

BAB III

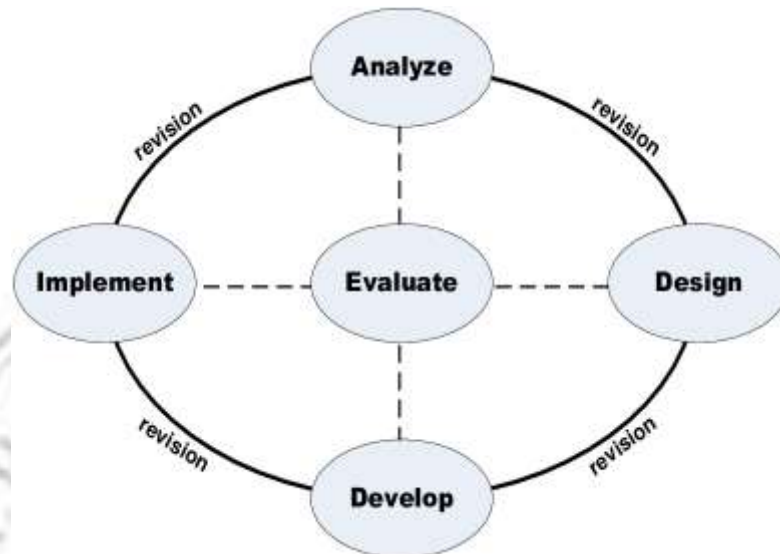
METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian & Pengembangan

Penelitian ini dilakukan dalam rangka pengembangan media pembelajaran Onirada (video animasi keragaman budaya) pada siswa kelas IV SDN 3 Kucur, Kecamatan Dau, Kabupaten Malang. Dari tujuan tersebut maka penelitian ini, merupakan penelitian pengembangan (*Research and Develoment*). Menurut (Sugiono, 2020) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE (*Analyse, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE dipilih oleh peneliti karena model tersebut bersifat sistematis, maksudnya setiap fase, memberikan imput untuk fase lainnya. Menurut (Anggraini dkk., 2021) model ini sering digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional. Tidak hanya itu saja model ADDIE sangat cocok digunakan untuk penelitian yang membutuhkan validasi yang kompleks, hal tersebut dikarenakan media onirada ini sangat membutuhkan validasi dari ahli media serta ahli materi yang kompleks dan menyeluruh. Model ADDIE dapat digunakan untuk beberapa penelitian pengembangan pembelajaran. misal pengembangan media pembelajaran, pengembangan permainan, pengembangan bahan ajar dan sebagainya. Model ADDIE adalah salah satu

model yang penerapannya sistematis, namun prosesnya sederhana. Berikut adalah bagan dari model ADDIE:



Gambar 3.1 Tahap Model ADDIE

(Sumber Data: Anggraini 2019)

B. Prosedur Penelitian & Pengembangan

Mengacu pada pengembangan model ADDIE, terdapat 5 tahapan, yakni *Analyse* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi).

1. Analisis (*Analyse*).

Tahap awal dari model ADDIE yaitu analisis. Pada tahap ini peneliti akan melakukan wawancara dan observasi untuk mengetahui dan mengidentifikasi permasalahan yang ada di lapangan serta kondisi sekolah dalam melaksanakan pembelajaran. Sebelum melakukan observasi dan wawancara, peneliti sangat dianjurkan untuk menyiapkan

pedoman observasi dan wawancara, sebagai panduan sebelum terjun langsung di lapangan.

2. Perancangan (*Design*).

Pada tahap kedua, peneliti akan melakukan perancangan sebuah produk dari permasalahan yang dihadapi. Pada tahap ini, peneliti merancang media onirada (video animasi keragaman budaya). Media yang dirancang diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yang ada di lapangan. Media yang dibuat, harus sesuai dengan capaian pembelajaran, serta tujuan pembelajaran.

3. Pengembangan (*Development*).

Tahap ketiga yaitu pengembangan, dimana media yang dirancang pada tahap sebelumnya, akan dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran, yang dimana media tersebut akan digunakan dalam proses pembelajaran. Sebelum mengimplementasi media onirada, perlu adanya validasi terlebih dahulu. Validasi dilakukan oleh ahli materi serta ahli media. Validasi media dilakukan dengan tujuan untuk mengumpulkan ulasan dan saran dari para ahli, agar ketika terjun di lapangan, tidak ada kekurangan dari media.

