

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

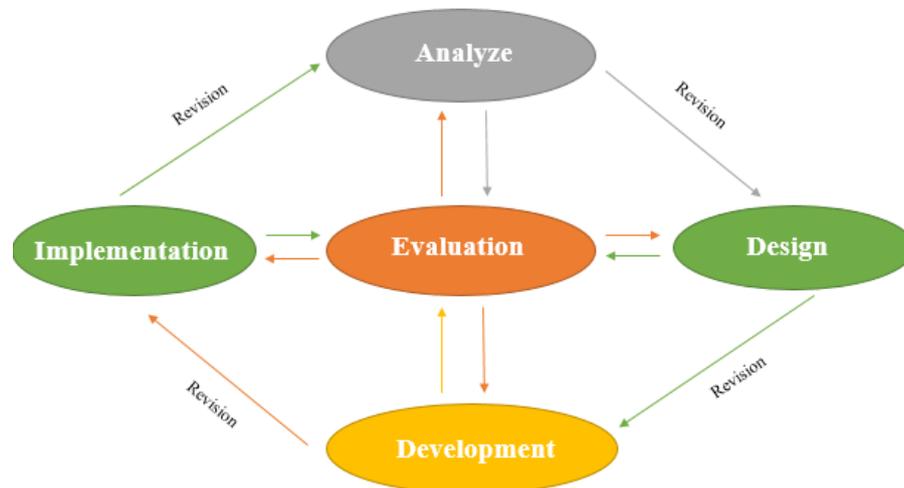
Desain penelitian yang digunakan peneliti adalah *Desain and Development* (D&D) yang juga sering disebut penelitian dan pengembangan. Tujuannya yaitu untuk mengembangkan suatu produk atau juga untuk menyempurnakan suatu produk yang telah ada. Richey dan Klein (2007: 2-3) menyampaikan D&D adalah sebuah studi yang bersifat sistematis dengan tujuan untuk menetapkan dasar empiris untuk menciptakan produk atau menyempurnakan produk yang mengacu pada proses desain, pengembangan, dan evaluasi. Jenis penelitian D&D yang dilakukan pada penelitian adalah jenis penelitian produk dan alat (*product tools and research*), hal ini karena pada penelitian ini berfokus pada proses penciptaan atau pengembangan dan pembuatan suatu produk atau alat digital melalui proses tahapan perancangan desain, tahap pengembangan, uji coba, lalu tahap evaluasi dengan tujuan menciptakan model baru, menyempurnakan model, atau memecahkan permasalahan yang terjadi pada kegiatan pembelajaran di kelas. Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif yang berfokus pada metode deskriptif berdasarkan *expert review* atau tinjauan penilaian para ahli mengenai kelayakan dan kualitas sebuah produk melalui validasi.

Peneliti menggunakan model ADDIE yaitu analisis (*analyze*), perencanaan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Model ADDIE dapat digunakan karena membangun pembelajaran yang berbasis pada kinerja, berpusat pada siswa, dan berfungsi sebagai kerangka panduan pada situasi yang kompleks agar tercipta media produk yang efektif (Branch., 2009:4). Model ini disusun dengan rinci berdasarkan urutan-urutan kegiatan secara sistematis dalam pengupayaan penyelesaian problem pembelajaran yang dibutuhkan sesuai dengan karakteristik pembelajaran (Tegeh dan Kirna, 2013, hlm. 16).

3.2 Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Adapun tahap pengembangan model ADDIE ini diantaranya adalah dimulai dari tahap

Analisis (*analyze*), Perencanaan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*evaluation*). Penjabaran model ADDIE adalah sebagai berikut.



Gambar 3.1 Model ADDIE

(Sumber: Branch, 2009)

3.2.1 Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap pertama ini dilakukan beberapa kegiatan diantaranya mulai dari menganalisis kebutuhan media dengan tujuan untuk memastikan produk yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, analisis karakteristik peserta didik di kelas V sekolah dasar dengan tujuan untuk menyesuaikan pengembangan media sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V sekolah dasar, analisis kompetensi dasar dan materi pembelajaran.

