

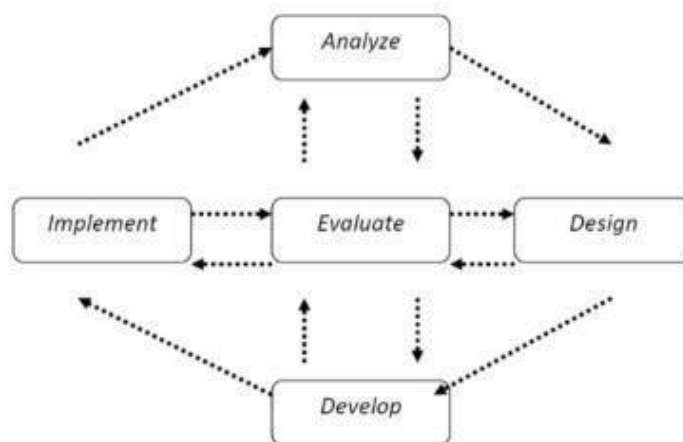
BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian Dan Pengembangan

Tujuan dari proyek ini adalah untuk membuat Video Pembelajaran Berbasis Digital berdasarkan kurikulum Kaya Budaya Indonesia untuk siswa sekolah dasar kelas empat. Model ADDIE adalah model penelitian yang digunakan oleh para peneliti dalam penelitian ini. Model ADDIE dipilih untuk digunakan karena sejalan dengan tahapan-tahapan peneliti yang mampu mengidentifikasi, membuat, dan menilai suatu produk dengan maksud untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE karena tahapan-tahapannya metodis dan sangat mudah dipahami.

Model ADDIE merupakan kepanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Salah satu model pembelajaran sistematis yang dapat diterapkan pada penelitian pengembangan adalah model ADDIE. Pendekatan ini dirancang atau disusun menggunakan rangkaian aktivitas terstruktur dan materi pendidikan yang disesuaikan dengan kebutuhan dan sifat masing-masing siswa (Kurnia et al., 2019). Model penelitian ADDIE berisi beberapa tahapan yang meliputi lima tahap sebagai berikut: (*Analysis, design, development, implementation and evaluation*) yang dapat dikambarkan seperti gambar dibawah. Menurut YH Rayanto (2020) model ADDIE dikembangkan oleh pusat teknologi pembelajaran Di Universitas Florida untuk dinas militer Amerika Serikat.



Gambar 3.1 Model ADDIE
Sumber : (Kurnia, dkk, 2019)

B. Prosedur Penelitian Dan Pengembangan

Pengembangan menggunakan model ADDIE ini melalui 5 tahap yaitu “analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*).”

1. Tahap Analisis (*analyze*)

Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi guru dan siswa guna memberikan arahan dalam pembuatan video pembelajaran. Tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan data tentang kebutuhan siswa selama mempelajari kurikulum Kaya Budaya Indonesia di kelas IV. Melalui observasi dan wawancara dengan guru wali kelas dan siswa kelas IV, peneliti memperoleh data dari SDIT Cendekia Lamongan untuk tahap analisis ini. Peneliti membuat petunjuk wawancara dan observasi dalam bentuk daftar pertanyaan sebelum melakukan observasi.

2. Tahap Rancangan (*design*)

Tahap analisis penelitian merupakan langkah awal dalam melakukan tahap desain. Peneliti merencanakan atau membuat film pembelajaran berbasis digital yang akan diproduksi pada tahap desain ini. Sebelum melakukan desain, peneliti juga memodifikasi model media yang dibuat, metodologi dan taktik, serta keterampilan siswa sesuai dengan hasil analisis kebutuhan sebelumnya.

3. Tahap Pengembangan (*development*)

Pada tahap selanjutnya yaitu melaksanakan pengembangan mulai dari perancangan pengembangan bahan ajar video pembelajaran berbasis digital yaitu: menentukan materi dan memasukkan kedalam bahan ajar video tersebut. dalam tahap ini dibutuhkan validasi oleh ahli. Tujuan validasi adalah untuk mengumpulkan pendapat, ide, dan umpan balik tentang materi yang telah dihasilkan. Koreksi atau perbaikan akan dilakukan terhadap produk setelah validasi agar menjadi lebih baik lagi.

