

BAB III

METODE PENELITIAN

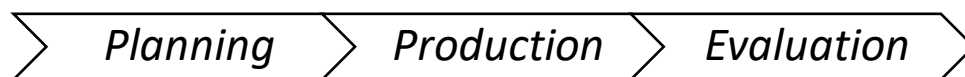
3.1 Desain Penelitian

Sebagaimana tujuan awal penelitian ini yaitu untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran, maka metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *Design and Development (D&D)* atau dalam bahasa Indonesia disebut dengan metode design dan pengembangan. Richey dan Klein (dalam Khoirunnisa, 2022, hlm. 22) berpendapat bahwa model ini merupakan “*the systematic study of design, development, and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and non-instructional product and tools and now or enhanced models that govern their development*”. Dapat diartikan bahwa metode D&D merupakan pendekatan penelitian yang dilakukan secara terstruktur terhadap proses desain, pengembangan serta proses evaluasi untuk menetapkan dasar empiris atau landasan dalam menciptakan produk maupun alat pembelajaran baik yang baru maupun menyempurnakan yang sudah ada. Pada penelitian kali ini peneliti akan menghasilkan media pembelajaran audio visual interaktif “Penerapan Nilai Pancasila” yang kemudian dilakukan evaluasi serta validasi oleh ahli dan juga akan dilakukan uji coba terbatas pada peserta didik fase B Sekolah Dasar.

Fokus pada penelitian ini adalah menggunakan model PPE (*Planning, Production, and Evaluation*) atau Perencanaan, Produksi, dan Evaluasi yang dikembangkan oleh Richey dan Klein. Richey dan Klein (dalam Khoirunnisa, 2022, hlm. 22) menyatakan “*The focus of research and development design can be on front-end analysis planning, production, and evaluation (PPE)*”. Dapat diartikan bahwa pusat perhatian pada model ini adalah *Planning* (perencanaan) bermakna kegiatan untuk membuat rencana produk. Kegiatan ini diawali dengan pengkajian kebutuhan, tujuan, dan tantangan yang dilakukan melalui penelitian ataupun melalui analisis literatur. *Production* (memproduksi) adalah kegiatan membuat produk, alat, atau model berdasarkan rancangan yang telah dibuat, *Evaluation* (evaluasi) merupakan kegiatan untuk menguji ataupun menilai kualitas, efektivitas, dan kesesuaian produk yang telah

dibuat, pengujian dalam penelitian ini akan dilakukan oleh ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran dan peserta didik selaku *user*.

Adapun langkah-langkah atau tahapan desain PPE jika dibubuhkan dalam sebuah bagan adalah sebagai berikut.



Gambar 3. 1 Tahap Model PPE

3.2 Prosedur Penelitian

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa penelitian ini menggunakan model PPE yang dikembangkan oleh Richey dan Klein. Pada model PPE ini terdapat tiga tahapan pengembangan, yaitu (1) *Planning* (Perencanaan), (2) *Production* (Produksi), (3) *Evaluation* (Evaluasi).

3.2.1 Tahap *Planning* (Perencanaan)

Tahap ini merupakan tahap perencanaan pengembangan media audio visual interaktif. Diantaranya pertama adalah melakukan analisis masalah, kemudian melakukan analisis materi, selanjutnya melakukan analisis kebutuhan baik itu *hardware* maupun *software* untuk pengembangan media.

3.2.2 Tahap *Production* (Produksi)

Setelah melakukan perencanaan produk, peneliti selanjutnya melakukan proses pembuatan atau pengembangan berdasarkan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya. Produk pada penelitian ini yaitu media pembelajaran audio visual interaktif penerapan nilai pancasila. Pada tahap ini pertama peneliti akan membuat desain media, kemudian merubah media menjadi interaktif dan memiliki suara, serta akhirnya melakukan pembuatan aplikasi.

3.2.3 Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Setelah produk selesai di kembangkan, selanjutnya akan dilakukan evaluasi terhadap produk. Evaluasi produk dilakukan dengan pengujian kelayakan produk melalui validasi para ahli, uji coba terbatas pada peserta didik, dan melakukan wawancara pada lima peserta didik untuk mendapatkan tanggapan mereka terhadap media pembelajaran audio visual interaktif yang telah di kembangkan. Pertama,

validasi produk kepada ahli materi Pendidikan Pancasila untuk menguji kesesuaian materi pada produk dengan capaian pembelajaran. Kedua, validasi produk kepada ahli media pembelajaran untuk menguji kelayakan media. Ketiga, validasi produk kepada guru fase b untuk menguji kesesuaian materi pada produk dengan capaian pembelajaran, serta kelayakan media yang dikembangkan. Terakhir, produk akan dilakukan uji coba terbatas kepada peserta didik fase b sekolah dasar yang selanjutnya dilakukan wawancara kepada lima peserta didik sekolah dasar.

