

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian pengembangan atau dalam bahasa Inggris disebut *Research and Development* (R&D) secara umum merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan melalui 5 tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Duduk Lor, Jl. Raya Duduklor, Duduk Lor, Duduklor, Kec. Glagah, Kabupaten Lamongan, Jawa Timur 62292.

2. Waktu

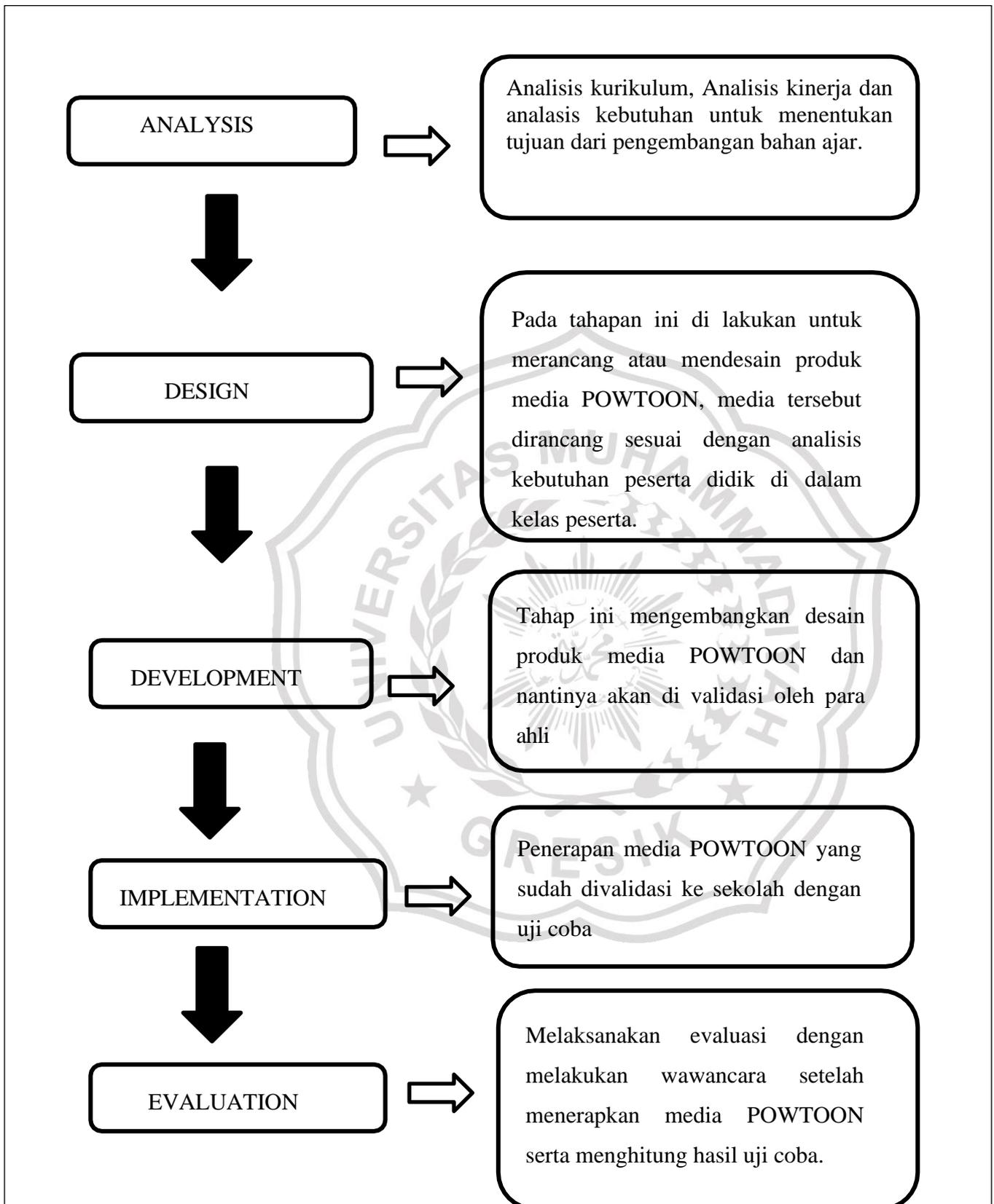
Dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022

C. Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri Duduk Lor

D. Prosedur Penelitian

Pada prosedur penelitian pengembangan ini berpedoman pada design penelitian pengembangan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi).



Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE

Sumber : (Arsyah, 2021)



1. Analysis (Analisis)

Langkah dalam analisis terdiri atas 3 tahapan yaitu analisis kurikulum analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Pada tahapan awal adalah analisis kurikulum untuk mengetahui kurikulum yang sudah digunakan pada SD, lalu analisis kinerja yang dapat dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang sedang dihadapi didalam kelas yang berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan di dalam kelas selama ini.