4. Tahap Implementasi (*implementation*)

Produk yang dirancang akan diujicobakan di SDIT Cendekia Lamongan selama fase implementasi ini. Uji coba materi pembelajaran video untuk materi Indonesia Kaya Budaya akan dilakukan terhadap 25 siswa di kelas IV SDIT Cendekia Lamongan. Implementasi dilakukan untuk menilai validitas dan daya tarik produk yang dihasilkan.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap akhir dari penelitian ini adalah tahap penilaian. Pada tahap ini, produksi materi pembelajaran dievaluasi. Evaluasi formatif dan sumatif adalah dua bentuk penilaian yang termasuk dalam paradigma ADDIE. Penilaian formatif melibatkan pengumpulan informasi atau standar untuk masing-masing yang akan diterapkan untuk meningkatkan dan menyempurnakan hasil akhir. Dosen validasi ahli dan profesor pembimbing melakukan evaluasi formatif. Di sisi lain, penilaian sumatif dilakukan di akhir untuk menilai kualitas produk dan minat siswa terhadap materi pembelajaran.

C. Pengembangan Produk Awal

Pada penelitian ini produk yang akan dikembangkan yaitu *Bahan Ajar Video Pembelajaran Berbasis Digital*. Rencana pembelajaran ini didasarkan pada materi Indonesia Kaya Budaya, yang menguraikan capaian pembelajaran, indikator, dan target dalam topik Pendidikan Pancasila dalam kurikulum otonom. Validasi dari pakar media dan materi juga diperlukan untuk pengembangan produk ini.

Bahan ajar video pembelajaran berbasis digital ini berbentuk video yang berisikan tentang materi Indonesia Kaya Budaya pada kelas IV yang didesain untuk mempermudah dan menambah ketertarikan peserta didik untuk mengenal dan memahami keberagaman budaya lokal yang ada di Indonesia dan juga bahan ajar ini dihias semenarik mungkin sesuai dengan karakter yang dimiliki oleh peserta didik

D. Uji Coba Produk

1. Desain uji coba

Sebanyak 25 siswa kelas IV SDIT Cendekia Lamongan mengikuti uji coba produk. Uji coba ini dilakukan pada tahap implementasi di sekolah. Subjek uji coba adalah para ahli di masing-masing bidang, baik media maupun materi. Mereka adalah peserta yang memenuhi syarat.

2. Subjek uji coba

Penguji studi, yang meliputi spesialis media, konsumen produk, dan pakar material, mengidentifikasi semua kualitas secara menyeluruh.

3. Subjek uji coba ahli materi

Pakar materi yang menguasai dan terampil dalam bidang kurikulum mandiri menjadi topik uji coba pakar materi, khususnya kurikulum IPA kelas IV SD, untuk menilai kelayakan materi. Adaptasi materi berbasis kurikulum dan adaptasi materi pembelajaran.

4. Subjek uji coba ahli media

Spesialis media yang menjadi subjek uji coba adalah para profesional yang memiliki keterampilan dan latar belakang di bidang media. Spesialis media juga telah memberikan pengarahannya tentang mata kuliah media pembelajaran sebagai topik uji coba. Tujuannya adalah untuk memastikan standar yang telah ditetapkan untuk pembuatan materi pendidikan ilmiah. Hal ini juga berfungsi untuk menentukan kemanjuran dan daya tarik produk.

5. Subjek uji coba produk

Dengan bantuan Guru sekolah dasar, dua puluh lima siswa kelas empat dengan berbagai karakteristik menjadi target audiens untuk subjek pengujian produk.

E. Jenis Data

1. Data Kuantitatif

Data numerik yang dikumpulkan melalui kuesioner disebut data kuantitatif. Pakar materi, pakar media, tanggapan guru, tanggapan siswa tentang efektivitas dan penggunaan media, serta rekomendasi dan umpan balik dari pakar materi dan pakar media yang selanjutnya mendapatkan skor penilaian dari kuesioner, semuanya diberikan akses ke kuesioner.