3.3 Partisipasi Penelitian

Agar hasil pengembangan media ini sesuai dengan yang diharapkan maka dibutuhkan partisipan dari beberapa ahli yang sesuai di bidangnya sebagai validator, diantaranya:

1. Ahli Materi

Ahli materi dalam penelitian ini adalah dosen Pendidikan Kewarganegaraan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen Pedagogik, Universitas Pendidikan Indonesia untuk menilai ketersesuaian materi pada media yang dikembangkan.

2. Ahli Media

Ahli media dalam penelitian ini adalah dosen yang ahli dalam bidang pengembangan media pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen Pedagogik, Universitas Indonesia untuk menilai kelayakgunaan media yang dikembangkan.

3. Ahli Pembelajaran

Ahli Pembelajaran dalam penelitian ini adalah guru (wali kelas) kelas IV di SD Negeri Sukamaju Kecamatan Ngamprah. Guru akan diminta untuk menjadi penilai dari media yang dikembangkan.

4. Peserta Didik

Peserta didik dalam penelitian ini adalah peserta didik fase B Sekolah Dasar yang akan menjadi partisipan untuk mencoba media yang dikembangkan.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini akan dikumpulkan dengan menggunakan beberapa teknik pengumpulan data serta instrumen pengumpulan data. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu:

1. Observasi

Observasi dilakukan sebelum penelitian dilaksanakan untuk mengetahui situasi dan kondisi proses pembelajaran yang terjadi di lapangan serta untuk mengetahui secara langsung permasalahan dan keadaan yang sebenarnya di lapangan.

2. Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan dengan guru kelas serta beberapa peserta didik untuk mendapatkan informasi awal berkaitan dengan permasalahan yang terjadi di lapangan. Selain itu, wawancara ini dilaksanakan untuk melengkapi hasil observasi dan angket

3. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang berisi pertanyaan atau pernyataan untuk menjaring data atau informasi. Tujuan dari angket atau kuesioner ini yaitu untuk memperoleh saran dan masukan dari para ahli serta untuk mengetahui kualitas atau kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Angket akan diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran.

3.5 Instrumen Pengumpulan Data

1. **Instrumen Observasi (Pedoman Observasi)**

Pedoman observasi adalah panduan atau acuan yang digunakan untuk mengamati, memantau, dan mengumpulkan informasi atau data mengenai suatu objek, situasi, atau fenomena tertentu. Pedoman observasi dalam penelitian ini dilakukan secara terstruktur dan sistematis terhadap proses perilaku peserta didik baik itu saat di kelas maupun saat di luar kelas.

Tabel 3. 1
Pedoman Observasi
(Modifikasi Instrumen Observasi (Khofifah, 2022))

| No | Yang diamati |
|----|--|
| 1 | Suasana pembelajaran di kelas |
| 2 | Media pembelajaran yang digunakan guru selama pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas |
| 3 | Perilaku peserta didik selama di sekolah |
| 4 | Perilaku peserta didik di dalam kelas |

2. Instrumen Wawancara

Intrumen wawancara adalah sekumpulan pertanyaan atau topik bahasan yang telah dirancang secara sistematis dan terstruktur untuk digunakan dalam proses wawancara. Intrumen ini membantu pewawancara dalam mendapatkan informasi yang relevan dan bermakna dari narasumber atau subjek wawancara.

a. Instrumen Wawancara Guru

Tabel 3. 2
Pedoman Wawancara Guru
(Modifikasi Instrumen Wawancara Guru (Khofifah, 2022))

| No | Pertanyaan |
|----|--|
| 1 | Bagaimana proses pembelajaran Pendidikan Pancasila yang dilakukan selama di kelas? |
| 2 | Bagaimana tingkat pemahaman peserta didik mengenai Pancasila menurut ibu berdasarkan pembelajaran yang telah dilaksanakan? |
| 3 | Apa saja kesulitan yang ibu rasakan ketika pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas? |
| 4 | Seberapa penting media pembelajaran menurut ibu? |
| 5 | Media pembelajaran apa yang biasanya ibu gunakan selama pembelajaran di kelas? |

