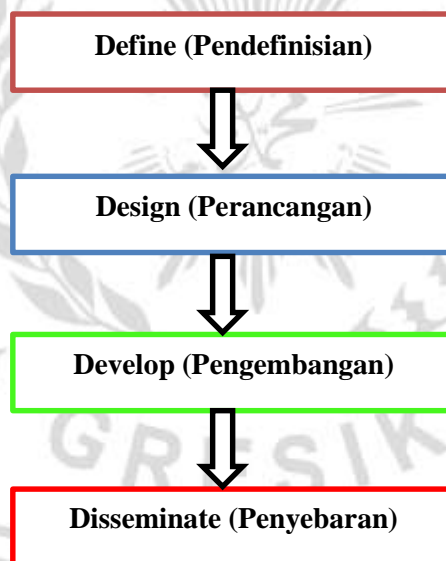


BAB III METODE PENGEMBANGAN

A. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2015) metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan dari produk tersebut.

Pada metode penelitian dan pengembangan dapat beberapa jenis model. Model yang digunakan adalah pengembangan model 4-D. Model pengembangan 4-D (Four-D) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model penelitian dan pengembangan model 4D terdiri dari 4 tahapan, yaitu; *define, design, develop, dan disseminate* Thiagarajan (1974).



Bagan 3. 1 Alur model pengembangan 4D Thiagarajan

Peneliti hanya membatasi sampai dengan 3D jadi hanya mengambil 3 tahapan. Hal ini dikarenakan sesuai dengan tujuan awal peneliti yaitu mengembangkan media video pembelajaran dan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran video pembelajaran.

Tahapan yang peneliti ambil yaitu : (1) *Define* (pendefinisian), (2) *Design* (perancangan), dan (3) *Develop* (pengembangan)

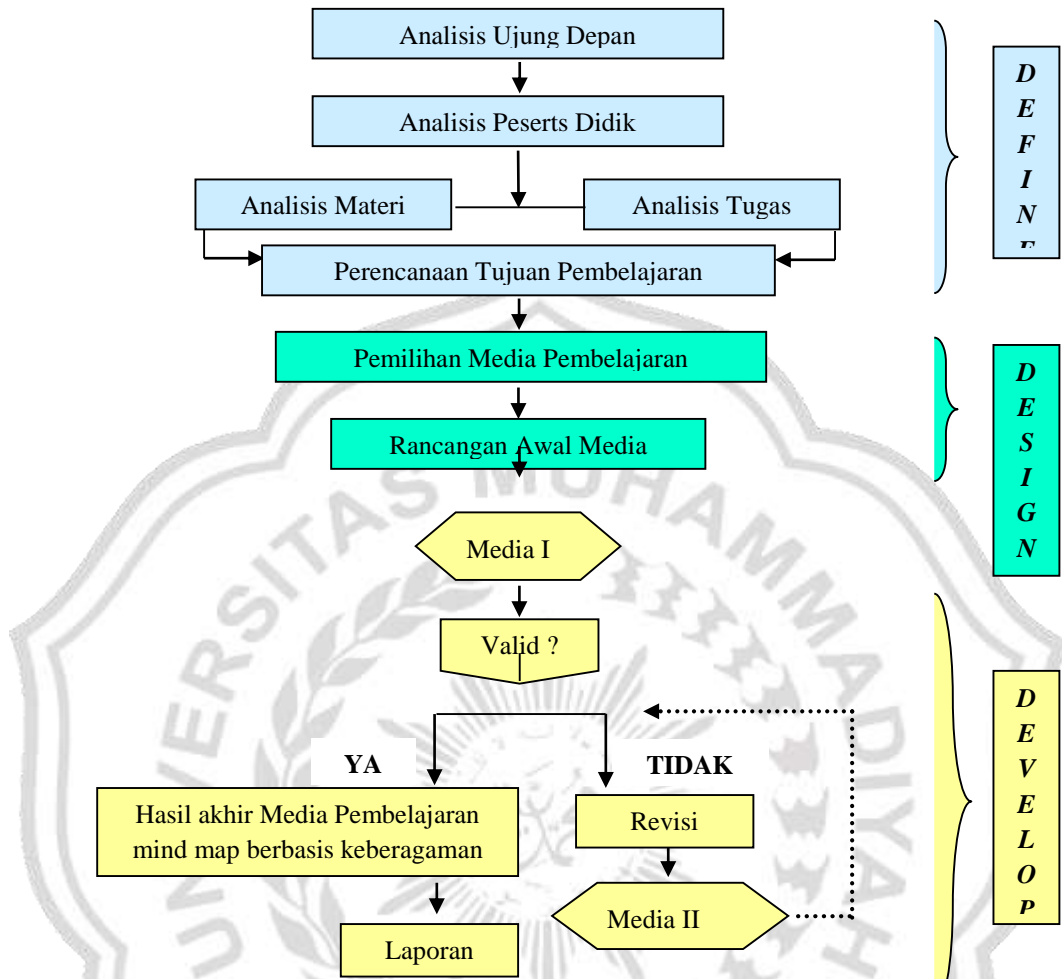
B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian yang digunakan adalah UPT SD Negeri 76 Gresik dengan alamat Jl. Makadam No.05 Desa Wedani Kecamatan Cerme Kabupaten Gresik. Waktu pengambilan data penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022.

C. Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah 4 validator yang terdiri atas 2 validator ahli media dan 2 validator ahli materi serta peserta didik kelas 4 di UPT SD Negeri 76 Gresik dengan jumlah 12 peserta didik.







D. Prosedur Pengembangan



Sumber : Thiagarajan, dkk. (1974)

Bagan 3. 2 Modifikasi Model Pengembangan 4D menjadi 3D

Keterangan :

-  = Bentuk kegiatan
-  = Hasil
-  = Pertanyaan
-  = Tahapan selanjutnya
-  = Pengulangan
-  = Tahap kegiatan

Peneliti hanya membatasi sampai dengan pengembangan saja. Hal ini dikarenakan sesuai dengan tujuan awal peneliti yaitu mengembangkan media video pembelajaran.

Berdasarkan bagan 3.2 di atas, berikut ini adalah penjelasannya :

1. Tahap pendefinisian (*define*)
 - a. Analisis Ujung Depan
Analisis ujung depan ini difokuskan kepada kurikulum yang diterapkan di UPT SD Negeri 76 Gresik dimana kurikulum yang diterapkan yaitu kurikulum K13.
 - b. Analisis peserta didik
Analisis peserta didik ini bertujuan untuk menganalisis karakter masing-masing peserta didik, mengetahui tingkah laku peserta didik yang meliputi kemampuan dan tingkat perkembangan kognitifnya. Hal ini sebagai dasar untuk mengembangkan media pembelajaran
 - c. Analisis materi
Analisis materi dilakukan untuk menentukan materi yang akan digunakan dalam media pembelajaran. Tahapan ini dilakukan dengan melihat kurikulum yang diterapkan.
 - d. Analisis tugas
Analisis tugas ini prosedur untuk menentukan isi dalam rencana pembelajaran dengan merinci isi materi bahan ajar meliputi Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD) dan indikator yang sesuai dengan kurikulum 2013. Adapun materi pokok yang akan peneliti kembangkan dalam video pembelajaran adalah keragaman budaya yang ada di Gresik.
 - e. Perencanaan tujuan pembelajaran
Setelah menentukan materi dan rencana dalam pembelajaran, peneliti menentukan tujuan dari pembelajaran yang dimuat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

2. Tahap perancangan (*design*)

a. Pemilihan media pembelajaran

Pada tahap ini peneliti merancang media pembelajaran yang akan digunakan. Pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan permasalahan yang dialami oleh peserta didik.

b. Pembuatan format

Pada tahapan ini pembuatan format yang peneliti gunakan meliputi lembar validasi yang akan diberikan kepada ahli media dan ahli materi, dan juga angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang akan digunakan oleh peneliti

c. Rancangan awal media pembelajaran

Sebelum peneliti membuat produk, peneliti membuat rancangan awal terhadap media yang akan dibuat. Rancangan awal peneliti yaitu menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk membuat produk, kemudian peneliti merancang desain media yang akan dibuat dan juga merancang isi yang akan digunakan pada media pembelajaran tersebut.