4. Implementasi (*Implementation*).

Tahap keempat yaitu implementasi. Setelah dapat validasi ahli media dan validasi ahli materi, selanjutnya peneliti akan mengimplementasikan media pembelajaran pada peserta didik. Peneliti

akan melakukan microteaching untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap media onirada.

5. Evaluasi (*Evaluation*).

Tahap terakhir yaitu evaluasi. Pada tahap ini, peneliti akan melakukan 2 evaluasi, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. evaluasi formatif adalah evaluasi yang dilakukan disetiap tahapan ADDIE, misal pada tahapan pengembangan, peneliti akan melakukan validasi kepada para ahli media dan materi. Setelah melakukan validasi, peneliti akan melakukan evaluasi untuk mengetahui kekurangan dari media tersebut, evaluasi tersebut bertujuan agar peneliti dapat memperbaiki media. Evaluasi sumatif diperuntukkan setelah tahap uji coba produk untuk menilai kualitas media onirada.

C. Pengembangan Produk Awal

Penelitian ini mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran yang bernama media onirada (video animasi keragaman budaya). Peneliti mengembangkan produk awal dengan menyusun materi terlebih dahulu. Materi - materi tersebut diperuntukkan untuk rujukan materi pada media ini. Peneliti mengembangkan media video animasi menggunakan aplikasi adobe flash. Dalam pengembangan media video animasi perlu diklasifikasikan produk yang layak, dengan melakukan validasi ahli media dan validasi ahli materi.

D. Uji Coba Produk

Uji coba produk bertujuan untuk mengasah sejauh mana produk yang dikembangkan sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan. Adapun dalam uji coba produk terdapat 2 tahapan yaitu, desain uji coba, subjek uji coba.

1. Desain Uji Coba

Uji coba produk dilakukan dengan 2 tahapan, yaitu uji coba terbatas dan uji coba lebih luas. Uji coba terbatas, dilakukan untuk memperoleh data melalui wawancara untuk mengetahui reaksi narasumber terhadap produk tersebut. Uji coba lebih luas diperuntukkan untuk menilai seberapa efektifkan produk yang telah dikembangkan. Pada hasil uji coba terbatas dan uji coba lebih luas akan dijadikan rujukan untuk merevisi produk, agar mengurangi tingkat kelemahan produk.

2. Subjek Uji Coba

Dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti melibatkan subjek uji coba kepada siswa kelas IV SD Negeri 3 Kucur sebanyak 13 peserta didik.

E. Jenis Data

Pada penelitian dan pengembangan ini, menggunakan 2 jenis data yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapat dari hasil observasi dan wawancara kepada guru, siswa, dan saran perbaikan dari validator ahli media dan materi. Data kuantitatif diperoleh dari penilaian validasi ahli media, validasi ahli materi, serta respon siswa dan guru.

F. Tempat Dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di SD Negeri 3 Kucur Malang, yang beralamat di Jl. Lutung, RT.35/RW.13, Turi, Kucur, Kec. Dau, Kabupaten Malang, Jawa Timur 65151. Alasan peneliti mengambil lokasi SDN 3 Kucur, karena sekolah tersebut adalah tempat pelaksanaan PMM (pengabdian masyarakat oleh mahasiswa) peneliti selama 1 bulan, dimana peneliti sudah mengenal karakteristik siswa serta sekolah. Alasan lainnya yaitu sekolah tersebut sudah memiliki sarana LCD dan proyektor, akan tetapi penggunaan LCD dan proyektor tersebut sangat jarang digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas IV SD Negeri 3 Kucur Malang, pada mata pelajaran IPAS (ilmu pengetahuan alam dan sosial) materi keragaman budaya. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2024.

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara adalah proses pengumpulan informasi dari seseorang. Wawancara bisa dilakukan secara perorangan ataupun berkelompok. Menurut (Makbul, 2021) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data, jika peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal

dari responden yang mendalam. Pada penelitian ini, peneliti mewawancarai guru kelas IV serta kepala sekolah SDN 3 Kucur. Aspek-aspek yang ditanya yaitu mengenai, karakteristik siswa kelas IV, pembelajaran IPAS di kelas IV, jumlah siswa, kendala dalam pembelajaran, serta penggunaan media dalam pembelajaran.

