

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

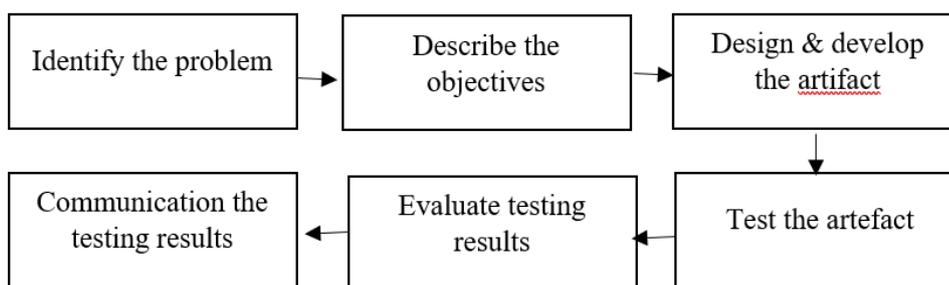
Berdasarkan rumusan masalah diatas maka peneliti akan merancang dan mengembangkan suatu produk media pembelajaran digital berbasis *powerpoint* interaktif yang berkenaan materi kerajinan nusantara. Metode penelitian yang akan digunakan adalah D&D (*Design and Development*). Berdasarkan pendapat Richey dan Klein penelitian D&D adalah kajian yang sistematis terkait proses desain, pengembangan dan proses evaluasi yang bertujuan agar mendapatkan data empiris untuk menciptakan produk intruksional dan non-instruksional dan model baru atau yang disempurnakan (Yunansah, Yuniarti, Tri Herlambang, Wahid & Hendriyani, 2022, hlm. 7). Sejalan dengan pendapat Thomas & Rothman (2012) (dalam Ima Siti Halimah, 2020, hlm 32) menyebutkan bahwa penelitian D&D mengembangkan kegiatan yang bersifat inovatif agar dapat menghasilkan solusi dari suatu permasalahan yang bersifat praktikal. Mengembangkan sebuah produk atau alat yang dapat digunakan untuk membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui media pembelajaran berbasis elektronik.

Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yakni mendeskripsikan atau menggambarkan proses pengembangan produk hingga hasil uji coba produk berdasarkan penilaian dari ahli media, materi dan bahasa serta pengguna media. Sejalan dengan pendapat Richey and Kleinn (2007) bahwa metode deskriptif kualitatif maka akan memberikan hasil penelitian dengan pendeskripsian secara mendalam dari hasil penilaian para ahli dan *user* (pengguna) melalui angket penilaian yang diisi.

3.2 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah kerangka desain model *Design and Development* yang dikembangkan oleh Peffers, dkk (dalam Ellis & Levy, 2010 hlm 111).

Model D&D biasa digunakan untuk proses mendesain, mengembangkan dan mengevaluasi yang sistematis dengan tujuan menciptakan produk dan alat instruksional dan non-instruksional serta model baru atau yang disempurnakan. Terdiri dari 6 tahapan yaitu *identify the problem*, *describe the objectives*, *design & develop the artifact*, *test the artifact*, *evaluate testing result* dan *communication the testing results*. Skema prosedur penelitian D&D dapat dilihat pada gambar 3.1:



Gambar 3. 1 Prosedur Model D&D

Adapun rincian kegiatan pada setiap tahap model D&D menurut Peffers, *et al.* (dalam J. Ellis & Levy, 2010, hlm 111) sebagai berikut:

1. Tahap identifikasi masalah (*identify the problem*)

Peneliti menyadari adanya permasalahan yang harus diselesaikan dalam ranah pendidikan mengenai permasalahan dan kesulitan yang dialami siswa dan guru pada pembelajaran SBdP materi kerajinan nusantara melalui wawancara yang dilakukan pada siswa dan guru kelas V di SD Laboratorium UPI Kampus Cibiru. Pada tahap ini juga peneliti melakukan analisis yang terdiri dari:

a. Menganalisis cakupan materi dan tujuan pembelajaran

Peneliti melakukan analisis materi untuk mendapatkan informasi terkait materi kerajinan nusantara dan tujuan pembelajaran lalu dikembangkan sesuai dengan KD 3.4 Memahami karya seni rupa daerah dan KD 4.4 Membuat karya seni rupa daerah.