3. Tahap pengembangan (*develop*)

a. Validasi

Setelah media pembelajaran ini dibuat, tahapan selanjutnya adalah validasi. Validasi dilakukan untuk Produk atau media yang dihasilkan dievaluasi apakah format yang dihasilkan sudah layak atau belum, dan bagaimana kesesuaian isi materi penilaian pembelajaran. Validasi ini diberikan kepada validator atau orang yang ahli dalam bidangnya.

b. Revisi

Tahap revisi ini dilakukan guna memperbaiki media yang dibuat. Revisi dilakukan hasil validasi produk atau media harus sesuai dengan kritik dan saran para ahli evaluasi dan produk dinilai kualitasnya oleh para ahli saat proses validasi.

E. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Margono (2010, p. 158) teknik pengumpulan data dalam penelitian merupakan sebuah cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dengan objektif dan relevan. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Validasi Media Pembelajaran

a. Validasi Media

Teknik yang dilakukan pada tahap ini adalah memberikan video yang dikembangkan untuk divalidasi kepada validator menggunakan lembar validasi yang diisi oleh ahli media pada lembar validasi yang dapat dilihat pada lampiran. Validasi dilakukan dengan cara memberikan skor penilaian secara obyektif oleh ahli media pada setiap aspek yaitu fungsi dan manfaat, visual media, audio media, tipografi, bahasa serta pemrograman media. Setiap aspek dinilai dengan memberikan tanda centang (√) pada skala penilaian (1 = tidak baik, 2 = kurang baik, 3 = baik, 4 = sangat baik).

b. Validasi Materi

Teknik yang dilakukan pada tahap ini adalah menunjukkan materi yang terkandung dalam media pembelajaran untuk divalidasi kepada validator menggunakan lembar validasi yang diisi oleh ahli materi pada lembar validasi yang dapat dilihat pada lampiran. Validasi dilakukan dengan cara memberikan skor penilaian secara obyektif oleh ahli materi yang meliputi aspek isi, konstruksi, dan bahasa. Setiap aspek dinilai dengan memberikan tanda centang (√) pada skala penilaian (1 = tidak baik, 2 = kurang baik, 3 = baik, 4 = sangat baik).

2. Angket Respon Peserta Didik

Angket yang diberikan kepada peserta didik setelah proses pembelajaran yang dibuat oleh peneliti digunakan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media video pembelajaran keragaman budaya di Gresik. Peserta didik memberikan tanda (√) pada kolom yang disediakan pada lembar angket dengan pilihan kolom sangat tidak setuju (STS), tidak setuju (TS), setuju (S), dan sangat setuju (SS) sehingga dapat digunakan untuk mengetahui keefektifan media tersebut.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Arikunto, 2006, p. 160). Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan media video pembelajaran yaitu : Lembar Validasi.

Lembar validasi digunakan untuk mengetahui kualitas perangkat pembelajaran yang digunakan. Lembar validasi ini diisi oleh validator ahli yang merupakan dosen dan guru sebagai validator praktisi. Selain berisi penyekoran, angket validasi juga berisi kolom saran yang diisi dengan masukan dari validator.

1. Lembar Validasi

a. Lembar Validasi Media

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh data tentang kevalidan media yang diisi oleh ahli media dan ahli materi pada lembar validasi yang dapat dilihat pada lampiran. Validasi oleh ahli media dilakukan dengan cara menilai aspek fungsi dan manfaat, visual media, audio media, tipografi, bahasa serta pemrograman media.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Media Video Pembelajaran

