

BAB III

METODE PENELITIAN

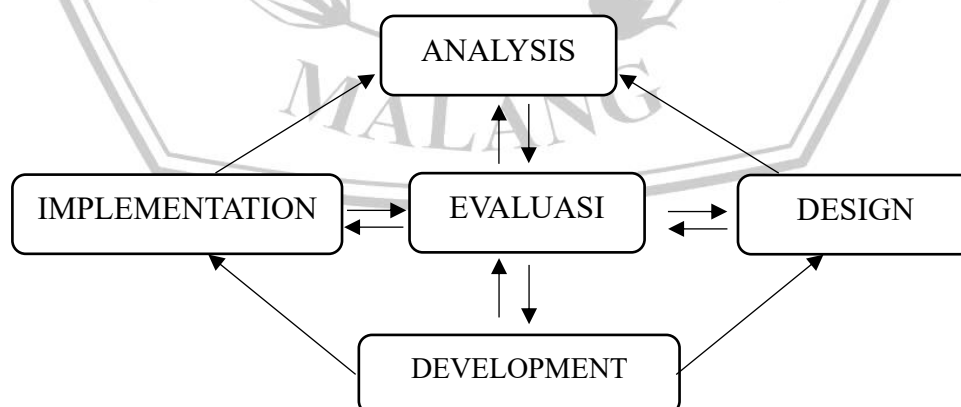
3.1 Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengembangkan media video animasi pembelajaran pada siswa kelas 2 SD, berdasarkan tujuan tersebut maka penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan yang menjadi acuan (*Research and Development*) R&D. Model pengembangan yang menjadi acuan dalam pengembangan ialah model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Menurut Hadi dan Agustina (2016) paradigma ADDIE dicirikan oleh pengoperasiannya yang lugas, meskipun dibedakan oleh pendekatan metodologisnya dalam pelaksanaannya. Puspasari (2019) menegaskan bahwa model ADDIE sering dipakai dalam pembuatan pembelajaran. Model ini berguna dalam beberapa domain pengembangan produk, antara lain model, bahan ajar, media, strategi pembelajaran dan teknik pembelajaran.

3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Metodologi penelitian yang dipakai ini pada peneliti melibatkan pemanfaatan model pengembangan ADDIE. Sedangkan Branch 2018:127 menyatakan menguraikan pedoman prosedur pembuatan materi pendidikan yang dipakai dalam penelitian ini, yang bersumber dari paradigma pengembangan ADDIE. Proses-proses ini meliputi:

Tahap-tahap penelitian pengembangan dijelaskan sebagai berikut :



Gambar 3.1 Model ADDIE
Sumber : (Sugihartini & Yudiana, 2018)

Tahap 1 : *Analyze* (Analisis)

Pada tahap ini proses analisis meliputi pengumpulan informasi mengenai kesulitan belajar melalui pelaksanaan observasi dan wawancara terhadap guru kelas 2 SDN Dadaprejo 02. Selanjutnya peneliti ini akan mengamati permasalahan yang ada dan merancang media pembelajaran yang cocok untuk permasalahan tersebut. Sehingga peneliti memiliki solusi yang layak untuk menghadapi tantangan-tantangan tersebut yaitu menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi sebagai media pembelajaran.

Tahap 2 : *Design* (Desain)

Desain mengacu pada tahapan pertama pengembangan estetika visual media video animasi. Selama fase ini, peneliti memastikan komponen media melalui perolehan sumber daya tambahan, termasuk foto, animasi, suara, kalimat kata, dan video yang bersumber dari berbagai media termasuk internet. Ada tahap design ini disajikan garis besar dari perancangan media video animasi yang terdapat dalam cerita anak tentang suku kata yang berawal dengan huruf abjad sebagai berikut :

1) Penentuan judul dan tema media video animasi.