2. Observasi

Observasi adalah proses pengamatan suatu objek yang ada di sekitar pengamat. Tujuan dari observasi yaitu menggali sebuah data, dari apa yang diamati. Proses observasi dilakukan di kelas IV pada mata pelajaran IPAS. Aspek-aspek yang diamati yaitu mengamati pembelajaran IPAS serta penggunaan media pembelajaran, mengamati karakteristik siswa kelas IV, serta mengamati keadaan kelas serta sarana dan prasarana.

3. Angket

Angket adalah kelompok pertanyaan yang telah tersusun secara sistematis pada sebuah daftar pertanyaan. Angket diberikan kepada responden. Angket pada penelitian ini, terdiri dari angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket respon siswa, dan angket respon guru. Angket validasi ahli media dan materi digunakan untuk mengetahui kelayakan dari media. Angket respon siswa dan guru, digunakan untuk melihat bagaimana respon guru serta siswa mengenai media yang dikembangkan. Pada saat observasi saat penerapan media, angket akan diberikan kepada guru kelas, agar guru kelas dapat menilai dan memberikan respon terhadap media tersebut.

4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah proses pengumpulan data dengan melakukan kegiatan perfotoan. Dokumentasi dapat dijadikan bukti bahwa peneliti telah melakukan kegiatan penelitian di sekolah tersebut. Dokumentasi pada penelitian ini, dapat dilakukan saat proses uji coba produk kelas IV. Hasil data dapat dilampirkan pada laporan penelitian.

H. Instrument Penelitian

Instrument penelitian merupakan sebuah alat yang dipakai peneliti untuk mengumpulkan data agar data dapat diolah menjadi lebih baik. Menurut (Makbul, 2021) instrument penelitian adalah nafas dari penelitian. Maksud nafas dari penelitian yaitu, tanpa instrument yang tepat, penelitian dapat kehilangan arah, maka dari itu instrument penelitian adalah hal terpenting dalam penelitian. Berikut adalah instrument penelitian dari pengembangan media video animasi:

1 Pedoman Observasi

Pedoman observasi dilakukan untuk mengetahui bagaimana kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas IV SDN 3 Kucur. Kegiatan observasi dilakukan peneliti, untuk mengetahui kondisi peserta didik saat proses pembelajaran. Berikut adalah kisi-kisi instrument observasi awal:

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrument Observasi Awal

No	Aspek	Indikator	No
1	Proses pembelajaran	Kurikulum yang digunakan di Kelas IV SDN 3 Kucur.	1
		Metode dan model yang digunakan saat pembelajaran	2-3
		Media yang digunakan saat proses pembelajaran	4

		Sarana dan prasarana pendukung yang digunakan dalam pembelajaran	5
		Kendala yang dialami siswa saat proses pembelajaran.	6
		Keaktifan siswa saat proses pembelajaran	7
		Jumlah siswa	8
2	Sarana dan Prasarana.	Keadaan ruang kelas dan sekolahan.	9

(Sumber Data: Peneliti)

Setelah melakukan observasi awal, peneliti juga akan melakukan observasi saat proses pembelajaran dengan menggunakan media onirada. Dalam melakukan observasi, peneliti menggunakan lembar angket untuk memudahkan peneliti dalam observasi. Berikut adalah lembar kisi-kisi angket yang digunakan peneliti:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrument Lembar Observasi Saat Penelitian

No	Aspek	Indikator	No
1.	Pembelajaran	Media onirada mampu membantu siswa dalam memahami materi keragaman budaya	1 - 2
		Media onirada sesuai dengan capaian serta tujuan pembelajaran	3 - 4
		Media onirada mempermudah guru menyampaikan materi.	5
2.	Penggunaan Media Pembelajaran	Peserta didik menjadi aktif saat Pembelajaran, dengan menggunakan media video animasi.	6
		Media onirada bertahan lama	7
		Media onirada praktis digunakan	8
		Media onirada dapat digunakan oleh seluruh peserta didik.	9
3.	Respon Peserta Didik	Peserta didik merasa senang ketika menggunakan media onirada	10
		Peserta didik menjadi lebih antusias saat menggunakan media onirada	11
3.	Guru dalam Menggunakan Media onirada.	Kemampuan guru dalam menggunakan media onirada	12
		Guru menggunakan media onirada dengan tahapan yang sesuai	13
		Respon guru terhadap media onirada	14

(Sumber Data: Peneliti)

2 Pedoman Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini digunakan oleh peneliti untuk menganalisa kebutuhan guru dan siswa saat proses pembelajaran

berlangsung. Kegiatan wawancara dilakukan kepada kepala sekolah SDN 3 Kucur serta wali kelas IV SDN 3 Kucur. Wawancara diperuntukkan untuk menganalisa kebutuhan media yang cocok digunakan untuk siswa kelas IV.