Variabel Penelitian	Sub variabel	Indikator	Sub Indikator	No Butir
Pengembangan media video pembelajaran materi keragaman budaya di Gresik pada kelas IV sekolah dasar	Kelayakan media video pembelajaran pada materi keragaman budaya	Fungsi dan Manfaat	Memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan.	1
			Membangkitkan minatsiswa	2
			Membangkitkan motivasi siswa	3
		Aspek visual media	Kemenarikan warna	4
			Kemenarikan background	5
			Kemenarikan gambar	6
			Kemenarikan animasi	7
		Aspek audio media	Kejelasan gambar	8
			Ritme suara	9
			Kejelasan suara	10
		Aspek tipografi	Kesesuaian musik	11
			Pemilihan jenis teks	12
		Aspek bahasa	Ketepatan ukuran teks	13
			Ketepatan bahasa	14
		Aspek pemrograman media	Durasi waktu	15

b. Lembar Validasi Materi

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh data tentang kevalidan media yang diisi oleh ahli materi pada lembar validasi yang dapat dilihat pada lampiran. Validasi oleh ahli materi

meliputi aspek isi, konstruksi, dan bahasa yang telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Aspek yang dinilai berisi beberapa kriteria yang telah dikembangkan oleh peneliti dengan mencocokkan kriteria yang pernah dipakai pada penelitian yang sudah dilakukan dan telah dikonsultasikan dengan dosen pembimbing.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Materi Video Pembelajaran

Variabel Penelitian	Sub variabel	Indikator	Sub Indikator	No Butir
Pengembangan media video pembelajaran materi keragaman budaya di Gresik pada kelas IV sekolah dasar	Kelayakan materi pada video pembelajaran materi keragaman budaya	Relevansi materi dengan silabus	Materi yang disajikan sesuai dengan yang terkandung dalam Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)	1
			Kesesuaian materi dengan media	2
			Penyampaian materi mudah dipahami	3
			Mendukung materi pembelajaran	4
			Membangkitkan motivasi siswa	5
		Kontruksi	Penyajian yang menarik	6
			Kelengkapan materi	7
			Kejelasan materi	8
		Bahasa	Ketepatan bahasa	9
			Ketepatan teks	10

2. Lembar Respon Angket Siswa

Untuk mengetahui respon siswa terhadap kelayakan media video, peneliti menggunakan instrumen angket/ pedoman wawancara yang diberikan kepada siswa dimana pewawancara membacakan masing-masing butir instrumen kepada siswa, kemudian siswa mengisi kolom yang telah disediakan. Angket yang dibacakan bertujuan agar siswa dapat lebih memahami isi butir angket yang ada sehingga dapat mengisi angket dengan pemahaman yang benar. Menurut (Arikunto, 2010) lembar angket merupakan beberapa pertanyaan yang berbentuk tulisan digunakan untuk memperoleh informasi dari responden. Lembar angket respon peserta didik diberikan kepada peserta didik setelah proses pembelajaran yang dibuat oleh peneliti untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media video pembelajaran. Lembar angket ini disusun oleh peneliti yang telah dikonsultasikan dengan dosen pembimbing.

Alternatif jawaban untuk angket yang diberikan kepada siswa meliputi: jawaban Sangat Setuju (SS) diartikan bahwa media pembelajaran video dikatakan sangat layak. Jawaban Setuju (S) diartikan bahwa media video dikatakan layak. Jawaban Kurang Setuju (KS) diartikan bahwa media video sedikit layak. Apabila jawaban Tidak Setuju (TS) diartikan bahwa media video tidak layak. Sedangkan jawaban Sangat Tidak Setuju (STS) adalah apabila media yang dikatakan sangat tidak layak.

Dalam pengisian angket, responden memberikan tanda centang (√) pada kolom jawaban yang telah disediakan pada kolom pilihan jawaban yang paling sesuai menurut masing-masing siswa. Masing-masing jawaban memiliki skor yang dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Angket Respon Kelayakan Media oleh Siswa

Pernyataan	
Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Kurang Setuju (KS)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Berikut ini adalah kisi-kisi angket respon kelayakan media oleh siswa yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Siswa

Variabel Penelitian	Aspek yang dinilai	Indikator	Sub Indikator	No Butir
Pengembangan Media Video Pembelajaran Materi Keragaman Budaya di Gresik pada Kelas IV Sekolah Dasar	Pengembangan video sebagai media pembelajaran	Fungsi dan manfaat	Memperjelas dan mempermudah pemahaman materi	1
			Membangkitkan motivasi siswa	2
			Membangkitkan kreativitas siswa	3
		Penyajian program	Tampilan warna background	4
			Tampilan warna tulisan	5
			Kejelasan gambar	6
			Animasi menarik	7
			Suara	8
		Bahasa dan Tipografi	Ketepatan bahasa	9
			Ketepatan tulisan	10