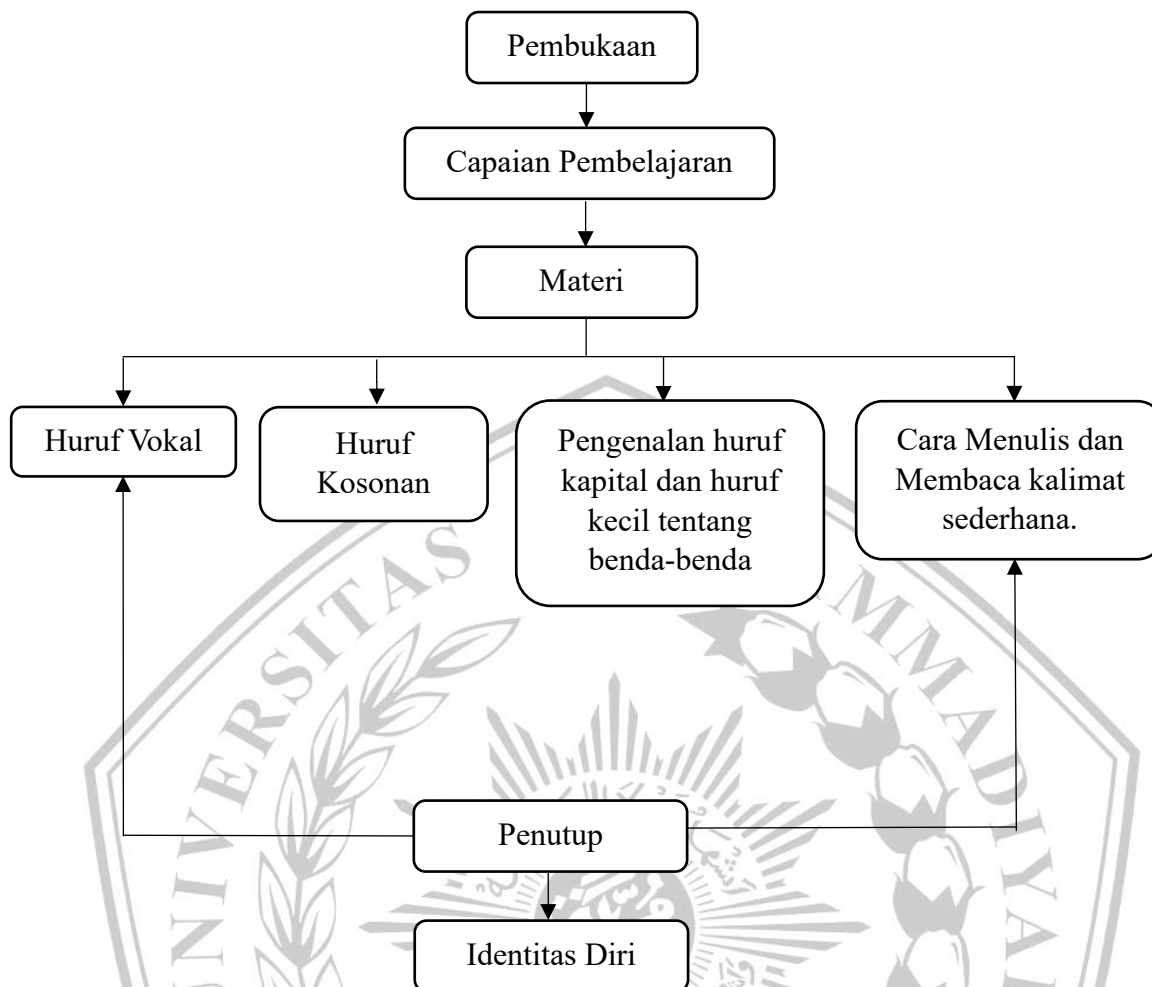
Dalam penentuan judul media video animasi berdasarkan dengan buku cerita anak bahasa Indonesia tentang suku kata yang berawal dengan huruf abjad.

2) Menyiapkan sumber dari buku dan referensi.

Materi yang dibuat dalam produk video animasi diambil dari buku cerita anak bahasa Indonesia tentang suku kata dan abjad dari internet.

3) Merancang isi media video animasi.