Berikut adalah kisi-kisi instrument wawancara awal:

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrument Wawancara Awal

No	Aspek	Indikator	No
1	Kurikulum	Kurikulum yang digunakan di kelas IV SDN 3 Kucur dan jumlah siswa.	1-3
2	Proses pembelajaran	Penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS SDN 3 Kucur.	4
		Sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran.	5
		Ketertarikan siswa dalam pembelajaran, jika menggunakan media pembelajaran.	6
		Karakteristik siswa saat pembelajaran	7
3	IPAS	Minat siswa saat pembelajaran IPAS.	8

(Sumber Data: Peneliti)

Seperti halnya instrument observasi, pada instrument wawancara, peneliti melakukan 2 wawancara, yaitu wawancara diawal dan juga wawancara pada saat penelitian. Berikut adalah kisi-kisi instrument wawancara penelitian:

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrument Wawancara Penelitian.

No	Aspek	Indikator	No
1.	Pembelajaran	Antusias siswa saat pembelajaran berlangsung	1
2.	Penggunaan media Pembelajaran	Media onirada sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV.	2
		Media onirada sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.	3-4
		Media onirada sesuai dengan indicator capaian pembelajaran.	5
		Media onirada mempermudah siswa untuk memahami materi keragaman budaya.	6
3.	Respon peserta didik	siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.	7
		Siswa tertarik dengan media onirada.	8

(Sumber Data: Peneliti)

3 Lembar Angket Kuesioner

Lembar angket pada penelitian pengembangan digunakan untuk menilai validitas. Lembar angket akan dibagikan kepada pihak-pihak tertentu untuk diminta penilaian. Beberapa pihak tertentu tersebut, terdiri dari validasi ahli media, validasi ahli materi, respon siswa dan guru.

a. Angket Validasi Ahli Media

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	No
1.	Tampilan Media	Ukuran gambar media onirada	1
		Kemenarikan media onirada	1
		Penggunaan warna dalam media onirada	1
		Penggunaan media mudah dimengerti.	1
2.	Konten Media	Media sesuai dengan karakteristik siswa.	2
		Media dapat bertahan lama	2
		Media aman digunakan oleh siswa sekolah dasar.	2
		Media mudah digunakan.	2
3.	Proses pembelajaran	Media sesuai dengan tujuan pembelajaran	3
		Media dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran.	3

(Sumber Data: Peneliti)

b. Angket Validasi Ahli Materi

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	No
1.	Kesesuaian tujuan	Materi dalam media sesuai dengan capaian pembelajaran	1
		Materi dalam media sesuai dengan tujuan pembelajaran	1
		Materi dalam media sesuai dengan indikator capaian pembelajaran	
2.	Kurikulum	Materi sesuai dengan kurikulum yang berlaku.	2
		Media sesuai yang dipelajari siswa.	2
3.	Isi materi	Materi sesuai dengan kebutuhan peserta didik	3
		Materi yang disajikan horistik	3
		Bahasa mudah dipahami	3
		Materi memuat konsep yang benar	3
		Kelengkapan materi yang disajikan.	3

(Sumber Data: Penelitian)

c. Angket Respon Siswa

Tabel 3.7 Kisi – Kisi Angket Respon Siswa

No	Aspek	Indikator	No
1.	Tampilan media	Media onirada menarik dan bagus.	1
		Ukuran gambar media onirada	1
		Media onirada sesuai dengan materi yang digunakan.	1
2.	Kualitas motivasi	Media onirada memberikan semangat dalam belajar	2
		Media onirada membantu memahami, mengenal dan mengingat materi keragaman budaya.	2
		Media onirada menyenangkan.	2
3.	Kemudahan penggunaan	Media onirada memiliki petunjuk yang jelas.	3
		Media onirada mudah digunakan.	3

(Sumber Data: Peneliti)

d. Angket Respon Guru

Tabel 3.8 Kisi – Kisi Angket Respon Guru

No	Aspek	Indikator	No
1.	Materi	Isi materi sesuai dengan standar capaian pembelajaran	1
		Isi materi sesuai dengan topik pembelajaran	1
		Isi materi sesuai dengan indikator capaian pembelajaran	1
		Isi materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	1
		Materi mencakup mata pelajaran IPAS mengenai keragaman budaya.	1
2.	Tampilan	Kemenarikan media yang dikembangkan.	2
		Desain gambar sesuai dengan karakteristik peserta didik.	2
3.	Penggunaan media	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami	3
		Media membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran	3
		Media dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama.	3
		Media membantu siswa menjadi aktif.	3

