

BAB III

METODE PENELITIAN

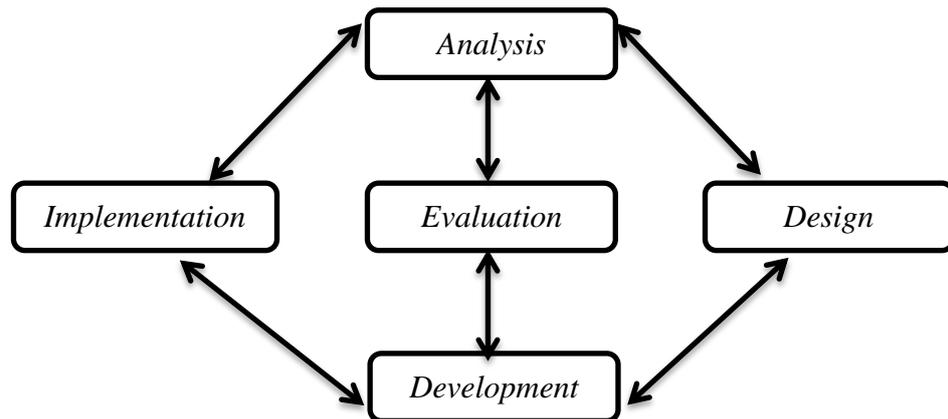
A. Desain Pengembangan

1. Jenis penelitian

Jenis penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan *Research and Development*. Menurut Sugiyono (2017:30) menyatakan penelitian dan pengembangan (R&D) dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian menurut Arikunto (2012:49-50) merupakan cara yang dipakai oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitian. Penelitian ini mengacu pada model yang dikembangkan oleh Dick and Carry yaitu, ADDIE model ini meliputi: 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, dan 5) *Evaluation*, dalam penelitian ini peneliti menjelaskan penelitian menggunakan model ADDIE yaitu pada tahap *analisis, design, development, dan implementasi* disetiap tahap tersebut selalu melewati tahap evaluasi. Secara umum model penelitian ini bisa dilihat pada gambar 3.1



Gambar 3.1 Langkah-langkah Penggunaan Metode RnD

B. Prosedur penelitian dan pengembangan

Prosedur penelitian ini menjelaskan langkah-langkah dari model *ADDIE* yang melewati sampai 5 tahap mulai dari tahap satu sampai ke tahap produk siap untuk dipakai atau dikembangkan. Untuk melihat produk yang dipakai oleh peneliti bisa diterima peserta didik.

1. *Analysis* (Tahap Analisis)

Tahap analisis dalam pengembangan terhadap media pembelajaran IPS berbasis video animasi *powtoon* dengan dilakukannya analisis kebutuhan. Akan digunakan untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran yang dilakukan di UPT SDN 2 Bulurejo untuk melihat data awal dengan melakukan wawancara terhadap pendidik yang bersangkutan

2. *Design* (Tahap Perancangan)

Peneliti pada tahap ini yang dilakukan yaitu mendesain produk awal yang akan dikembangkan. Mulai dari memilih desain media pembelajaran IPS berbasis video animasi *powtoon* yang akan dikembangkan untuk

memenuhi kelayakan dalam pemakaiannya sesuai dengan materi yang dijelaskan, serta mengumpulkan informasi dari berbagai sumber referensi dari penelitian yang sudah ada.

3. *Development* (Pengembangan Produk)

Tahapan ini perlu dilakukannya dalam mempersiapkan untuk menunjang produk yang akan dikembangkan, seperti mempersiapkan materi yang akan digunakan, pemilihan desain, serta semua yang dapat mendukung dalam mengembangkan media pembelajaran. Berikutnya dilakukan validasi oleh tiga ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan.

4. *Implementation* (Tahap Persiapan)

Pada tahap ini, peneliti juga melakukan uji coba dengan penyebaran angket kepada peserta didik yang berisi butir-butir pertanyaan tentang penggunaan media pembelajaran *powtoon*. Uji coba yang dilakukan peneliti yaitu uji coba skala kecil. Dengan hal ini, dilakukan untuk mendapatkan data terkait dengan keterkaitan *powtoon*. Setelah melakukan penyebaran angket, peneliti melakukan analisis data. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui minat pada *powtoon* yang dikembangkan. Setelah didapat hasil data dari responden peserta didik maka data tersebut diolah kemudian dianalisis tahap evaluasi.

5. *Evaluation* (Tahap Evaluasi)

Pada tahap ini akan dilewati oleh tahap *analisis, design, development*, dan *implementasi* dalam mengembangkan model pembelajaran IPS berbasis video animasi *powtoon* untuk sekolah dasar yang meliputi evaluasi. Evaluasi sangat penting untuk memperbaiki produk *powtoon* yang akan dinilai oleh tim ahli media dan ahli materi sehingga dapat diketahui produk yang akan dihasilkan layak atau tidak untuk dipakai dalam proses pembelajaran.

C. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Uji coba produk berupa angket hasilnya nanti berupa penilaian dengan kategori kemenarikan yang diberikan oleh pendidik dan peserta didik. Dimana angket berisi beberapa pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui daya tarik dan respon dari pendidik maupun peserta didik.