Secara garis besar , isi media pembelajaran media video animasi adalah sebagai berikut:



Gambar 3.2 Bagian Pengembangan Media Video Animasi
(Sumber: Data Peneliti)

Tahap 3 : *Development* (Pengembangan)

Pengembangan ialah tahap dimana media pembelajaran diproduksi sesuai dengan desain media pembelajaran yang ditetapkan pada tahap desain. Penelitian ini fokus pada tahap pengembangan yakni tahap produksi media pembelajaran berbasis video animasi. Fase saat ini meliputi :

1. Untuk memulai prosesnya, penting untuk mengumpulkan perangkat lunak yang diperlukan, yakni kinemaster, animaker, dan Adobe After Effects.
2. Menghasilkan desain visual dan auditor yang diperlukan sesuai dengan konten yang diberikan.
3. Mengutamakan persiapan rekaman suara untuk keperluan dubbing video yang sedang dalam pengembangan.

4. Untuk memulai, luncurkan program dan lanjutkan untuk menghasilkan halaman pertama.
5. Gabungkan sumber daya pendidikan ke dalam setiap presentasi video.
6. Memasukkan visual animasi pada setiap presentasi sesuai dengan materi pelajaran.

Pada tahap pengembangan, media yang dihasilkan akan menjalani validasi oleh ahli media, materi, dan bahasa. Tujuan dari proses validasi ini ialah untuk mengidentifikasi kekurangan-kekurangan pada media video animasi yang dikembangkan dan selanjutnya melakukan penyesuaian atau penyempurnaan yang diperlukan. Selanjutnya, media tersebut dikenakan validasi lebih lanjut untuk menilai kelayakannya. Setelah media video animasi yang dihasilkan telah diketahui validitasnya, maka media tersebut dapat dianggap layak dipakai sebagai media pembelajaran berbasis video animasi.

Tahap 4 : *Implementation* (Implementasi)

Fase implementasi mewakili langkah keempat. Tahap ini meliputi evaluasi terhadap barang yang telah dikembangkan ditinjau dari estetika visual dan atribut fungsionalnya. Awalnya, individu akan menjalani evaluasi yang dilakukan oleh ahli media dan materi. Apabila dianggap perlu oleh ahli media dan materi, pengujian intervensi tersebut akan dilakukan pada siswa kelas 2 SDN Dadaprejo 02.

Tahap 5 : *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap penilaian meliputi prosedur sistematis yang bertujuan untuk menentukan keberhasilan dan kesesuaian produk yang dihasilkan dengan persyaratan dan harapan yang ada. Untuk meningkatkan kualitas suatu entitas, penting untuk mengidentifikasi bidang-bidang yang memerlukan perbaikan dan kemudian menyempurnakannya. Tujuannya ialah untuk menghasilkan barang yang berkualitas tinggi.

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN DADAPREJO 02 beralamat di Jl. Martorejo, Dadaprejo, Kec. Junrejo, Kota. Batu, Jawa Timur pada kelas 2. Peneliti memilih lokasi tersebut karena dalam proses pembelajaran peserta didik masih memiliki keterampilan membaca permulaan sangat tinggi.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, di kelas 2 dengan jumlah siswanya sebanyak 20 peserta didik. Kemudian menggali informasi lainnya dengan cara wawancara kepala sekolah, guru kelas 2, siswa kelas 2, observasi, dan dokumentasi.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Metode ini dilakukan untuk mendapatkan data kepala sekolah, guru kelas 2, dan siswa kelas 2 yang lebih mendalam mengenai proses kegiatan pembelajaran didalam ruang kelas. Observasi dilakukan sebanyak 1 kali masuk di dalam ruang kelas untuk mengetahui : (1) Kondisi peserta didik kelas 2, (2) Mengamati keterampilan peserta didik dalam membaca khususnya membaca permulaan, (3) penggunaan media di kelas 2 SD, (4) Pengamatan ruang kelas dan sarana prasarana.

2. Wawancara

Metode wawancara yang dilakukan kepada objek informasi yang dipilih sebagai sumber data yang meliputi kepala sekolah, guru kelas dan peserta didik kelas 2. Pengumpulan data ini bertujuan untuk mengetahui keterampilan membaca permulaan siswa, kendala-kendala yang dihadapi oleh siswa dan upaya yang dapat dilakukan dalam mengatasi kendala-kendala yang dihadapi pada keterampilan membaca permulaan siswa kelas 2 tersebut.

