

## BAB III

### METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Model Penelitian dan Pengembangan

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode pengembangan. Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang dapat menghasilkan suatu produk atau memperbarui suatu produk yang sebelumnya telah ada yang dimana hal tersebut terkait dengan kegiatan pembelajaran yang kemudian di uji manfaatnya. Menurut Sugiyono (2011) di dalam Okpatrioka (2023) menyampaikan bahwa metode penelitian *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang dimanfaatkan untuk memperoleh produk tertentu dan menguji kegunaan produk tersebut. Dalam menghasilkan produk tertentu. Dalam menghasilkan suatu produk tertentu maka diperlukan analisis kebutuhan hal ini berguna dalam mengetahui hal apa yang diperlukan dalam menangani kekurangan dalam kegiatan pembelajaran.

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *ADDIE* merupakan model penelitian pengembangan yang memiliki tahapan-tahapan dalam mengembangkan suatu produk model *ADDIE* disusun secara terstruktur berikut adalah struktur dari model *ADDIE* (*Analyze/analisis, Design/desain, Development/pengembangan, Implementation/implementasi, Evaluation/evaluasi*) Langkah pertama yang dilakukan dalam model *ADDIE* adalah analisis yakni menganalisis suatu permasalahan yang terjadi pada subjek yang hendak diteliti, kedua adalah desain adalah sebuah langkah perancangan produk, ketiga pengembangan yakni pengembangan desain produk beserta validasi produk, mengimplementasikan produk yang dikembangkan dan yang

terakhir yakni evaluasi yaitu sebuah tahap evaluasi pada produk yang dikembangkan.



**Gambar 3. 1 Langkah Tahap ADDIE**

Pada penelitian ini menggunakan model *ADDIE* karena komponen-komponen yang terdapat pada model *ADDIE* memiliki kesamaan dengan penelitian ini baik dari segi struktur maupun tahapan-tahapan yang terdapat pada model *ADDIE* selain itu model *ADDIE* dapat membantu dalam penelitian ini ketika mengembangkan media powerpoint interaktif berbasis *game* edukasi pada materi pengamalan sila pancasila kelas 1 sekolah dasar. Peneliti menggunakan tahapan-tahapan yang ada pada penelitian *ADDIE* tujuannya agar dapat merancang sebuah produk yang dibutuhkan dalam lokasi penelitian kemudian dapat diketahui hasil kelayakan dari produk yang dikembangkan tersebut.

## **B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan**

Berdasarkan penjelasan diatas maka penelitian pengembangan dengan model penelitian *ADDIE* memiliki lima tahapan. Tahapan-tahapan tersebut dilaksanakan sebagai berikut:

## 1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis adalah tahap dimana analisis permasalahan dilakukan. Dalam tahap ini peneliti menganalisis kegiatan pembelajaran yang ada di lokasi penelitian, jadi dilakukan analisis mulai dari bahan ajar, model pembelajaran, metode pembelajaran hingga media pembelajaran. Berdasarkan analisis yang dilakukan pada peserta didik kelas I dan wali kelas I maka ditemukan kesulitan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi pengamalan sila pancasila, dari hasil analisis tersebut maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang belum pernah diterapkan dan dapat memudahkan pemahaman peserta didik pada materi tersebut. Maka pengembangan yang dilakukan adalah “Pengembangan Powerpoint Interaktif Berbasis Game Edukasi Pada Materi Pengamalan Sila Pancasila Kelas I Sekolah Dasar”

## 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini merupakan tahap kedua dari model *ADDIE* yakni tahap desain atau perancangan, pada tahap ini peneliti merancang sebuah media powerpoint interaktif berbasis game edukasi dimana media tersebut berkaitan dengan materi yang telah dianalisis sehingga dapat bermanfaat bagi peserta didik.

Penyusunan media powerpoint interaktif berbasis *game* edukasi ini disusun dengan menggunakan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran dan indikator tujuan pembelajaran dan perancangan pembelajaran. Rancangan ini disusun sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas 1 sebagai subjek penelitian.

### **3. Tahap Pengembangan (*Development*)**

Pada tahap pengembangan adalah tahap membuat produk yang akan dikembangkan atau memodifikasi produk yang sudah ada sebelumnya. Jadi sebelum memulai membuat produk maka hal pertama yang dilakukan adalah menyusun konsep/produk. Pada tahap ini akan dilakukan uji validasi produk yang telah dikembangkan kepada para ahli. Validasi uji produk yang dilakukan oleh para ahli bertujuan untuk mengetahui apabila terdapat kekurangan dalam suatu produk yang dikembangkan sehingga setelah dilakukan validasi uji produk tersebut maka dapat diperbaiki apabila terdapat hal-hal yang kurang.