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Pada tahap ini, akan dilakukan uji coba untuk mengetahui respon peserta didik dan bisa memberikan penilaian terhadap kualitas produk yang dikembangkan. Uji coba ini dilakukan pada 20 responden yang bisa mewakili populasi angket. Ambil 20 peserta didik dari kelas V untuk melakukan uji coba kelompok kecil sebagai sampel.

2. Subyek Uji Coba

a. Ahli Materi

Tahap uji ahli materi dilakukan pada validator yang sudah paham dalam menilai materi dalam pokok yang dikembangkan. Ahli materi menilai kecukupan, ketepatan serta kebenaran materi. Uji ahli materi memerlukan 1 guru IPS kelas V.

b. Ahli Media

Uji ahli media bertujuan untuk mengetahui ketepatan standar minimum yang diterapkan dalam penyusunan media pembelajaran IPS berbasis video animasi *powtoon* untuk mengetahui kemenarikan serta keefektifan media pembelajaran. Ahli media menggunakan satu orang guru di SMK yang ahli dalam bidang TIK. Ahli media akan melihat kemenarikan, desain, keefektifan, dan warna media pembelajaran.

c. Siswa

Tahap uji siswa bertujuan untuk mengetahui kemenarikan dalam media pembelajaran IPS berbasis video animasi *powtoon* apakah media yang dikembangkan dapat menarik minat siswa dalam belajar. Siswa yang diambil dalam tahap uji coba berjumlah 20 anak dari kelas V.

D. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif.

1. Data Kualitatif

Data ini didapat dengan menggunakan data angket, yang diisi dengan validator dan peserta didik. Data angket yang menghasilkan kualitas dengan kategori baik dikatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar pada materi peristiwa kedatangan bangsa barat.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif yaitu skor setiap point dari kriteria penilaian pada angket kualitas media pembelajaran IPS berbasis video animasi *powtoon* pada materi peristiwa kedatangan bangsa barat yang telah diisi oleh validator dan peserta didik. Penilaian dari setiap point akan diubah ke dalam skala *likert*.

E. Instrumen Pengumpulan data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar validasi dari ahli materi dan ahli media, serta panduan wawancara. Instrumen penelitian ini pada kriteria penilaian media pembelajaran berdasarkan pada kualitas. Adapun kriteria yang dimaksud sebagai berikut:

Tabel 3.1

Kriteria dalam penilaian media pembelajaran berdasarkan pada kualitas

| No. | Aspek | Indikator |
|-----|-------------------------|--|
| 1. | Kualitas Isi dan Tujuan | a. Ketepatan b. Kepentingan c. Kelengkapan |

| | | |
|----|-----------------------|--|
| | | <ul style="list-style-type: none"> d. Keseimbangan e. Minat/perhatian f. Keadilan g. Kesesuaian dengan situasi peserta didik |
| 2. | Kualitas Intruksional | <ul style="list-style-type: none"> a. Memberikan kesempatan belajar b. Memberikan bantuan belajar c. Kualitas motivasi d. Fleksibilitas intruksional e. Hubungan dengan program pembelajaran lain f. Kualitas sosial interaksi instruksionalnya g. Kualitas tes dan penilaiannya h. Dapat memberi dampak bagi peserta didik i. Dapat membawa dampak bagi pendidik dan pembelajarannya |
| 3. | Kualitas Teknisi | <ul style="list-style-type: none"> a. Keterbacaan b. Mudah digunakan c. Kualitas tampilan/tayangan d. Kualitas penanganan jawaban e. Kualitas pengelolaan programnya f. Kualitas pendokumentasiannya |

Sumber: Putri (2020:48-49)

Berdasarkan kriteria di atas maka peneliti membuat instrumen penelitian yang telah dimodifikasikan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Peneliti membagi instrument menjadi tiga, yaitu: 1) Lembar wawancara, 2) Respon guru, 3) Lembar validasi oleh ahli materi dan ahli media. Kisi-kisi instrumen panduan lembar wawancara, lembar validasi ahli materi dan ahli media sebagai berikut.

1. Pengantar Wawancara

Tabel 3.2
Kisi-kisi Pedoman Wawancara

| No | Sub Variabel | Indikator |
|----|-------------------------|---|
| 1 | Kurikulum | Pelaksanaan K13 |
| 2 | Proses pembelajaran | Kendala dalam proses pembelajaran dan pemecahan masalahnya |
| 3 | Pemahaman peserta didik | Kemampuan peserta didik dan metode yang dilakukan |
| 4 | Media pembelajaran | Media video animasi <i>powtoon</i> untuk digunakan dalam pembelajaran |

Sumber : Putri (2020:51)