Kemudian menemukan inovasi media pembelajaran., tahap selanjutnya yaitu analisis kebutuhan, merupakan yang menentukan kebutuhan media yang diperlukan peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. Design (Desain)

Merancang atau menyusun kerangka pembuatan media dari desain media, materi, lalu ketahapan berikutnya. Adapun perencanaan produk adalah sebagai berikut: 1) Menyusun kerangka materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran Powtoon pada materi keragaman social budaya di Indonesia 2) Membuat perencanaan media Powtoon dengan menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah. 3) Menyusun desain instrument penilaian media Powtoon. Penyusunan instrument dilakukan agar media yang dikembangkan valid dan layak untuk dapat digunakan.

3. Development

Langkah ketiga adalah mengembangkan media pembelajaran berdasarkan rancangan awal. Berikut tahap yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan “media powtoon” adalah : 1) Membuat media powtoon. Pembuatan media powtoon dilihat dari segi desain dan segi materi. 2) Melakukan review media atau melakukan validasi pembelajaran kepada tim validator 3) memperbaiki dan merevisi media pembelajaran sesuai saran dan masukan dari tim ahli media dan materi sehingga terdapat perbandingan dari awal dan setelah revisi media.

3. Implementation (Implementasi)

Langkah keempat yaitu melakukan uji coba media dalam proses pembelajaran di kelas 5, melibatkan peserta didik untuk mengisi angket untuk mengetahui respon dan keefektifan media pembelajaran powtoon.

4. Evaluation (Evaluasi)

Bedasarkan tahapan implementasi, media powtoon perlu dievaluasi, pada tahap ini dilakukan revisi akhir terhadap media yang dikembangkan.

E. Teknik pengumpulan data

1. Validasi

a) Validasi Aspek Kelayakan Isi

Kesesuaian materi dengan KI dan KD 1. Kelengkapan materi, keluasan materi, kedalaman materi, keakuratan konsep dan definis, keakuratan data dan fakta, keakuratan contoh dan kasus, keakuratan gambar, diagram, dan ilustrasi, keakuratan istilah-istilah, keakuratan notasi, simbol, dan ikon, keakuratan acuan pustaka, kesesuaian materi dengan perkembangan muatan lokal, contoh dan kasus dalam kehidupan sehari-hari, gambar, diagram, dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari, menggunakan contoh kasus yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari, kemutakhiran pustaka, mendorong rasa ingin tahu, menciptakan kemampuan bertanya (Urip Purwono 2008)

b) Validasi Aspek Kelayakan Penyajian

Konsistensi sistematika sajian dalam kegiatan belajar, keruntuhan konsep, contoh-contoh soal dalam setiapkegiatan belajar, soal latihan pada setiap akhir kegiatan belajar, pengantar dan umpan balik, daftar pustaka, daftar isi, keterlibatan peserta didik.

c) Validasi Aspek Kegrafikan

Kesesuaian ukuran bahan ajar dengan standar ISO,esesuaian

ukuran dengan materi isi bahan ajar, Penampilan unsur tata letak pada sampul muka, belakang dan punggung secara harmonis memiliki irama dan kesatuan serta konsistensi, menampilkan pusat pandangcenter point yang baik, warna unsur tata letak harmonis dan memperjelas fungsi, huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca, tidak menggunakan jenis huruf yang terlalu dekoratif, ilustrasi sampul, tata letak lay out, bahan ajar sederhana, isi bahan ajar memudahkan pemahaman (Urip Purwono 2008).

d) Validasi Aspek Kebahasaan

Kesesuaian dan ketepatan diksi, kesesuaian bahasa dengan tingkat peserta didik (Urip Purwono 2008).

2. Angket Respon Peserta Didik

Angket adalah suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya jawab kepada responden) (Syaodih, 2016). Angket yang berisikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang wajib dijawab atau direspon oleh responden. Angket tersebut diberikan kepada siswa untuk mengetahui kebutuhan siswa mengenai media pembelajaran yang akan diteliti. Angket yang dibuat oleh peneliti ada tiga macam yaitu: angket kebutuhan siswa, angket penelitian oleh dosen ahli, serta angket tanggapan siswa.

F. Instrumen penelitian

Penelitian ini dalam proses pengembangan produknya disesuaikan dari penilaian hasil dari tim validasi, guru, dan peserta didik. Terdapat dua tim validasi yaitu ahli materi dan ahli media. Para tim validasi, guru, dan peserta didik akan diberikan angket penilaian. Jika pada tim validasi diadakannya saran masukan untuk menambah poin masukan untuk perbaikan produk. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dalam pengambilan data pada penelitian pengembangan yang bersumber dari Badan Standart Nasional Pendidikan (BSNP). Instrumen tersebut disusun untuk mengetahui

kelayakan media pembelajaran Powtoon yang dikembangkan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia.