3.2.2 Tahap Perencanaan (*Design*)

Beberapa langkah yang dilakukan pada tahap *design* (perencanaan) diantaranya yaitu dimulai dari penyusunan garis besar program media (GBPM). Hal ini ditujukan untuk memperjelas cakupan materi, sehingga materi tersusun dan terperinci. Langkah selanjutnya yaitu membuat *storyboard* yang bertujuan untuk membuat gambaran secara jelas mengenai media pembelajaran yang akan dikembangkan.

3.2.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini, dilakukan beberapa langkah diantaranya sebagai berikut.

a. Membuat Produk Media

Pada tahap awal ini, peneliti memulai dengan mengumpulkan materi dan mengumpulkan aset-aset dalam pembuatan media berbasis video animasi interaktif ini, dimulai dari pengumpulan gambar atau ilustrasi dari *google image* dan *pinterest*, gambar yang telah terkumpul selanjutnya diedit dengan menggunakan bantuan aplikasi blender untuk memunculkan efek 3D dan gerak, lalu memilih *background* warna/ilustrasi tempat, mencari *background* audio yang akan digunakan dalam video dan selanjutnya melakukan proses editing video di *powerpoint* dan mengubahnya menjadi bentuk video, lalu menyatukan keseluruhan video menggunakan bantuan aplikasi *motion ninja*. Setelah video selesai didesain dan juga dibuat, selanjutnya peneliti melakukan pengecekan ulang mengenai media pembelajaran yang dikembangkan.

b. Uji Validasi

Pada tahap ini, peneliti melakukan validasi kepada beberapa ahli diantaranya kepada ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari produk/media yang dikembangkan dan juga mendapatkan saran dan masukan untuk selanjutnya dilakukan perbaikan terhadap produk/media yang peneliti kembangkan sebelum peneliti melaksanakan uji coba kepada subjek penelitian.

c. Publikasi

Setelah selesai divalidasi maka selanjutnya media berbasis video animasi interaktif tersebut siap dipublikasikan. Pada tahap publikasi ini, peneliti mempublikasikan video ke *platform YouTube*.

3.2.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini, pelaksanaan uji coba media yang telah dikembangkan kepada guru dan siswa kelas V SDN 068 Sindanglaya. Setelah media divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, lalu dilakukan revisi dan pengecekan ulang, selanjutnya media tersebut siap digunakan dan diujicobakan kepada guru dan siswa secara langsung di SD yang diteliti, sebelum pelaksanaan penggunaan media, setiap

peserta didik diberikan penjelasan mengenai tata cara penggunaan media berbasis video animasi interaktif, disertai dengan tata cara pengisian instrumen angket yang nanti akan diberikan secara langsung sebagai respons dan juga tanda telah mengamati produk media yang dikembangkan dan juga diujicobakan secara langsung.

Pengumpulan data respons dari guru dan juga siswa dikumpulkan juga secara langsung, setelah sebelumnya dibuat dan juga di *print out* lalu dibagikan kepada guru dan siswa. Jika terdapat revisi, maka peneliti akan melaksanakan revisi terhadap produk media yang telah dikembangkan berdasarkan komentar, masukan dan juga saran dari pihak terkait seperti guru maupun peserta didik.

3.2.5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan secara formatif dengan cara menganalisis data respons yang telah didapatkan sebelumnya, dengan tujuan untuk melakukan perbaikan pada media pembelajaran berbasis video animasi interaktif pada materi keragaman sosial dan budaya.

3.3 Partisipan Penelitian dan Lokasi Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini diantaranya adalah para ahli dan pengguna dalam media pembelajaran ini meliputi guru dan juga peserta didik. Secara lengkap partisipan ini dijabarkan sebagai berikut.

1. Ahli Materi

Penelitian ini melibatkan dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang memiliki keahlian pada bidangnya, memeriksa kesesuaian muatan materi, yang dipilih dalam media pembelajaran berbasis video animasi interaktif.

2. Ahli Media

Ahli media pada penelitian ini merupakan dosen Program Studi Pendidikan Multimedia yang ahli dibidangnya dan juga memiliki kompetensi dibidang desain yang akan memeriksa serta menguji media yang telah dikembangkan.

3. Ahli Bahasa

Pada penelitian ini ahli bahasa yang dilibatkan yaitu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang ahli dibidang kebahasaan untuk menguji kelayakan kebahasaan terhadap produk media pembelajaran berbasis video animasi interaktif yang dibuat.

