respon	Angket
---	--	---------------	--------

Berikut penjabaran dari instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini berupa validasi berupa angket yang akan diujikan, di antaranya :

a. Lembar Validasi Ahli Materi

**Tabel 3.2 Instrumen Validasi Ahli Materi**

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan
Isi/ Materi	Ketepatan konsep materi	Ketepatan isi media dengan konten SBdP
		Kesesuaian materi dengan KD
		Kesesuaian materi dengan indikator
	Kejelasan materi	Membantu siswa dalam memahami teknik kolase dan mozaik
		Konten materi mudah dipahami
		Konten materi disampaikan dengan runtut
Keseuaian dengan siswa	Materi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan siswa	

b. Lembar Validasi Ahli Media

**Tabel 3.3 Instrumen Validasi Ahli Media**

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan
Pola penggunaan	Kemudahan Mengakses Media	Media dapat diakses dengan mudah

Fleksibilitas	Kemudahan Menggunakan Media	Media dapat digunakan dengan mudah
		Media dapat digunakan kapan saja dan dimana saja
Kesederhanaan	Desain Setiap Halaman	Kesederhanaan desain
		Keterpaduan desain
		Keseimbangan desain
Kejelasan Informasi	Desain Pesan	Penyampaian pesan tercapai
		Kelengkapan pesan
Lingkungan Belajar	Teknologi Penunjang	Dapat diakses secara mobile melalui smartphone
Kesesuaian Intruksional	Petunjuk penggunaan	Ketersediaan petunjuk penggunaan

c. Lembar Angket Respon Guru

**Tabel 3.4 Instrumen Respon Guru**

Aspek	Indikator	Item pertanyaan
Isi/Materi	Ketepatan	Kesesuaian dengan KI dan KD
		Urutan penyajian materi
	Kelengkapan	Terdapat objek gambar
		Terdapat video tambahan
Kualitas Media	Minat/Perhatian	Menarik minat dan perhatian peserta didik
	Keberagaman	Media pembelajaran mudah digunakan
		Memudahkan proses pembelajaran
Kualitas Tampilan	Media menarik untuk digunakan oleh peserta didik	

## d. Lembar Angket Respon Peserta Didik

**Tabel 3.5 Instrumen Respon Peserta Didik**

Aspek	Item Pertanyaan
Isi/Materi	Kejelasan penyampaian materi
	Kemenarikan penyampaian materi
	Kemudahan memahami materi
Kualitas Media	Gambar pada Google Sites menarik
	Warna pada Google Sites menarik
	Tulisan pada Google Sites terbaca dengan jelas
	Kemudahan penggunaan media
	Media Google Sites dapat memotivasi peserta didik

**3.6 Analisis Data**

Dalam penelitian peneliti berencana akan menggunakan teknik analisis data dengan Analisis Deskriptif Kualitatif, dimana data yang dianalisis yaitu data hasil validasi ahli materi dan ahli media. Proses uji kelayakan tersebut menggunakan alat angket berupa angka skor yang disebut dengan *Skala Likert*, kemudian dianalisis melalui perhitungan presentase rata-rata dari setiap bagian angket. Skor yang didapat dari setiap angket dijumlahkan lalu dirubah kedalam bentuk presentase dengan membagi kepada skor ideal dari setiap masing-masing angket dengan menggunakan rumus, sebagai berikut :

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

Ps = Presentase

S = Jumlah skor yang didapat

N = Jumlah skor ideal

Selanjutnya hasil angka yang didapat dari perhitungan tersebut diubah kedalam bentuk kualitatif dengan mengacu kepada kriteria Interpretasi Skor, menurut Arikunto & Safruddin (2009) yang termuat kedalam tabel berikut :

**Tabel 3.6 Interpretasi Kelayakan**

<b>Skor Rata-rata (%)</b>	<b>Kategori</b>
0-20	Tidak Layak
21-40	Kurang Layak
41-60	Cukup Layak
61-80	Layak
81-100	Sangat Layak

### **3.7 Penarikan Kesimpulan**

Peneliti dalam penarikan kesimpulan menyajikan hasil jawaban dari setiap rumusan masalah yang telah dirumuskan. Hasil akhir dari analisis data penelitian menghasilkan kelayakan media *Google Sites* pada materi seni rupa teknik kolase dan mozaik di kelas IV sekolah dasar.