### **4. Tahap implementasi (*Implementation*)**

Tahap keempat adalah tahap implementasi yakni tahap penerapan produk yang telah dikembangkan penerapan ini dilakukan secara langsung pada kelas yang digunakan sebagai subjek yang diteliti. Tahap implementasi ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui ketercapaiannya tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan analisis kebutuhan.

Implementasi produk ini adalah powerpoint interaktif berbasis *game* edukasi, dilakukan agar dapat membantu peserta didik dalam menangani kesulitan pada pemahaman materi pengamalan sila pancasila, sehingga produk di buat semenarik mungkin dan dapat mudah dipahami peserta didik.

## 5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi adalah tahap terakhir dalam model *ADDIE*. Pada tahap ini dilakukan untuk penilaian produk yang sesuai dengan kriteria, tahap evaluasi juga dapat mengetahui tingkat keberhasilan produk yang telah di ujikan.

### C. Pengembangan Produk Awal

Pada pengembangan produk awal yang dikembangkan yaitu powerpoint interaktif, powerpoint tersebut berisi mengenai materi pengamalan sila Pancasila yang akan di implementasikan pada peserta didik kelas 1. Disamping itu powerpoint interaktif ini juga memiliki game edukasi yang nantinya akan digunakan untuk menarik minat peserta didik. Produk berupa powerpoint interaktif berbasis game edukasi pada materi pengamalan sila pancasila ini terdapat kompetensi pembelajaran dan juga materi pembelajaran yang di desain menarik yaitu dengan memanfaatkan gambar-gambar animasi sebagai penggambaran pengamalan sila pancasila dalam kehidupan sehari-hari baik di lingkungan keluarga dan sekolah.

Produk powerpoint interaktif berbasis game edukasi pada materi pengamalan sila Pancasila ini berupa produk digital yang dapat dioperasikan melalui komputer. Sehingga sarana yang diperlukan berupa komputer dan juga proyektor yang tentunya sudah terdapat di sekolah dasar yang akan dilakukan penelitian. Di dalam produk ini terdapat pula game edukasi yang dapat dioperasikan peserta didik kelas 1 sehingga akan menimbulkan perasaan senang saat pembelajaran berlangsung.

## D. Uji Coba Produk

Uji coba produk digunakan guna mengetahui sejauh mana produk yang dikembangkan dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan. Uji coba produk dapat berupa desain uji coba dan subjek uji coba yang telah dijabarkan sebagai berikut:

### 1. Desain Uji Coba

Pada tahap ini adalah kegiatan pengembangan awal yang dilakukan peneliti, dalam tahap ini dilakukan setelah observasi awal dan wawancara di lokasi penelitian. Dari hasil observasi awal dan wawancara maka diperoleh analisis kebutuhan yang telah ditemukan dan peneliti memutuskan untuk mengembangkan sebuah produk digital yakni berupa powerpoint interaktif berbasis *game* edukasi pada materi pengamalan sila Pancasila. pemilihan materi ini dipilih sesuai dengan kesulitan peserta didik sehingga dalam hal ini peserta didik akan terbantu melalui media yang dikembangkan.

Produk yang dikembangkan merupakan produk digital berupa powerpoint interaktif, setelah pengembangan produk ini akan dilakukan uji lapangan terbatas guna mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan sehingga dapat di uji pada lapangan lebih luas dalam tahap uji lapangan lebih luas ini dilakukan guna mengurangi tingkat kelemahan produk. Kemudian setelah itu dapat dilakukan uji operasional. Uji operasional ini dapat menghasilkan model atau desain yang akan diterapkan.

## 2. Subjek Uji Coba

Pada tahap ini telah dilakukan identifikasi karakteristik produk. Subjek produk terdiri ahli bidang media, ahli bidang materi dan sasaran pengguna produk yakni peserta didik.

### **E. Jenis Data**

Jenis data yang digunakan dalam tahap awal yang dipakai untuk dasar dalam menetapkan tingkat efisiensi dan daya tarik produk yang dihasilkan maka dari itu data yang digunakan yakni berupa hasil observasi awal dan wawancara yang telah dilakukan guna mengetahui informasi mengenai sekolah dan peserta didik. Selain itu adapula angket validasi yang diberikan kepada validator untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan sehingga peneliti dapat mengetahui kekurangan dan kelebihan dari produk yang dikembangkan.