4. Guru kelas V SDN 068 Sindanglaya.

5. Siswa kelas V yang berjumlah 23 orang di SDN 068 Sindanglaya yang juga merupakan subjek uji lapangan.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dapat menjadi aset ilmiah bagi seorang peneliti yang mengembangkannya (Adib, 2017, hlm. 139). Instrumen data yang digunakan oleh peneliti adalah berupa lampiran wawancara dan angket. Instrumen tersebut digunakan untuk mengumpulkan dan memperoleh data yang valid. Pada penelitian ini, angket digunakan untuk memvalidasi kelayakan produk serta penggunaannya sebagai subjek uji coba. Adapun penggunaan angket ini dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 3.1 Data dan Teknik yang Digunakan

No.	Data	Instrumen Penelitian	Teknik Pengumpulan Data
1.	Validasi Media video animas interaktif materi keragaman sosial dan budaya	Angket Validasi	<i>Judgemnet</i>
2.	Respons guru dan siswa terhadap media video animasi interaktif materi keragaman sosial dan budaya	Angket Respons	Angket dan Wawancara

3.	Pedoman wawancara setelah menggunakan media pembelajaran video animasi interaktif pada materi keragaman sosial dna budaya.	Pedoman Wawancara	Wawancara
----	--	-------------------	-----------

1. Wawancara

Wawancara adalah sebuah proses pengumpulan informasi yang dilakukan dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan dan dijawab secara lisan pula oleh narasumber. Wawancara ini bertujuan untuk memperkuat data yang terkait dengan respons guru dan peserta didik pada penelitian ini.

Tabel 3.2 Daftar Wawancara Peserta Didik

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kamu menyukai video animasi?	
2.	Sudahkah kamu belajar materi mengenai keragaman sosial dan budaya?	
3.	Sebelumnya, apakah kamu pernah belajar menggunakan media pembelajaran video animasi interaktif untuk pembelajaran IPS?	
4.	Seperti apa kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru ketika melaksanakan pembelajaran IPS?	
5.	Menurutmu, apakah media pembelajaran video animasi interaktif ini menarik?	

6.	Apakah media tersebut membantumu dalam memahami materi keragaman sosial dan budaya?	
7.	Apakah belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi interaktif dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar?	
8.	Apakah ada kesulitan dalam menggunakan media video animasi interaktif?	
9.	Bagaimana perasaanmu ketika belajar menggunakan media video animasi interaktif ini?	
10.	Bagaimana pendapatmu mengenai media pembelajaran berbasis video animasi interaktif?	

Tabel 3.3 Daftar Wawancara Guru

No.	Daftar Pertanyaan Wawancara	Jawaban
1.	Apakah Bapak/Ibu mengenal media pembelajaran digital dalam kegiatan pembelajaran?	
2.	Media pembelajaran apa yang biasa Bapak/Ibu gunakan dalam kegiatan Pembelajaran?	
3.	Seberapa sering Bapak/Ibu menggunakan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran?	
4.	Bagaimana ketersediaan perangkat pendukung media pembelajaran digital di sekolah?	

2. Angket

Yayu Siti Wahyuni, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI INTERAKTIF PADA MATERI KERAGAMAN SOSIAL DAN BUDAYA DI KELAS V SEKOLAH DASAR

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

5.	Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran IPS terkhusus pada materi keragaman sosial dan budaya di kelas 5?	
6.	Media digital apa yang biasa Bapak/Ibu gunakan dalam menyampaikan pembelajaran IPS terkhusus pada materi keragaman sosial dan budaya?	
7.	Apakah cukup jika penyampaian materi keragaman sosial dan budaya hanya disampaikan melalui media pembelajaran berbentuk gambar?	
8.	Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan media pembelajaran video berbasis animasi interaktif untuk menyampaikan materi keragaman sosial dan budaya?	
9.	Apakah dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi interaktif pada materi keragaman sosial dan budaya dapat membantu proses pembelajaran dan dapat memicu motivasi siswa?	
10.	Menurut Bapak/Ibu apa yang harus lebih dikembangkan dan diperbaiki dari media pembelajaran berbasis video animasi interaktif ini?	