3. Angket

Angket tersebut meliputi dari ahli media, validasi ahli materi, validasi ahli pembelajaran, dan siswa. Ahli media dan materi menerima angket validasi sebelum melakukan penelitian untuk mengetahui kesesuaian media dengan materi, sedangkan pada ahli pembelajaran dan siswa menerima angket setelah

dilakukannya media pembelajaran. Studi pengembangan ini memakai survei umpan balik siswa dan instruktur untuk menghasilkan materi pembelajaran berbasis video animasi. Respon media siswa dinilai memakai angket.

4. Dokumentasi

Metode dokumentasi suatu metode yang digunakan sebagai bukti dari pencatatan yang dapat berupa pemotretan gambar sebagai bukti kegiatan yang telah dilakukan di kelas, tempat atau lapangan yang lainnya. Gambar yang digunakan berupa foto yang dipotret pada saat proses penelitian berlangsung. Pengumpulan data menggunakan metode dokumentasi ini digunakan untuk melampirkan kegiatan observasi, wawancara dan proses kegiatan pembelajaran di dalam kelas berlangsung. Teknik dokumentasi ini dilakukan untuk mengumpulkan data hasil Analisis Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 2 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN Dadaprejo 02 Kota Batu.

Adapun beberapa dokumentasi yang dibutuhkan sebagai berikut :

- a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Modul Ajar)
- b. Lokasi Sekolah
- c. Akreditasi Sekolah

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen kajian yang dipakai untuk pengumpulan data media video animasi dalam pengembangan dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Lembar Observasi

Kegiatan observasi mencakup tindakan pengamatan keadaan awal kelas sebelum dimulainya, serta sepanjang proses perolehan pengetahuan. Tujuan dari pengamatan ini yaitu untuk merancang solusi yang efektif dengan mengatur secara strategis penerapan bahan ajar yang sesuai untuk mengatasi masalah yang terlihat di ruang kelas.

Tabel 3. 1 Lembar Observasi Analisis Kebutuhan

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Sudah memakai kurikulum merdeka	
2.	Tersedianya sarana dan prasarana sebagai pendukung pembelajaran	
3.	Penggunaan media pembelajaran pada proses berlangsungnya pembelajaran	
4.	Apakah siswa antusias selama proses pembelajaran	
5.	Penataan dan kondisi tempat duduk di dalam kelas	
6.	Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung	
7.	Memakai model sesuai kurikulum	

Sumber : Olahan Peneliti

2. Daftar Pertanyaan Wawancara

Penelitian ini meliputi melakukan wawancara dengan wali kelas 2 untuk mengetahui informasi yang diperlukan untuk pengembangan media pendidikan pada awal periode observasi. Kumpulan pertanyaan berikut digunakan sebagai bahan wawancara dengan cara sebagai berikut :

Tabel 3. 2 Lembar Wawancara Analisis Kebutuhan

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kurikulum apa yang diterapkan saat ini di SDN Dadaprejo 02?	
2.	Berapakah jumlah siswa pada kelas 2?	
3.	Bagaimana sarana dan prasarana disekolah ini untuk mendukung pembelajaran di kelas?	
4.	Metode apa yang selama ini digunakan dalam pembelajaran?	
5.	Media apa saja yang ibu gunakan dalam proses pembelajaran keterampilan membaca?	
6.	Apakah setiap pembelajaran membaca selalu menggunakan media pembelajaran?	
7.	Harapan media seperti apa yang ibu inginkan untuk menunjang kegiatan pembelajaran di kelas?	

Sumber : Olahan Peneliti

3. Angket Validasi

Tujuan dari kuesioner ini ialah untuk mendapatkan wawasan dari tim ahli terhadap media yang dihasilkan. Evaluasi ini berfungsi sebagai standar untuk mengevaluasi validitas media. Kuesioner validasi yang dipakai dalam penelitian ini

dikembangkan sesuai dengan standar evaluasi materi dan media pendidikan. Kisi-kisi instrumen materi disajikan sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Materi

Aspek	Pertanyaan
Kesesuaian materi dengan kurikulum	- Isi materi sesuai dengan kurikulum merdeka - Materi sesuai dengan CP - Materi sesuai dengan TP - Materi sesuai dengan ITP
Interaksi Umpan balik	- Materi sesuai dengan perkembangan siswa SD - Ketuntutan materi yang disajikan - Materi memiliki konsep yang benar dan tepat - Isi materi mudah dipahami siswa - Bahasa yang digunakan jelas