b. Menganalisis kebutuhan media pembelajaran

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan kepada salah satu guru dan beberapa siswa kelas V sekolah dasar terkait pengetahuan kerajinan budaya daerah di Indonesia. Dihasilkan bahwa masih kurang

pengetahuan peserta didik mengenai kerajinan yang berasal dari beberapa daerah di Indonesia. Hal ini disebabkan oleh kurangnya minat untuk mempelajari budaya lokal melalui media buku cetak dan buku digital. Peneliti akan merancang media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam penyampaian materi.

- c. Menganalisis kebutuhan karakteristik peserta didik kelas V sekolah dasar.

Sejalan dengan pendapat menurut Piaget (dalam Fitriana & Azmi Bakhtiar, 2014, hlm 1) tentang karakteristik siswa kelas V yang masih berada pada tahap operasional konkret yaitu masa ketika anak akan berpikir logis dan fokus apabila diberikan objek-objek yang nyata atau yang pernah dialaminya. Sehingga diperlukan media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan materi yang bersifat abstrak menjadi konkret.

Maka dari permasalahan tersebut peneliti akan mengembangkan suatu media pembelajaran interaktif yaitu *powerpoint* interaktif pada materi kerajinan nusantara. Penggunaan *powerpoint* interaktif memudahkan peserta didik untuk memahami materi kerajinan nusantara menjadi lebih bermakna karena didalam *powerpoint* interaktif terdapat beragam visualisasi seperti gambar, video, audio, game, animasi dan lainnya.

2. Tahap mendeskripsikan tujuan (*describe the objectives*)

Tahap kedua, berdasarkan hasil wawancara dan analisis yang dilakukan sebelumnya kemudian peneliti mulai menentukan solusi dan tujuan dari produk media pembelajaran yang dikembangkan terkait materi kerajinan nusantara mata pelajaran SBdP.

3. Tahap desain dan pengembangan produk (*design and development the artifact*)

Pada tahap ketiga peneliti mulai merancang isi konten materi terkait kerajinan nusantara dan desain yang digunakan seperti elemen-elemen multimedia, lalu membuat desain pada media *powerpoint* interaktif semenarik mungkin dengan menyesuaikan warna serta *font* yang akan digunakan pada setiap slide *powerpoint* serta dilengkapi dengan animasi

gambar, video dan game sehingga menarik perhatian siswa untuk belajar melalui pembuatan garis besar program media (GBPM) dan alur navigasi memudahkan peneliti dalam merancang desain produk.

Selanjutnya peneliti mulai mengembangkan dan memilah materi yang akan dimasukkan, dimulai dari membuat dan mencari elemen multimedia seperti animasi, video, gambar melalui *canva*, menentukan *background*, dan membuat evaluasi. Kemudian peneliti akan melakukan pengeditan dan menyisipkan elemen multimedia yang sudah dibuat ke dalam *slide powerpoint* dengan tambahan *hyperlink* agar menjadi sebuah produk media pembelajaran *powerpoint* interaktif.

4. Tahap uji coba produk (*test the artifact*)

Tahap keempat melakukan uji coba produk media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif yang terbagi menjadi dua tahap. Tahap pertama melakukan penilaian oleh para ahli yakni ahli media, ahli materi dan ahli bahasa melalui angket penilaian validitas produk. Tujuannya agar peneliti mengetahui kelayakan dan kekurangan pada produk yang dikembangkan. Bila terdapat kekurangan pada produk media maka dilakukan revisi produk sesuai saran dan masukan dari para ahli dan dilanjutkan pada uji coba tahap kedua.

Uji coba tahap kedua dilakukan dengan membagikan angket kepada responden untuk melihat kualitas dan pengaruh produk yang telah dikembangkan pada proses pembelajaran. Peneliti melakukan uji coba kepada siswa dan guru kelas V sekolah dasar. Selama proses uji coba produk berlangsung peneliti mencatat kendala yang terjadi dari penggunaan media *powerpoint* interaktif.