Angket merupakan salah satu alat pengumpul informasi yang bisa digunakan yang biasanya berisi sejumlah pertanyaan yang diberikan

kepada responden untuk memberikan penilaian terhadap suatu objek atau suatu kegiatan tertentu (Riany, Fajar, dan Lukman, 2016, hlm. 148). Sementara Zuriah (2006: 182) menyampaikan angket atau kuisioner adalah suatu alat pengumpul informasi dengan cara menyampaikan pertanyaan tertulis untuk dijawab secara tertulis pula oleh responden. Angket pada penelitian ini akan ditujukan kepada ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, guru dan peserta didik. Tujuan dibuatnya angket ini adalah untuk mengetahui kelayakan dari media berbasis video animasi interaktif pada materi keragaman sosial dan budaya.

a. Angket Ahli Materi

Lembar angket validasi ahli materi diisi oleh ahli materi yang bertujuan untuk mengetahui kualitas isi dan menguji kelayakan media video berbasis animasi interaktif pada materi keragaman sosial dan budaya yang telah dikembangkan.

Tabel 3.4 Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Butir Penilaian	Penilaian			
				1	2	3	4
1	Isi/Materi	Ketepatan konsep materi	Materi yang disajikan lengkap				
2			Materi yang disajikan sesuai dengan KD dan indikator				
3		Kejelasan materi	Gambar dapat memperjelas materi				
4			Video dan audio membantu memperjelas isi materi				

5			Keakuratan gambar dan materi				
6	Kelayakan Penyajian	Teknik penyajian	Kemudahan dalam mengakses materi				
7			Keruntutan konsep				
8		Penyajian pembelajaran	Membantu peserta didik dalam pembelajaran				
9			Peserta didik terlibat secara aktif				
10			Mendorong rasa ingin tahu peserta didik				

Sumber: Diadaptasi dari, Hanifah. S, (2020)

b. Angket Ahli Media

Lembar angket validasi ahli media diisi oleh ahli media yang bertujuan untuk mengetahui kualitas teknik dan menguji kualitas desain media video berbasis animasi interaktif pada materi keragaman sosial dan budaya yang telah dikembangkan.

Tabel 3.5 Angket Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Butir Penilaian	Penilaian			
				1	2	3	4

1	Kualitas teknik	Kebergunaan	Membantu memudahkan guru dalam menyampaikan materi				
2			Membantu peserta didik dalam memahami materi				
3			Penggunaan media yang mudah dan praktis				
4			Media mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik				
5		Keterbacaan	Ukuran huruf dapat terbaca dengan jelas				
6			Ukuran huruf sesuai				
7			Komposisi warna huruf				
8	Kualitas Desain	Desain Tampilan	Tata letak				

9			Ketepatan dalam pemilihan warna				
10			Kesesuaian pemilihan gambar ilustrasi				
11			Kesesuaian proporsi warna				
12		Desain Ilustrasi	Penyajian tampilan runtut				
13			Ilustrasi gambar menarik bagi peserta didik				

Sumber: Diadaptasi dari, Hanifah. S, (2020)

c. Angket Ahli Bahasa

Lembar angket validasi ahli bahasa diisi oleh ahli bahasa yang bertujuan untuk menguji dan mendapatkan penilaian mengenai kelayakan kebahasaan pada pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 3.6 Angket Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator	Butir Penilaian	Penilaian			
				1	2	3	4

1	Kebahasaan	Komunikatif	Efektif dalam menyampaikan informasi				
2			Bahasa mudah dipahami				
3		Lugas	Struktur kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik				
4			Menggunakan kalimat efektif				
5		Kesesuaian Dengan Perkembangan Peserta Didik	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik				
7		Kesesuaian Dengan Kaidah Kebahasaan	Ketepatan ejaan				
8			Ketepatan tata bahasa				
9			Ketepatan penggunaan simbol dan ikon				

Sumber: Diadaptasi dari, Hanifah. S, (2020)

d. Lembar Angket Respons Guru

Guru mengisi angket ini yang bertujuan untuk menilai dan mendapatkan respons mengenai media yang dikembangkan dengan acuan skor yang dijabarkan sebagai berikut.

1 = SK (Sangat Kurang)

3 = B (Baik)

2 = K (Kurang)

4 = SB (Sangat Baik)

Yayu Siti Wahyuni, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI INTERAKTIF PADA MATERI KERAGAMAN SOSIAL DAN BUDAYA DI KELAS V SEKOLAH DASAR

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

Berikut ini dijabarkan rincian penilaian untuk guru dan peserta didik.