2. Data Kualitatif

Data yang tidak diwakili oleh angka atau simbol, melainkan oleh bahasa lisan disebut sebagai data kualitatif. Wawancara, kritik dan rekomendasi, serta tanggapan kuesioner dari pakar subjek dan spesialis media merupakan sumber data kualitatif. Proses mendapatkan hasil data dari data kualitatif melibatkan beberapa langkah, seperti pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan.

F. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDIT Cendekia Lamongan yang berlokasi di JL. Veteran No. 172 AA Kelurahan Tlogoanyar, Tlogoanyar, Kec. Lamongan, Kab. Lamongan, Prov. Jawa Timur penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024.

G. Teknik Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan jenis data kualitatif dan kuantitatif dalam penelitian mereka. Informasi kualitatif diambil dari dokumen, wawancara, dan data observasi. Di sisi lain, informasi kuantitatif dikumpulkan dari hasil belajar siswa dan temuan penilaian berbasis kuesioner terhadap materi pengajaran yang digunakan.

1. Observasi

Proses pengumpulan pengetahuan melalui observasi langsung di lapangan disebut observasi. Observasi bertujuan untuk mengumpulkan data tentang keadaan sekolah, sarana prasarana yang digunakan disekolah serta keefektifan kegiatan selama proses pembelajaran.

2. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara dalam penelitian ini dengan tujuan mengumpulkan data awal untuk lebih memahami proses pembelajaran di kelas. Prosedur wawancara dilakukan secara personal dengan guru kelas empat dan melibatkan serangkaian pertanyaan atau sesi tanya jawab.

3. Angket

Dengan menggunakan kuesioner, data dikumpulkan dengan meminta responden untuk memberikan jawaban atas serangkaian pertanyaan yang telah disusun sebelumnya. Tujuan kuesioner adalah untuk mendapatkan informasi dari para profesional, pendidik, dan siswa yang memanfaatkan sumber daya pendidikan yang telah dibuat oleh peneliti.

a. Angket Validasi

Tujuan dari kuesioner validasi adalah untuk mengumpulkan informasi dari validator tentang kritik, rekomendasi, komentar, dan evaluasi yang dapat membantu meningkatkan dan menaikkan kualitas produk yang digunakan untuk menciptakan produk yang lebih baik.

b. Angket Respon

Tujuan dari kuesioner jawaban adalah untuk mengumpulkan informasi tentang pendapat Guru dan siswa tentang bahan ajar video pembelajaran berbasis digital, serta untuk menentukan apakah barang dan bahan yang digunakan untuk mendukung penyampaian materi tersebut kepada siswa adalah sah atau tidak. Setelah peneliti menyelesaikan tahap instalasi produk di SDIT Cendekia Lamongan, kuesioner jawaban disebarakan.

H. Instrument Penelitian

1. Pedoman Observasi

Agar proses observasi dapat berjalan sesuai dengan permasalahan penelitian, maka peneliti harus memiliki pedoman observasi ketika melakukan observasi. Adapun kisi-kisi dari pedoman observasi sebagai berikut.

Table 3.1 tahapan model ADDIE

No.	Aspek	Indikator	Sumber Data
1.	Kondisi fisik	1. Keadaan ruang kelas 2. Sarana Prasarana Kelas 3. Lingkungan Sekolah	Guru kelas
2.	Proses pembelajaran	1. Suasana saat pembelajaran 2. Pemanfaatan sarana prasarana oleh guru 3. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru	Guru kelas

Sumber : Salsabila, Windy (2020) dan olahan peneliti

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Pedoman Observasi Penelitian

No.	Aspek	Indikator	Sumber Data
1.	Kegiatan pembelajaran	1. Proses pembelajaran dalam penggunaan bahan ajar 2. Kendala yang dialami selama penggunaan bahan ajar dalam proses pembelajaran	Guru kelas
2.	Penggunaan bahan ajar	1. Bahan ajar yang digunakan 2. Isi materi	Guru kelas
1.	Respon peserta didik	1. Peran peserta didik terhadap bahan ajar	Guru kelas

Sumber : Salsabila, Windy (2020) dan olahan peneliti

2. Pedoman Wawancara

Tujuan wawancara adalah untuk menganalisis kebutuhan bahan ajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Sasaran wawancara adalah guru kelas IV SDIT Cendekia Lamongan, yang dirancang untuk membantu mengidentifikasi masalah yang akan diteliti. Berikut ini adalah kerangka pedoman wawancara.