### **F. Tempat dan Waktu Penelitian**

Tempat dan waktu penelitian pada “Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Berbasis Game Edukasi Pada Materi Pengamalan Sila Pancasila Pada Kelas 1 Sekolah Dasar”. Dilaksanakan di kelas 1 sekolah dasar negeri kucur 3 yang beralamat di Jl. Lutung, RT.35/RW. 13, Turi, Kucur, Kecamatan Dau Kabupaten Malang Jawa Timur 65151. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajar 2023-2024.

## **G. Teknik Pengumpulan Data**

### **1. Observasi**

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam mendapatkan informasi maupun sumber data pada subjek yang akan diteliti yakni di kelas 1 SDN 3 Kucur yang berjumlah 11 peserta didik.

### **2. Wawancara**

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti, teknik wawancara ini melibatkan wali kelas dalam mencari informasi mengenai kendala-kendala pada saat proses kegiatan pembelajaran dan juga langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas 1.

### **3. Angket**

Angket adalah teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk mengetahui respon dan pendapat mengenai produk yang akan dikembangkan yakni terkait produk powerpoint interaktif berbasis *game* edukasi, dengan hal ini maka peneliti dapat mengetahui kekurangan dan kelayakan dari produk yang akan dikembangkan tersebut.

### **4. Dokumentasi**

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dengan cara mengambil dokumentasi baik itu berupa foto, video dan catatan selama proses penelitian berlangsung.

## **H. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian yang akan digunakan peneliti dalam penelitian guna membantu pengumpulan data adalah observasi, wawancara, dokumentasi dan angket dengan penjelasan sebagai berikut:



## 1. Observasi

Observasi dilaksanakan di SDN 3 Kucur Malang yakni dengan melakukan pengamatan di sekolah dasar tersebut. Kegiatan awal observasi ini dilaksanakan dengan menggunakan kisi-kisi pedoman observasi sebagai berikut:

**Tabel 3. 1 Kisi-kisi Pedoman Observasi**

No.	Aspek penelitian	Indikator
1.	Kondisi fisik	1. Ruang kelas 2. Sarana dan prasarana di sekolah
2.	Kegiatan pembelajaran	1. Kurikulum yang digunakan 2. Rancangan modul pembelajaran yang digunakan 3. Model dan metode pembelajaran yang digunakan 4. Media pembelajaran yang digunakan 5. Antusias peserta didik pada saat pembelajaran
3.	Penggunaan teknologi	1. Ketersediaan alat elektronik berupa komputer maupun LCD 2. Ketersediaan jaringan internet

## 2. Wawancara\*

Wawancara dilakukan dengan guru wali kelas 1 agar dapat mengetahui mengenai kegiatan pembelajaran yang selama ini dilaksanakan di kelas 1 SDN 3 Kucur Malang. Kisi-kisi dari wawancara ini adalah sebagai berikut.

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Wawancara

No.	Aspek penelitian	Pertanyaan
1.	Kegiatan pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana penyampaian materi pada peserta didik</li> <li>2. Bagaimana pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran</li> <li>3. Apa saja hambatan selama kegiatan pembelajaran</li> <li>4. Bagaimana nilai rata-rata peserta didik</li> </ol>
2.	Sumber belajar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Darimana sumber belajar yang digunakan</li> </ol>
3.	Media pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa saja media yang digunakan ketika pembelajaran</li> <li>2. Bagaimana respon peserta didik saat menggunakan media</li> </ol>
4.	Peserta didik	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana karakteristik peserta didik di kelas ini secara umum</li> <li>2. Berapa jumlah seluruh peserta didik kelas 1</li> </ol>

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan pada saat penelitian ini yaitu berupa foto dan video selama penelitian hingga menggunakan media powerpoint interaktif berbasis *game* edukasi pada materi pengamalan sila pancasila kelas 1 sekolah dasar.