Tabel 3.7 Angket Respons Guru

No	Aspek	Indikator	Butir Penilaian	Penilaian			
				1	2	3	4
1	Isi Materi	Ketepatan	Ketepatan konsep dan definisi				
2			Kesesuaian materi dengan KD				
3			Mendorong rasa ingin tahu peserta didik				
4			Membantu memberikan pemahaman materi				
5			Kesesuaian urutan materi				
6	Kualitas Teknis		Media pembelajaran memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran				

7			Desain tepat guna dan mudah dipahami				
8			Tampilan media pembelajaran menarik				
9			Media mampu meningkatkan motivasi peserta didik				

Sumber: Diadaptasi dari, Syifa. M, (2022)

e. Lembar Angket Respons Peserta Didik

Peserta didik mengisi angket, tujuannya untuk mendapatkan informasi mengenai respons peserta didik dalam kegiatan pembelajaran setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 3.8 Angket Respons Peserta Didik

No	Aspek	Butir Pertanyaan	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Isi	Isi materi, lengkap				
2		Penjelasan materi mudah dipahami				

3		Media video animasi interaktif dilengkapi dengan suara yang menjelaskan materi dengan baik			
4		Media video animasi interaktif meningkatkan rasa ingin tahu			
5		Media video animasi interaktif membantu memahami materi keragaman sosial dan budaya khususnya keragaman agama, suku, dan rumah adat			
6	Kualitas Teknis	Tampilan media video animasi interaktif menarik			
7		Media video animasi interaktif mudah digunakan			
8		Bahasa yang digunakan mudah dipahami			

9		Tulisan dalam media video animasi interaktif mudah dibaca			
10		Media video animasi dapat membantu meningkatkan motivasi belajar			
11		Media video animasi interaktif membantu menjawab pertanyaan dengan baik			
12		Media video animasi interaktif mengajak untuk berpikir			

Sumber: Diadaptasi dari, Syifa. M, (2022)

3.5 Teknik Analisis Data

Terdapat dua pijakan yang dapat dijadikan sebagai dasar dalam menganalisis data yaitu yang pertama, analisis data yang dilakukan pada saat peneliti masih berada di lapangan ketika pengumpulan data sedang berlangsung, yang kedua analisis data yang dilakukan ketika peneliti telah melakukan proses pengumpulan data atau peneliti telah keluar dari lapangan (Setiyaningsih, Rosmi, Santoso, dan Virginia, 2020, hlm. 279). Pada penelitian ini, dalam uji kelayakan melibatkan beberapa ahli seperti ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Atas dasar hal tersebut, untuk hasil penelitian peneliti berencana untuk menggunakan teknik

Yayu Siti Wahyuni, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI INTERAKTIF PADA MATERI KERAGAMAN SOSIAL DAN BUDAYA DI KELAS V SEKOLAH DASAR

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

analisis kualitatif. Untuk uji coba kelayakan media, peneliti berencana untuk menggunakan skala likert dengan menggunakan instrumen penelitian berbentuk angket. Lalu data hasil pada angket selanjutnya dianalisis dan diolah melalui perhitungan persentase rata-rata pada setiap bagiannya. Adapun panduan skor yang diperoleh dipresentasikan dengan cara sebagai berikut.

$$PS = \frac{S}{N} \times 100$$

Keterangan :

PS = Persentase, S = Jumlah skor, N = Jumlah skor ideal

Selanjutnya, hasil yang telah didapat ditransformasikan menjadi bentuk kualitatif berdasarkan kriteria sebagai berikut.

Tabel 3.9 Interpretasi Kelayakan

Skor Rata-Rata (%)	Kategori
0%-33%	Tidak Layak
33%-43%	Kurang Layak
43%-62%	Cukup Layak
62%-81%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

(Sumber: Demo, Waworuntu, dan Saiya, 2019)

Berdasarkan tabel kriteria intrepretasi kelayakan diatas, analisis data ini menggunakan kategori “Sangat Layak”, “Layak”, “Cukup Layak”, “Kurang Layak”, dan “Tidak Layak”. Media pembelajaran dapat dikatakan memenuhi kategori layak digunakan apabila mendapatkan skor persentase 62-81%.