b. Instrumen Wawancara Peserta Didik

Tabel 3. 3
Pedoman Wawancara Peserta Didik
(Modifikasi Instrumen Wawancara Peserta Didik (Khofifah, 2020))

| No | Pertanyaan |
|----|---|
| 1 | Apa yang kamu ketahui tentang permainan di <i>smartphone</i> ? |
| 2 | Apakah pembelajaran dengan media <i>smartphone</i> lebih mudah di dipahami? |
| 3 | Apakah permainan di <i>smartphone</i> “Penerapan Nilai Pancasila” membantumu untuk lebih memahami Pancasila? |
| 4 | Apakah permainan di <i>smartphone</i> “Penerapan Nilai Pancasila” membantumu untuk meningkatkan motivasi belajar? |

5 Apa yang kamu sukai dari permainan di *smartphone* “Penerapan Nilai Pancasila”?

3. Instrumen Angket/Kuesioner

Instrumen yang digunakan dalam menilai media pembelajaran berdasarkan LORI (*Learning Object Review Instrument*) sebagaimana menurut Nesbit (dalam Nasution, 2020, hlm. 24) mengemukakan bahwa LORI adalah aturan yang sering digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran. Aspek yang dinilai dalam LORI adalah *content quality, learning goal alignment, feedback and adaptation, motivation, presentation design, interaction usability, accessibility, reusability, and standart compliance*.

Setelah melihat aspek penilaian LORI, maka kisi-kisi instrumen yang akan menjadi aspek penilaian validasi ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran adalah sebagai berikut.

a. Angket Ahli Materi

Tabel 3. 4
Kisi-Kisi Angket Ahli Materi
(Modifikasi aspek LORI (Abdillah, 2021))

| Aspek | Indikator | No |
|--|--|----|
| 1. Kualitas isi materi (<i>Content Quality</i>) | 1.1 Materi yang disajikan relevan dengan Capaian Pembelajaran | 1 |
| | 1.2 Materi yang disajikan tersusun secara sistematis dan runtut | 2 |
| | 1.3 Materi yang disajikan lengkap berdasarkan dengan Capaian Pembelajaran | 3 |
| | 1.4 Materi yang disajikan mudah dipahami | 4 |
| 2. Motivasi (<i>Motivation</i>) | 2.1 Isi materi yang disajikan dapat memotivasi dan menarik perhatian peserta didik | 5 |

b. Angket ahli Media

Tabel 3. 5
Kisi-Kisi Angket Ahli Media
(Modifikasi aspek LORI (Abdillah, 2021))

| Aspek | Indikator | No |
|--|--|----|
| 1. Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>) | 1.1 Pemilihan gambar yang disajikan cocok untuk peserta didik sekolah dasar | 1 |
| | 1.2 Pemilihan palet warna yang cocok digunakan untuk peserta didik sekolah dasar | 2 |
| | 1.3 Peletakan objek (<i>layouting</i>) yang memudahkan pengguna | 3 |

| | | |
|---|--|----|
| 2. Interaksi Pengguna (<i>Interaction Usability</i>) | 2.1 Fitur yang ada pada aplikasi Penerapan Nilai Pancasila dioperasikan dengan mudah | 4 |
| | 2.2 Tampilan yang mudah dipahami | 5 |
| | 2.3 Pembagian materi sesuai kategori memudahkan pengguna | 6 |
| | Audio (<i>sound effect</i>) cocok digunakan | 7 |
| 3. Aksesibilitas (<i>Accessibility</i>) | 3.1 Kemudahan dalam mengakses/memasang aplikasi | 8 |
| | 3.2 Memiliki tampilan simbol maupun istilah yang mudah dikenali | 9 |
| 4. Penggunaan Kembali (<i>Reusability</i>) | 4.1 Dapat digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan pengajar yang berbeda | 10 |

c. **Angket Ahli Praktisi**

Tabel 3. 6
Kisi-Kisi Angket Ahli Pembelajaran
(Modifikasi aspek LORI (Abdillah, 2021))

| Aspek | Indikator | No |
|--|--|----|
| 1. Kualitas Isi Materi (<i>Content Quality</i>) | 1.1 Materi yang disajikan relevan dengan Capaian Pembelajaran | 1 |
| | 1.2 Materi yang disajikan tersusun secara sistematis dan runtut | 2 |
| | 1.3 Materi yang disajikan lengkap berdasarkan dengan Capaian Pembelajaran | 3 |
| | 1.4 Materi yang disajikan mudah dipahami | 4 |
| 2. Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>) | 2.1 Desain aplikasi (gambar, warna, dan peletakan objek) yang memudahkan pengguna | 5 |
| | 2.2 Fitur yang ada pada aplikasi Penerapan Nilai Pancasila dapat dioperasikan dengan mudah | 6 |
| | 2.3 Memiliki tampilan, simbol, maupun istilah yang mudah dikenali | 7 |
| | 2.4 Audio (<i>sound effect</i>) cocok digunakan | 8 |
| | 2.5 Dapat digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan pengajar yang berbeda | 9 |