2. Pengantar Respon Guru

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Instrumen Respon Guru

| No | Aspek | Indikator | Nomor Instrumen | Jumlah Butir |
|----|-------|--|-----------------|--------------|
| 1 | | Keterbacaan teks | 1 | 1 |
| 2 | | Kejelasan gambar | 2 | 1 |
| 3 | | Durasi video <i>powtoon</i> | 3 | 1 |
| 4 | | Kemudahan pemakaian | 4 | 1 |
| 5 | | Kesesuaian materi dengan SK dan KD | 5 | 1 |
| 6 | | Kelengkapan materi | 6 | 1 |
| 7 | | Kebenaran materi | 7 | 1 |
| 8 | | Kejelasan materi | 8 | 1 |
| 9 | | Kemudahan memahami isi materi pada video | 9 | 1 |
| 10 | | Mendorong keingintahuan | 10 | 1 |
| 11 | | Motivasi | 11 | 1 |
| | | Jumlah | | 11 |

Sumber : Pengolahan Data (2021)

3. Validasi Ahli

- a. Ahli media, instrumen ini berbentuk angket validasi terkait kegrafikan dan penyajian media yang dikembangkan.

Tabel 3.4
Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Media

| No | Indikator | Jumlah Butir Soal | Nomor |
|----|---------------------------------|-------------------|--------------------------------|
| 1 | Kejelasan petunjuk penggunaan | 1 | 1 |
| 2 | Aspek ketepatan komposisi media | 13 | 2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14 |
| 3 | Interaktifitas siswa | 1 | 15 |

Sumber : Pengolahan data (2021)

- b. Ahli materi, instrumen ini berbentuk angket validasi terkait kelayakan isi, kebahasaan dan kesesuaian media *powtoon* dengan karakteristik peserta didik, berupa *powtoon* pada materi peristiwa kedatangan bangsa barat, serta para ahli materi juga memberi masukan dalam pengembangan media pembelajaran IPS berbasis video animasi *powtoon*.

Tabel 3.5
Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi

| No | Indikator | Jumlah Butir Soal | Nomor |
|----|--|-------------------|-------------------------|
| 1 | Kesesuaian materi, indikator dengan KD | 2 | 1,2 |
| 2 | Petunjuk belajar | 1 | 3 |
| 3 | Ketepatan materi | 8 | 6,9,10,11,12,13,14, 16, |

| | | | |
|---|-----------------|---|---------------|
| 4 | Ketepatan media | 5 | 4,5,7,8,15,17 |
|---|-----------------|---|---------------|

Sumber : Pengolahan Data (2021)

F. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data sebagai berikut:

1. Mengubah Kategori Menjadi Nilai

Tabel 3.6
Nilai Kualitas Media dan Materi

| Skor | Kategori | Kode |
|------|-------------------|------|
| 1 | Sangat tidak baik | STB |
| 2 | Tidak baik | TB |
| 3 | Cukup | C |
| 4 | Baik | B |
| 5 | Sangat baik | SB |

Sumber : Putri (2020:53)

Nilai kualitas media dan materi menurut skala Likert terdiri atas lima skor dengan kategori (1) sangat tidak baik kode STB, (2) kategori tidak baik kode TB, (3) kategori cukup kode (C), (4) kategori baik kode B, dan (5) kategori sangat baik kode SB.

2. Menganalisis Skor

Data dianalisis dengan menjumlah skor yang diperoleh dari penelitian. Selanjutnya, peneliti mengklasifikasikan hasil skor yang diperoleh dalam beberapa kategori. Hal ini sangat penting untuk mengetahui tingkat kelayakan media

Tabel 3.7

Kategorisasi Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran

| Skor | Kategori |
|------------|--------------------|
| < 21 % | Sangat Tidak Layak |
| 21 - 40% | Tidak Layak |
| 41 – 60% | Cukup Layak |
| 61 – 80 % | Layak |
| 81 – 100 % | Sangat Layak |

Sumber : Arikunto (2012).

3. Analisis Data Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik yang digunakan dalam penggunaan media pembelajaran IPS berbasis video animasi *powtoon* mempunyai empat pernyataan. Skor penilaian masing-masing pilihan pernyataan bisa dilihat pada tabel 3.8

Tabel 3.8
Pedoman Skor Angket Respon Peserta Didik

| Kategori | Skor | |
|--------------------|--------------------|--------------------|
| | Pernyataan Positif | Pernyataan Negatif |
| Sangat Baik (SB) | 4 | 1 |
| Baik (B) | 3 | 2 |
| Kurang (K) | 2 | 3 |
| Sangat Kurang (SK) | 1 | 4 |

Sumber: Maryam (2019)

Skor penilaian tiap-tiap peserta didik tersebut kemudian dihitung rata-rata dan diubah kepernyataan untuk mengetahui kategori dan respon peserta didik. Pengubahan skor menjadi pernyataan penilaian ini bisa dilihat dalam tabel 3.9

Tabel 3.9
Kriteria Respon Peserta Didik

| Skor Kualitas | Kriteria |
|----------------------------|-----------------------|
| $3,26 < \bar{x} \leq 4,00$ | Sangat Menarik |
| $2,51 < \bar{x} \leq 3,26$ | Menarik |
| $1,76 < \bar{x} \leq 2,51$ | Kurang Menarik |
| $1,00 < \bar{x} \leq 1,76$ | Sangat Kurang Menarik |

Sumber: Maryam (2019)