Table 3.3 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Awal

No.	Aspek	Indikator	Sumber Data
1.	Pelaksanaan pembelajaran	1. Kurikulum yang diterapkan 2. Proses belajar mengajar 3. Materi yang digunakan	Guru kelas
2.	Guru	1. Karakteristik yang dimiliki peserta didik 2. Kesulitan guru dalam mengajar 3. Metode yang digunakan oleh guru	Guru kelas
3.	Bahan Ajar	1. Bahan ajar yang digunakan saat proses pembelajaran 2. Bahan ajar yang berisi materi Indonesia kaya budaya	Guru kelas
4.	Peserta didik	1. Pengetahuan peserta didik terkait keragaman budaya di Indonesia	Guru kelas

sumber: Salsabilla, Windy (2020) dan olahan peneliti

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Pada Saat Penelitian

No.	Aspek	Indikator	Sumber Data
1.	Penggunaan bahan ajar	1. Pengaruh dalam menggunakan bahan ajar video pembelajaran berbasis digital 2. Kemudahan penggunaan bahan ajar video pembelajaran berbasis digital	Guru Kelas
2.	Materi	1. Isi materi pada bahan ajar	Guru kelas
3.	Pembelajaran	1. Proses pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar video berbasis digital	Guru Kelas

3. Lembar Angket

Responden kuesioner memberikan data kepada peneliti menggunakan formulir ini. Selain tanggapan guru dan siswa, kuesioner validasi dari spesialis media dan materi digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini.

a. Angket Validasi Ahli Materi Dan Ahli Media

Angket validasi yaitu angket yang bertujuan untuk membantu adanya tingkat kevalidan suatu produk. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua angket penilaian dalam validasi bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran yaitu dengan angket untuk ahli materi dan angket untuk ahli media (bahan ajar).

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrument Angket Validasi Ahli Materi Dan Ahli Media

No.	Bidang Keahlian	Kriteria
1.	Validator ahli media/bahan ajar pembelajaran	a. Memiliki keterampilan dalam bidang media/bahan ajar pembelajaran b. Tingkat akademik minimal S2 c. Pengalaman mengajar minimal 5 tahun
2.	Validator ahli materi	a. Memiliki kemampuan terkait ilmu pengetahuan dalam bidang pembelajaran b. Tingkat akademik minimal S2 c. Pengalaman mengajar minimal 5 tahun
3.	Responden	a. Seluruh peserta didik kelas IV SDIT Cendekia Lamongan

Sumber; Salsabilla, Windy (2020) dan olahan peneliti

b. Angket Respon Guru dan Siswa

Tujuan dari kuesioner tanggapan guru dan siswa ini adalah untuk mengumpulkan data tentang tingkat minat terhadap materi pembelajaran yang akan digunakan. Komponen evaluasi berikut disertakan dalam kuesioner tanggapan guru dan siswa.

Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen angket validasi respon guru dan siswa

No.	Aspek	Indicator
1.	Respon gurui	a. Materi b. Tampilan bahan ajar c. Penggunaan bahan ajar
2.	Respon peserta didik	a. Tampilan bahan ajar b. Motivasi c. Kemudahan penerapan produk

Sumber: Salsabilla, Windy (2020) dan olahan peneliti

I. Teknik Analisis Data

Studi dan pembuatan materi pembelajaran berbasis digital menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Tujuan dari studi ini adalah untuk membantu akademisi dalam mengidentifikasi isu terkini dan solusi potensial. Dengan Guru dan siswa kelas sebagai subjek studi utama, analisis diarahkan kepada mereka.