3.6 Teknik Analisis Data

Data yang telah didapatkan melalui instrumen yang telah disiapkan akan dianalisis dan diolah untuk mengetahui hasil dari pengembangan produk yang telah diujicobakan kepada partisipan penelitian. Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi. Dan data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil angket dan akan dianalisis menggunakan skala likert.

1. Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif yang diperoleh dalam penelitian ini berasal dari hasil observasi. Hasil observasi tersebut akan menjalani proses analisis yang terdiri dari tiga tahap. Miles & Huberman (dalam Ahmad & Muslimah, 2021, hlm. 176) memetakan ada tiga tahap Teknis analisis data, yaitu:

a. Reduksi Data

Merupakan proses penyederhanaan data mentah yang telah didapatkan dengan seleksi, pemfokusan, dan pengabstrakan menjadi informasi yang memiliki makna dan relevansi.

b. Penyajian Data

Penyajian atau pemaparan data adalah tahapan yang memaparkan data secara sederhana dan efektif dalam bentuk bagan, grafik dan tabel.

c. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan untuk mendapatkan hal penting dari sajian data yang telah terorganisir dalam bentuk narasi kalimat yang padat serta mengandung makna yang luas yang telah dikuatkan dengan fakta-fakta yang valid sehingga kesimpulan yang dibuat dapat dipertanggung jawabkan.

2. Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif pada penelitian ini diperoleh melalui kuesioner atau angket yang telah dinilai oleh validasi ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran yaitu guru kelas empat. Skala likert digunakan untuk mengukur pendapat dan pemahaman para ahli terhadap media pembelajaran audio visual interaktif yang telah dikembangkan. Menurut Ridwan (dalam Ningrum & Dwijayanti, 2021, hlm. 1232) skala likert digunakan dalam mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap kejadian atau gejala sosial dari skala 1 sampai 5. Pada skala likert terdapat lima kategori yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, netral, setuju, sangat setuju. Adapun rumus presentase yang diterapkan dalam penelitian produk pengembangan adalah sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

p = presentase hasil validasi

$\sum x$ = jumlah skor jawaban

$\sum xi$ = jumlah skor maksimal

Ridwan (dalam Ningrum & Dwijayanti, 2021, hlm. 1232)

Setelah dihitung menggunakan rumus di atas, maka akan diperoleh kesimpulan melalui presentase berikut:

Tabel 3. 7
Presentase Angket
(Diadaptasi dari Paramecwari, 2022)

| | |
|-----------|-------------------------------|
| 0 – 20% | Sangat kurang layak digunakan |
| 21 – 40% | Kurang layak digunakan |
| 41 – 60% | Cukup layak digunakan |
| 61 – 80% | Layak digunakan |
| 81 – 100% | Sangat layak digunakan |

Presentase pada tabel 3.7 dijadikan sebagai acuan yang sesuai dengan penelitian ini, berikut penjelasannya:

Tabel 3. 8
Keterangan Kelayakan Media
(Diadaptasi dari Paramecwari, 2022)

| | |
|----------|---|
| 0 – 20% | Media pembelajaran audio visual interaktif Penerapan Nilai Pancasila yang dibuat sangat kurang layak digunakan sebagai media pembelajaran |
| 21 – 40% | Media pembelajaran audio visual interaktif Penerapan Nilai Pancasila yang dibuat kurang layak digunakan sebagai media pembelajaran |
| 41 – 60% | Media pembelajaran audio visual interaktif Penerapan Nilai Pancasila yang dibuat cukup layak digunakan sebagai media pembelajaran |
| 61 – 80% | Media pembelajaran audio visual interaktif Penerapan Nilai Pancasila yang dibuat layak digunakan sebagai media pembelajaran |

| | |
|-----------|--|
| 81 – 100% | Media pembelajaran audio visual interaktif Penerapan Nilai Pancasila yang dibuat sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran |
|-----------|--|