### 4. Angket

Angket digunakan sebagai teknik pengumpulan data. Dengan cara memberikan pertanyaan dan pernyataan secara tertulis yang disajikan untuk responden guna mengetahui kekurangan dan kelebihan dari produk yang dikembangkan. Berikut angket yang digunakan peneliti:

a. Angket validasi

Angket validasi digunakan untuk mengetahui data mengenai kelayakan media dan materi pada pengembangan media powerpoint interaktif berbasis *game* edukasi pada materi pengamalan sila Pancasila. Berikut dibawah ini adalah kisi-kisi instrument ahli media

**Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media**

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir
1.	Tampilan	1.1 Kesesuaian pemilihan background dengan materi	1
		1.2 Kesesuaian pemilihan huruf agar mudah dibaca	1
		1.3 Kesesuaian gambar animasi	1
		1.4 Kesesuaian sound effect	1
2.	Kelayakan Visual	2.1 Kelengkapan petunjuk penggunaan media	1
		2.2 Media bersifat interaktif	1
		2.3 Media bersifat menarik dan berwarna	1
3.	Kelayakan Kualitas	3.1 Kelengkapan materi pembelajaran	1
		3.2 Ketercapaian pesan pada media	1
		3.3 Media mencakup materi pengamalan sila Pancasila	1
<b>TOTAL BUTIR</b>			<b>10</b>

Berikut adalah kisi-kisi instrumen ahli materi yang akan digunakan dalam penelitian:

**Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrument Ahli Materi**

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir
1.	Kesesuaian dengan materi	1.1 Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran	1
		1.2 Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1
		1.3 Kesesuaian materi dengan indicator tujuan pembelajaran	1
		1.4 Kesesuaian materi dengan penilaian	1
		1.5 Kesesuaian materi dengan gambar	1
		1.6 Materi menunjukkan kondisi yang ada di lingkungan sekitar	1
2.	Teknik penyajian materi	2.1 Penyajian gambar menarik	1
		2.2 Penyajian gambar sesuai dengan materi	1
		2.3 Penyajian materi mudah dipahami	1
3.	Penggunaan tata Bahasa	3.1 Penggunaan bahasa dapat dipahami	1
<b>TOTAL SKOR</b>			<b>10</b>

b. **Angket Respon**

Angket respon digunakan untuk mengumpulkan informasi data dari guru dan peserta didik kelas 1 SDN 3 Kucur Malang mengenai ketercapaian penggunaan media. Angket ini dibuat guna mengetahui hasil dari produk yang dikembangkan.

Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrument Peserta Didik

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir
1.	Penggunaan media	1.1 Apakah tampilan media powerpoint interaktif berbasis <i>game</i> edukasi menarik	1
		1.2 Apakah media powerpoint interaktif berbasis <i>game</i> edukasi mudah digunakan	1
		1.3 Apakah media powerpoint interaktif berbasis <i>game</i> edukasi memberikan motivasi minat belajar peserta didik	1
2.	Tampilan	2.1 Apakah penggunaan bahasa pada media mudah dipahami	1
		2.2 Apakah background media menarik	1
		2.3 Apakah gambar animasi dalam media dapat dipahami	1
		2.4 Apakah gambar animasi dalam media menarik	1
		2.5 Apakah penggunaan media membuat semangat	1
		2.6 Apakah materi yang disajikan pada media mudah dipahami	1
		2.7 Apakah musik latar media menarik	1
<b>TOTAL BUTIR</b>			<b>10</b>

Berikut adalah kisi-kisi instrument penilaian yang digunakan Guru:

**Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Guru**

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir
1.	Penampilan dan efektivitas media	1.1 Media dapat dipahami	1
		1.2 Media dapat digunakan	1
2.	Penyajian materi pada media	2.1 Media mampu membantu guru dalam menyampaikan materi	1
		2.2 Materi pada media dapat mudah dipahami	1
		2.3 Media sebagai alat bantu bagi guru guna mencapai indikator dan tujuan pembelajaran	1
		2.4 Media mampu digunakan dalam menyelesaikan soal pada media	1
		2.5 Media mencakup materi pengamalan sila Pancasila	1
3.	Ketertarikan pada peserta didik	3.1 Media menarik minat belajar peserta didik	1
		3.2 Media mampu membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran	1
		3.3 Media mampu menumbuhkan semangat bagi peserta didik.	1
<b>TOTAL BUTIR</b>			<b>10</b>

## I. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis kualitatif dan kuantitatif sebagai berikut:

### 1. Kualitatif

Teknik analisis yang digunakan pada penelitian ini yakni analisis deskriptif kualitatif yang dilakukan dengan mendeskripsikan hasil dari observasi, wawancara dan dokumentasi yang dijalankan selama penelitian. Langkah-langkahnya yakni:

a. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan saran dari validator. data ini kemudian digabungkan oleh peneliti untuk menunjukkan hasil dari pengembangan media.

b. Reduksi Data

Data yang telah dikumpulkan akan dirangkum untuk memungkinkan peneliti focus pada hal-hal penting dan menghapus bagian yang tidak diperlukan.