(Sumber Data: Peneliti)

I. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini, menggunakan 2 teknik analisis data, yaitu menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif. Berikut adalah penjelasannya:

1. Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan wawancara dengan guru dan siswa SDN 3 Kucur dan saran perbaikan dari validasi ahli media

dan ahli materi. Analisis data kualitatif dilakukan untuk mengetahui tanggapan, saran perbaikan, dan revisi terkait media onirada. Berikut langkah-langkah analisis data kualitatif:

a. Pengumpulan Data (*Data Collections*)

Pengumpulan data didapatkan dari hasil angket pada kolom komentar validasi ahli media, ahli materi, serta respon siswa dan guru. Perolehan data tersebut didapatkan dari kesimpulan angket validator serta respon siswa dan guru.

b. Reduksi Data (*Data Reductions*)

Dari pengumpulan data yang diperoleh, perlu adanya pemilahan data, agar data yang nantinya akan disajikan dapat jelas.

c. Penyajian Data (*Data Display*)

Penyajian data dalam bentuk deskriptif, harus disajikan secara singkat tetapi rinci. Bentuk uraian harus berupa gambaran tentang hasil perolehan data secara menyeluruh, serta mendesripsikan hasil data dari validator serta angket penilaian guru dan siswa.

2. Data Kuantitatif

Pada penelitian pengembangan, data kuantitatif digunakan untuk mengolah data dari penilaian angket validasi ahli media, validasi ahli materi, serta angket respon siswa dan guru.

a. Analisis data angket validasi para ahli.

Hasil dari analisis data validasi ahli media dan ahli materi, digunakan untuk mengukur seberapa layak media onirada (video

animasi keragaman budaya) digunakan sebagai media pembelajaran. kriteria yang digunakan untuk penilaian dalam penelitian dan pengembangan yaitu menggunakan skala likert.

Tabel 3.9 Pedoman Skor Penilaian Skala Likert

No	Kriteria	Skor
1.	Sangat Baik (SB)	4
2.	Baik (B)	3
3.	Kurang (K)	2
4.	Sangat Kurang (SK)	1

(Sumber: Sugiono, 2019)

Data yang diperoleh dari analisis validasi akan dicari presentasi, dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P: Perolehan presentasi validator

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

N: Jumlah skor ideal

Adapun kriteria penilaian yang digunakan untuk validasi ahli media, sebagai berikut:

Tabel 3.10 Kriteria Validasi Ahli

Tingkat Percapain	Kualifikasi	Keterangan
81-100%	Sangat Baik (SB)	Sangat layak dan tidak perlu revisi
71-80%	Baik (B)	Perlu adanya revisi
51-70%	Kurang (K)	Cukup banyak revisi
≤ 50	Sangat Kurang (SK)	Banyak revisi

(Sumber: Sugiono 2019)

b. Analisis data angket respon siswa.

Analisis data angket respon siswa digunakan peneliti, untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran.

pada analisis data angket respon siswa, peneliti menggunakan *skala guttman*. Berikut adalah *skala guttman* yang digunakan:

Tabel 3.11 Pedoman Penilaian *Skala Guttman*

No	Skala	Kriteria/Jawaban
1.	Skala 1	Ya
2.	Skala 0	Tidak

(Sumber: Sugiono 2019)

Berikut adalah cara untuk mengetahui presentasi dari respon peserta didik:

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

Keterangan:

P: Perolehan presentasi validator

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

N: Jumlah skor ideal

Adapun presentasi yang didapat, dari respon siswa dan guru, perlu adanya rujukan nilai, untuk mengetahui bagaimana respon siswa dan guru. berikut adalah tabelnya:

Tabel 3.12 Kriteria Validasi Ahli

Tingkat Pcapain	Kualifikasi	Keterangan
75-100%	Sangat Baik (SB)	Sangat layak dan tidak perlu revisi
50-74%	Baik (B)	Perlu adanya revisi
25-49%	Kurang (K)	Cukup banyak revisi
≤ 24	Sangat Kurang (SK)	Banyak revisi

(Sumber: Sugiono 2019)