Sumber: Olahan peneliti

Selanjutnya kisi-kisi instrumen media pembelajaran sebagai berikut :

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Media

Aspek yang dinilai	Indikator
Tampilan media	- Tampilan media menarik - Tulisan jelas dan mudah dibaca - Gambar jelas - Ketepatan pemilihan gambar - Komposisi warna - Kreativitas
Keterlibatan media	- Media bisa digunakan secara berulang-ulang - Media dapat menarik rasa ingin tahu siswa - Mudah dioperasikan

Sumber: Olahan peneliti

Selanjutnya Kisi-kisi instrumen Pembelajaran sebagai berikut :

Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran

Aspek yang dinilai	Indikator
Media	- Media sesuai dengan pembelajaran Membaca Permulaan - Media dapat dipakai dalam pembelajaran dikelas
Materi	- Sajian materi mudah dipahami - Materi menarik - Kesesuaian materi dengan kurikulum - Materi disesuaikan dengan kemampuan siswa
Interaksi umpan balik	- Media mudah dioperasikan - Media dapat dipakai secara berulang

Sumber: Olahan peneliti

4. Angket Respons Siswa

Survei respons siswa dipakai sebagai sarana untuk mengumpulkan beragam perspektif dan wawasan siswa, dengan tujuan untuk memastikan reaksi mereka terhadap media yang dihasilkan. Data angket diisi oleh siswa menuju kesimpulan penelitian. Komponen yang dituangkan dalam angket respons siswa ialah sebagai berikut.

Tabel 3. 6 Angket Respons Siswa

Aspek yang Dinilai	Indikator
Penggunaan Media	- Apakah video pembelajaran menarik ? - Media mudah dipahami ?
Aspek yang dinilai	Indikator
Reaksi Pemakaian	- Apakah kamu suka dengan media pembelajaran menggunakan video - Apakah kamu senang dengan adanya media video animasi - Apakah kamu merasa semangat dan termotivasi saat penggunaan media video - Apakah kamu merasa tidak bosan saat belajar menggunakan media video Animasi

Sumber: Olahan peneliti

5. Dokumentasi

Dokumentasi dipakai untuk mencatat dan mencatat berbagai tindakan yang dilakukan baik oleh guru maupun siswa sepanjang proses pembelajaran Matematika. Data yang dipakai dalam penelitian ini terdiri dari representasi visual, yakni gambar atau foto, yang mendokumentasikan berbagai kejadian selama pengalaman pendidikan interaktif.

3.6 Teknik Analisis Data

Setelah pengumpulan data selesai, tahap selanjutnya mencakup analisis data yang diperoleh. Analisis data mengacu pada prosedur sistematis yang secara metodis memeriksa dan mengkonsolidasikan data yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, dan sumber relevan lainnya untuk memfasilitasi pemahaman dan mengkomunikasikan kesimpulan yang dihasilkan secara efektif kepada khalayak yang lebih luas. Tujuan utama akademisi melakukan analisis data ialah untuk menafsirkan temuan penelitian secara efektif dengan memakai cara deskriptif dan

eksplanatori, kemudian menyebarkan informasi tersebut kepada civitas akademik yang lebih luas (Sugiyono, 2014). Penelitian ini memakai pendekatan analisis khusus:

1. Analisis Data Kualitatif

Proses analisis data kualitatif dilakukan sebelum memulai penelitian lapangan dan setelah selesainya penelitian lapangan. Analisis deskriptif kualitatif merupakan metode yang dipakai untuk tujuan menganalisis data yang diperoleh dari wawancara, observasi, kritik ahli, dan rekomendasi. Data dianalisis dengan mengorganisasikan informasi kualitatif yang diperoleh dari jawaban, kritik, ide, dan perbaikan yang diberikan dalam kuesioner. Analisis data kualitatif memerlukan proses yang dinamis dan berkelanjutan yang ditandai dengan keterlibatan interaktif hingga puncaknya. Urutan proses pendekatan analisis data ialah sebagai berikut:

a. Pengumpulan Data

Data di atas diperoleh sebagai bagian dari studi penelitian. Data yang dikumpulkan berkaitan dengan penggunaan media dan aktivitas yang dilakukan siswa, serta unsur-unsur yang mendorong atau menghambat proses pembelajaran.