5. Tahap mengevaluasi hasil uji coba (*evaluate testing result*)

Pada tahap kelima ini peneliti mulai mengevaluasi produk yang telah dikembangkan dan di uji coba dengan mengumpulkan keseluruhan data penilaian hasil validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa serta angket penilaian guru dan peserta didik. Setelah terkumpul peneliti melakukan analisis data dan revisi yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk

yang dikembangkan sehingga media yang dikembangkan sudah layak digunakan atau tidak.

6. Tahap mengkomunikasikan hasil uji coba (*communication the testing result*)

Pada tahap keenam, peneliti mulai membuat kesimpulan berdasarkan data hasil evaluasi uji coba produk pada para ahli dan responden. Kesimpulan tersebut bertujuan untuk menginformasikan terkait tindak lanjut dari pengembangan produk media yang sudah dilakukan dengan harapan media yang dibuat benar-benar layak digunakan dan dapat bermanfaat sebagai media alternatif untuk pembelajaran SBdP materi kerajinan nusantara. Data tersebut kemudian dilaporkan secara tertulis dalam bentuk karya tulis ilmiah penelitian skripsi dan dikomunikasikan secara lisan pada saat sidang skripsi.

3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini terdapat ahli media, ahli materi dan ahli bahasa sebagai uji validitas media yang dikembangkan. Partisipan selanjutnya ialah siswa kelas V Sekolah Dasar dan guru kelas V Sekolah Dasar sebagai pengguna media yang dikembangkan. Penelitian berlokasi di SD Laboratorium UPI Kampus Cibiru, Kecamatan Cileunyi, Kabupaten Bandung Jawa Barat.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa pedoman angket dan pedoman wawancara dalam melakukan pengumpulan data. Instrumen penelitian yang digunakan menghimpun data valid mengenai kelayakan media *powerpoint* interaktif materi kerajinan nusantara. Berikut instrumen penelitian yang digunakan ialah:

1. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu cara mengumpulkan data atau informasi berdasarkan narasumber yang dipilih, didalamnya terjadi komunikasi interaktif terkait permasalahan penelitian. (Rusdi, 2018).

Wawancara digunakan sebagai langkah awal untuk memperoleh informasi

mengenai pembelajaran SBdP materi kerajinan nusantara dan penggunaan media pembelajaran. Wawancara dilakukan terkait penggunaan media pembelajaran dan pembelajaran SBdP materi kerajinan nusantara. kepada guru dan siswa kelas V Sekolah Dasar.

2. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya menurut Sugiono (2011) (dalam Sohibun & Ade, 2017, hlm. 125)

3.5 Kisi-Kisi Instrument Penelitian

1. Kisi-Kisi Lembar Wawancara Guru

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Wawancara Guru Terhadap Pembelajaran
SBdP di Kelas V

No	Pertanyaan
1	Bagaimana minat dan pengetahuan siswa kelas V SD terhadap materi kerajinan nusantara di mata pelajaran SBdP?
2	Media pembelajaran apa saja yang biasa digunakan dalam pembelajaran SBdP materi kerajinan nusantara?
3	Bagaimana pendapat Ibu mengenai kebutuhan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran SBdP materi kerajinan nusantara?
4	Bagaimana pendapat ibu mengenai media pembelajaran berbasis <i>powerpoint</i> interaktif pada materi kerajina nusantara?

2. Kisi-Kisi Angket Penilaian Ahli Materi berdasarkan Walker and Hess (dalam Arsyad, 2017, hlm. 219)

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	No. Instrumen
1	Kualitas Isi/Materi	Ketepatan	1, 2, 3, 4
		Kelengkapan	5, 6
2	Kualitas Pembelajaran	Evaluasi	7, 8, 9
Jumlah			9

3. Kisi-Kisi Angket Penilaian Ahli Media berdasarkan Walker and Hess (dalam Arsyad, 2017, hlm. 219)

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media

No	Aspek	Indikator	No. Instrument
1	Kualitas kegrafikan	Keterbacaan	1, 2, 3
		Tampilan	4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12
2	Kualitas Teknis	Kebergunaan	13, 14, 15, 16
		Fungsionalitas	17, 18
Jumlah			18