1. Teknik Analisis Data Kualitatif

Peneliti memeriksa data dari hasil observasi, wawancara, dan rekomendasi serta kritik dari Guru, siswa, dan validator menggunakan pendekatan deskriptif analitis kualitatif. Berikut ini adalah tahapan yang terlibat dalam menganalisis data kualitatif:

a. Pengumpulan Data

Pada tahap ini, lembar kuesioner validator ahli digunakan untuk mengumpulkan komentar dan ide selain hasil observasi analisis kebutuhan dan wawancara. Data wawancara mengungkap informasi tentang siswa kelas IV SDIT Cendekia Lamongan, karakteristik mereka, serta bahan ajar dan prosedur yang digunakan di kelas.

b. Reduksi Data

Tugas terpenting pada tahap ini adalah memilih atau meringkas data penelitian yang telah dikumpulkan. Pemilihan data dapat disesuaikan dengan tujuan pengembangan dan penelitian.

c. Penyajian Data

Pada tahap ini, data disajikan oleh peneliti dalam bentuk ringkasan singkat, yang sering disebut sebagai penjelasan deskriptif. Data yang telah dikumpulkan dengan menambahkan penggunaan materi pembelajaran video berbasis digital dalam pembelajaran, serta tantangannya, dirangkum dalam penjelasan deskriptif ini, faktor-faktor penghambat dan pendukung peserta didik dalam proses pembelajaran berjalan.

d. Kesimpulan

Dalam penelitian tentang pembuatan materi pembelajaran video berbasis digital, langkah ini juga dikenal sebagai tahap kesimpulan karena pada tahap ini peneliti dapat membuat kesimpulan dari informasi yang dikumpulkan dalam bentuk solusi untuk perumusan masalah.

2. Teknik Analisis Data Kuantitatif

Peneliti menggunakan perangkat analisis data kuantitatif untuk mengevaluasi kelayakan, validitas, dan daya tarik media (materi pendidikan). Para ahli menggunakan kuesioner untuk validasi, dan kemudian memberikan tanggapan mereka. Skala Likert digunakan dalam temuan kuesioner validasi untuk menilai dan mengkarakterisasi variabel menjadi indikator. Skala Likert memiliki lima kategori berikut:

Tabel 3.7 Analisis Angket Validasi Ahli Materi Dan Ahli Media

No.	Skor	Keterangan
1.	Skor 4	sangat setuju/sangat layak/sangat tepat/ sangat bermanfaat
2.	Skor 3	Setuju/layak/tepat/bermanfaat
3.	Skor 2	Cukup setuju/ cukup tepat/ cukup sesuai/ cukup bermanfaat
4.	Skor 1	Kurang setuju/kurang tepat/kurang sesuai/kurang bermanfaat

Sumber : Sugiyono (2017)

Angket yang sudah diisi oleh validator kemudian diperhitungkan presentase data yang diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut;

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

Keterangan:

P : presentase kelayakan

$\sum x$: jumlah total jawaban skor validator (nilai nyata)

$\sum xi$: jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Setelah menemukan presentase skor, kemudian menunjukkan kriteria validasi media (bahan ajar) yang terdapat pada tabel berikut:

Tabel 3.8 Kriteria Validasi Media

No.	Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
1.	80,01% - 100%	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi
2.	60,01% - 80,00%	Valid, dapat digunakan namun perlu direvisi kecil
3.	40,01% - 60,00%	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
4.	20,01% - 40,00%	Tidak valid, tidak boleh dipergunakan
5.	00,00% - 20,00%	Sangat tidak valid, tidak boleh dipergunakan

Sumber : Akbar (2017)

Dengan ketentuan:

1. Bahan ajar dinilai sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran apabila hasil analisis memenuhi kriteria A (81–100%).
2. Bahan ajar dinilai layak digunakan dalam proses pembelajaran apabila hasil analisis memenuhi kriteria B (61–80%).
3. Bahan ajar dinilai kurang layak digunakan dalam proses pembelajaran apabila hasil analisis memenuhi kriteria C (41–60%).
4. Bahan ajar tidak menarik digunakan dalam proses pembelajaran apabila hasil analisis memenuhi kriteria D (21–40%).