1. Berikut kisi-kisi instrumen validasi terhadap media Powtoon dapat dilihat pada tabel 3.1

Tabel 3. 1 kisi-kisi instrument validasi

No	Aspek	Indikator
1.	Aspek Penyajian	<ul style="list-style-type: none"> - Konsisten, keruntutan, dan pemahaman konsep - Berorientasi pada peserta didik - Kelengkapan isi
2.	Aspek Kelayakan Isi	<ul style="list-style-type: none"> - KI dan KD sesuai dengan tema - Kesuaian KI dan KD pada Indikator pembelajaran - Ketepatan pembelajaran KI dan KD pada Indikator
3.	Aspek Kegrafikan	<ul style="list-style-type: none"> - Desain tampilan yang menarik - Penyajian media <i>Powtoon</i> - Kerapihan media
4.	Aspek Kebahasaan	<ul style="list-style-type: none"> - Bahasa yang digunakan jelas - Penggunaan kata yang tepat

2. Tabel 3.2 Kisi-kisi instrumen angket untuk tanggapan siswa, instrumen kuesioner untuk peserta didik diisi ketika melakukan uji coba dilapangan yang akan dinilai kelayakan pada pengembangan media Powtoon materi Keragaman Sosial Budaya di Indonesia.

Tabel 3. 2 kisi-kisi instrumen respon

No	Aspek	Jumlah Kriteria	Nomor Kriteria
1)	Aspek tampilan media powtoon	1	1
2)	Aspek pemahaman materi pada media powtoon	2	2 dan 3
3)	Aspek minat, motivasi, terhadap media powtoon	2	4 dan 5

G. Teknik Analisis Data

Data yang telah terkumpul melalui instrumen pengumpulan data akan

dimasukan kedalam teknik analisis data dan keabsaahan data, selanjutnya akan dianalisis dan mengacu pada prosedur penelitian dan pengembangan.

1. Kevalidan Media Pembelajaran

Kevalidan media pembelajaran Powtoon kalimat acak dinilai validator yang mengacu pada lembar validasi terhadap kesesuaian mteri dan tampilan media. Menurut Akbar (2013) Langkah- langkah yang dilaukan peneliti untuk menganalisis data, antara lain:

- a. Peneliti mempersiapkan data-data yang sudah diperoleh terlebih dahulu, langkah selanjutnya adalah menganalisis data.
- b. Setelah validator memberikan skor peneliti akan menghitung skor dari setiap kriteria.
- c. Pedoman untuk menghiting skor maksimum :

$$\text{Validitas (V)} = \frac{\text{Total Skor Validasi}}{\text{Total Skor Maksimal}} \times 100$$

Sumber : Akbar (2013)

- d. Hasil validasi telah diketahui presentasenya dapatdicocokkan dengan kriteria validasi sebagai berikut :

Tabel 3. 3 Kualifikasi Tingkat Kevalidan

No.	Skor	Kriteria validasi
1.	81 – 100%	Sangat valid
2.	61 – 80%	Cukup valid
3.	41 – 60%	Kurang valid
4.	21 – 40%	Tidak valid
5.	0 –20%	Sangat Kurang valid

Sumber : Sugiyono (2012)

Keterangan pedoman skor, sebagai berikut :

- a. SB = Sangat Baik, bernilai 5
- b. B = Baik, bernilai 4
- c. C = Cukup, bernilai 3
- d. K = Kurang, bernilai 2
- e. SK = Sangat Kurang, bernilai 1

2. Respon Peserta Didik

Penelitian ini, analisis data tanggapan peserta didik berasal dari angket yang bertingkat 1 sampai 5.

Keterangan pedoman skor, sebagai berikut :

- a) SB = Sangat Baik, bernilai 5
- b) B = Baik, bernilai 4
- c) C = Cukup, bernilai 3
- d) K = Kurang, bernilai 2
- e) SK = Sangat Kurang, bernilai 1

Dapat dilakukan dengan perhitungan menggunakan rumus, sebagai berikut :

$$\text{Presentase Siswa} = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Jumlah Skor Kriteria Tertinggi}} \times 100 \%$$

Tanggapan siswa yang telah menjawab angket ditentukan sebagai berikut :

Tabel 3. 4 Presentase Respon Peserta Didik

Skor	Kriteria
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik
21% - 40%	Kurang Baik
0% - 20%	Sangat Kurang Baik

Tanggapan siswa dikatakan baik jika persentase $\geq 60\%$. Maka media Powtoon pada materi Keragaman Sosial Budaya di Indonesia dinyatakan efektif jika respon peserta didik dikategorikan baik.