b. Reduksi Data

Reduksi data ialah proses merangkum dan memprioritaskan informasi terkait, sekaligus mengidentifikasi pola dan konten yang relevan. Proses reduksi data meningkatkan kejelasan informasi dan memfasilitasi pengumpulan data untuk upaya penelitian di masa depan.

c. Penyajian Data

Data tersebut sering kali disampaikan melalui uraian yang ringkas atau disusun dalam format tabel disertai narasi penjelas. Hal ini memudahkan pemahaman tentang peristiwa yang terjadi dan membantu perumusan rencana aksi selanjutnya.

d. Kesimpulan

Pada saat ini, peneliti merumuskan kesimpulan berlandaskan data yang diolah. Kesimpulan di atas merupakan jawaban terhadap rumusan masalah yang telah diteliti.

2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis kuantitatif akan dipakai untuk menguji data yang diperoleh dari kuesioner. Data yang diperoleh dari angket akan dianalisis guna mendapatkan wawasan mengenai pengembangan media pembelajaran. Ada dua bentuk analisis kuantitatif yang berbeda, yang dapat dikategorikan sebagai berikut:

a. Validasi Angket Ahli

Validitas ialah konsep yang dipakai untuk mengukur sejauh mana instrumen yang dipakai dalam penelitian memiliki keabsahan. Dalam konteks pengembangan media pembelajaran, validitas merujuk pada pengujian kelayakan dan kesesuaian media pembelajaran yang sedang dikembangkan dengan materi pembelajaran, berlandaskan standar isi materi dan kriteria penilaian serta indikator yang telah ditetapkan. Pedoman yang dipakai untuk menentukan nilai pada penelitian dan pengembangan yakni skala likert. Skala likert yang dipakai terdiri dari :

Tabel 3. 7 Kategori Penilaian Skala Likert

No	Kriteria	Skor
1.	Sangat Baik = SB	4
2.	Baik = B	3
3.	Cukup = C	2
4.	Kurang = K	1

(Sugiono, 2016)

Menurut Sugiono (2016) presentasi para ahli rata-rata setiap komponen dihitung memakai rumus :

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

Keterangan :

P = peroleh persentase validator (hasil dibulatkan sampai mencapai bilangan bulat)

Σ^X = Jumlah skor kriteria yang dipilih

N = Jumlah skor ideal

Ada juga kriteria yang dipakai dalam validasi penelitian media pembelajaran sebagai berikut :

Tabel 3. 8 Kriteria Validasi instrumen Ahli

Tingkat pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
81 – 100 %	Sangat Baik = SB	Tidak perlu revisi
61 – 80 %	Baik = B	Revisi Seperlunya
41 – 60 %	Cukup = C	Cukup Banyak Revisi
21 – 40 %	Kurang = K	Banyak Revisi

Sumber: Dimodifikasi peneliti (Ridowan, 2013)

b. Analisis Angket Respons Siswa

Dalam respons pengguna media pembelajaran siswa dihitung memakai skala Guttman. Pada skala Guttman ini terdiri dari dua kategori nilai yakni “Ya” atau “Tidak” dan “Benar” atau “Salah”. Sehingga nilai yang diberikan antara 1 atau 0 (Pranatawijaya, 2019).

Tabel 3. 9 Kategori Penilaian Skala Guttman

No	Skor	Keterangan
1.	Skor 1	Ya
2.	Skor 0	Tidak

(Sugiono, 2015)

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah jawaban benar (Ya)}}{\text{Jumlah skor}} \times 100\%$$

Tabel 3. 10 Kriteria Respons Siswa

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
81 – 100%	Sangat Baik = SB	Tidak Perlu Revisi
61 – 80%	Baik = B	Revisi Seperlunya
41 – 60%	Cukup Baik = CK	Cukup Baik Revisi
21 – 40%	Kurang Baik = KB	Banyak Revisi

Sumber: Dimodifikasi Peneliti (Ridwan,2013)