4. Kisi-Kisi Angket Penilaian Ahli Bahasa dimodifikasi berdasarkan penelitian Zarkasih (2021)

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator	No. Instrument
1	Penggunaan Bahasa	Kelugasan	1, 2
		Komunikatif	3, 4

		Kesesuaian Bahasa	5, 6
Jumlah			6

5. Kisi-Kisi Angket Respon Guru berdasarkan Walker and Hess (dalam Arsyad, 2017, hlm 219)

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Respon Guru

No	Aspek	Indikator	No. Instrument
1	Kualitas Isi/Materi	Ketepatan	1, 2
		Kelengkapan	3
		Minat/Perhatian	4
2	Kualitas Instruksional	Memberikan kesempatan belajar	5
		Memberikan bantuan belajar	6
		Berdampak bagi guru	7
3	Kualitas Teknis	Keterbacaan	8
		Kemudahan	9, 10
		Kualitas Desain	11, 12
Jumlah			12

6. Kisi-Kisi Angket Respon Siswa berdasarkan Walker and Hess (dalam Arsyad, 2017, hlm. 219)

Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Respon Siswa

No	Aspek	Indikator	No. Instrument
1	Kualitas Isi/Materi	Ketepatan	1
		Kelengkapan	2
		Minat/Perhatian	3
2	Kualitas Instruksional	Evaluasi	4
		Berdampak bagi siswa	5, 6

3	Kualitas Teknis	Keterbacaan	7
		Kemudahan	8, 9
		Desain tampilan	10
		Pengolahan slide	11
Jumlah			11

3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti yakni teknik analisis data deskriptif kualitatif. Analisis data yang dilakukan pada instrumen yang sudah diisi oleh validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru dan peserta didik. Hasil dari pengisian instrumen tersebut kemudian dianalisis menggunakan rumus pengukuran Skala Likert dengan skor 1-4 agar dapat diinterpretasikan. Menurut Sugiyono (2012) skala Likert merupakan skala yang dapat mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang atau kelompok terhadap suatu kenyataan. Skala likert mempunyai 4 atau lebih butir pertanyaan yang dikombinasikan sehingga menghasilkan sebuah skor untuk dipresentasikan misalnya meliputi pengetahuan, sikap dan perilaku (Maryuliana, Subroto & Haviana, 2016, hlm. 2).

Untuk setiap jawaban pertanyaan diberi skor sesuai tanggapan responden. Data yang sudah diperoleh dari jawaban responden kemudian diolah dan dipersentase. Untuk melihat persentase penilaiannya menggunakan rumus:

$$p = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Presentase Angka

f = Presentase Frekuensi

N = Frekuensi Jumlah

Setelah diperoleh data persentase di impretasikan dalam bentuk data kualitatif (Riduwan, 2016, hlm 15). Intepretasi tersebut dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 7 Interpretasi Skala Likert

Persentase	Interpretasi	Tindakan
81-100%	Sangat Layak	Tidak Reivsi
61-80%	Layak	Tidak Revisi
41-60%	Cukup Layak	Revisi
21-40%	Kurang Layak	Revisi
0-20%	Tidak Layak	Revisi

a. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses pemilihan data berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan kemudian dirangkum dan difokuskan kedalam konsep, kategori dan tema sesuai dengan penelitian (Rijali, 2019, hlm 91).

Reduksi data digunakan untuk mempermudah dalam penyajian data dan penarikan kesimpulan penelitian. Pada penelitian ini reduksi data dilakukan berdasarkan angket yang sudah diisi oleh partisipan yaitu ahli media, ahli materi, ahli bahasa, peserta didik kelas V SD dan guru kelas V SD.

b. Penyajian Data

Mengumpulkan data yang telah disusun untuk mempermudah dalam penarikan kesimpulan yang tepat ataupun melakukan analisis kembali. Data disajikan kedalam bentuk narasi deksriptif berdasarkan hasil skor validasi ahli media dan angket respon pengguna (Rijali, 2019, hlm 94).

c. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan hasil analisis data yang telah disajikan untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya. Penarikan kesimpulan pada penelitian ini yaitu mengenai kelayakan media *powerpoint* interaktif materi kerajinan nusantara pada pembelajaran SBdP Sekolah Dasar.