c. Penyajian Data

Penyajian data akan disajikan dalam bentuk deskriptif yang berisi mengenai penggunaan media powerpoint interaktif berbasis *game* edukasi pada materi pengamalan sila Pancasila dalam proses kegiatan pembelajaran. Sehingga dapat diketahui apa saja factor-faktor yang mempengaruhi baik itu penghambat dan pendukung drlama kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media tersebut.

d. Kesimpulan

Pada tahap ini berisi tentang kesimpulan dari data-data yang sudah ditemukan peneliti agar dapat menjawab pertanyaan dari rumusan masalah penelitian pengembangan

## 2. Kuantitatif

Teknik analisis data kuantitatif juga digunakan pada penelitian ini. Teknik analisis data kuantitatif pada penelitian ini yakni menggunakan angket validasi yang diberikan kepada responden guna menguji

kevalidan pengembangan media powerpoint interaktif berbasis game edukasi pada materi pengamalan sila Pancasila yang telah dikembangkan. Angket validasi berisi sebagai berikut:

a. Angket validasi tim ahli

Kevalidan media yang sudah dikembangkan dinilai oleh tim ahli media dan materi. Tim ahli media dan materi akan diberikan jawaban menggunakan skala likret.

**Tabel 3. 7 Kriteria Penilaian Skor Angket**

No.	Skor	Keterangan
1.	4	Sangat Setuju
2.	3	Setuju
3.	2	Tidak Setuju
4.	1	Sangat Tidak Setuju

(Sumber, Sugiyono 2018)

Penjabaran dari hasil pencapaian tes validasi, maka digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Presentase

N = Total Skor

$\sum x$  = Jumlah skor setiap kriteria yang dipilih

**Tabel 3. 8 Tingkat Ketercapaian dan Kualifikasi**

No.	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1.	81-100%	Sangat Baik	Sangat layak, tidak perlu revisi
2.	61-80%	Baik	Layak, tidak perlu adanya revisi
3.	41-60%	Cukup	Kurang layak, perlu adanya revisi
4.	$\geq 40\%$	Kurang Baik	Tidak layak, sangat perlu revisi

(Sumber: Arikunto, 2014)

Angket validasi tim ahli media dan materi ini dibutuhkan sebelum penerapan produk. Menggunakan skala likret yang digunakan untuk mengevaluasi, terdiri serangkaian pernyataan, dimana responden



diminta sejauh mana tingkat kepuasan yang diterima. Skala likret sendiri digunakan agar mudah dalam mengunpulkan data kuantitatif yang dapat dianalisis untuk memahami presepsi atau tingkat kepuasan terhadap suatu topik.

b. Angket respon pengguna

Data yang diperoleh dari angket respon pengguna dianalisis dengan menggunakan metode kuantitatif, yaitu dengan menguji hasil angket dari guru dan peserta didik sebagai responden mengenai penggunaan media. Menggunakan skala likret sebagai berikut

**Tabel 3. 9 Pedoman Skala Likret**

Skala	Keterangan
1	Sangat kurang bena r/ Sangat kurang tepat / Sangat kurang baik / Sangat kurang sesuai / Sangat kurang seras i/ Sangat kurang mudah
2	Kurang benar / Kurang tepat / Kurang baik / Kurang sesuai/ Kurang serasi / Kurang mudah
3	Benar/ Tepat/ Baik / Serasi / Mudah
4	Sangat benar/ Sangat tepat / Sangat benar / Sangat serasi / Sangat mudah

(Sumber: Sugiyono, 2018)

Persentase dari respon guru dan peserta didik akan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Presentase

N = Total Skor

$\sum x$  = Jumlah skor setiap kriteria yang dipilih

Pedoman dan kriteria skoring yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

**Tabel 3. 10 Pedoman Kriteria Skoring**

No.	Presetase	Keterangan
1.	81-100%	Sangat praktis
2.	61-80%	Praktis
3.	41-60%	Cukup praktis
4.	21-40%	Kurang praktis
5.	<20%	Sangat kurang sekali

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Presentase

N = Total Skor

$\sum x$  = Jumlah skor setiap kriteria yang dipilih

Angket respon pengguna ini akan diberikan kepada guru dan peserta didik setelah penggunaan suatu produk pengembangan. Tingkat kepuasannya diukur dengan menggunakan skala likert, sehingga nilai dari ketercapaiannya dapat langsung diketahui dengan keterangan sangat benar hingga kurang benar.