G. Teknik Analisis Data

Analisis data dapat dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh bukti dari kualitas atau kelayakan produk media pembelajaran yang dikembangkan. Data hasil penelitian dapat dilihat dari teknik analisis data yang digunakan, karena teknik analisis data merupakan cara yang penting dalam sebuah penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran dari ahli media dan ahli materi, sedangkan data kuantitatif berupa data kelayakan media. Analisis data yang digunakan oleh penulis antara lain :

1. Analisis Kevalidan

a. Analisis Kevalidan Media Pembelajaran

Penilaian validator terhadap kevalidan video kegiatanku terdiri dari 4 aspek yaitu materi, ilustrasi, kualitas dan tampilan serta daya tarik. Kegiatan yang dilakukan peneliti untuk menganalisis data ini adalah:

- 1). Menyajikan dalam bentuk tabel kemudian memasukan data-data yang telah diperoleh dalam data kemudian menganalisis tabel tersebut.
- 2). Menghitung jumlah skor yang diberikan validator dalam setiap kriteria.
- 3). Menghitung nilai skor maksimum kriteria dengan rumus.

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

- 4). Kemudian nilai akhir dicocokkan pada interval kevalidan sebagai berikut:

Tabel 3.5 Tabel Persentase Hasil Validitas

Skor	Kriteria Validitas
85,01 – 100,00%	Sangat Valid
70,01 – 85,00%	Cukup Valid
50,01 – 70,00%	Kurang Valid
01,00 – 50,00 %	Tidak Valid

Sumber : (Agustina, 2016)

Media pembelajaran dikatakan valid apabila mempunyai skor sebesar >70,00%. Apabila setelah dianalisis skor akhir yang diperoleh sebesar <70,01% maka media tersebut perlu untuk direvisi ulang dengan mempertimpangkan kritik dan saran dari validator tentang media tersebut.

b. Analisis Kevalidan Materi Pembelajaran

Penilaian validator terhadap kevalidan materi dalam media pembelajaran yang disesuaikan dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang telah digunakan dalam menyusun media yang dikembangkan. Video kegiatanku terdiri dari 3 aspek yaitu isi, konstruksi, dan bahasa. Kegiatan yang dilakukan peneliti untuk menganalisis data ini adalah:

- 1). Menyajikan dalam bentuk tabel kemudian memasukan data-data yang telah diperoleh dalam data kemudian menganalisis tabel tersebut.
- 2). Menghitung jumlah skor yang diberikan validator dalam setiap kriteria.
- 3). Menghitung nilai skor maksimum kriteria dengan rumus.

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

- 4). Kemudian nilai akhir dicocokkan pada interval kevalidan sebagai berikut:

Tabel 3.6 Tabel Persentase Hasil Validitas

Skor	Kriteria Validitas
85,01 – 100,00%	Sangat Valid
70,01 – 85,00%	Cukup Valid
50,01 – 70,00%	Kurang Valid
01,00 – 50,00 %	Tidak Valid

Sumber : (Agustina, 2016)

Materi dalam media pembelajaran dikatakan valid apabila mempunyai skor sebesar >70,00%. Apabila setelah dianalisis skor akhir yang diperoleh sebesar <70,01% maka materi tersebut perlu untuk direvisi ulang dengan mempertimpangkan kritik dan saran dari validator tentang media tersebut.

2. Analisis Respon Peserta Didik

Menganalisis data yang berasal dari angket bergradasi atau berperingkat 1 sampai dengan 4, peneliti menyimpulkan makna setiap alternatif sebagaiberikut (Arikunto, 2007).

- 1) SS = sangat setuju, diberi nilai 5
- 2) S = setuju, diberi nilai 4
- 3) KS = kurang setuju, diberi nilai 3
- 4) TS = tidak setuju, diberi nilai 2
- 5) STS = sangat tidak setuju, dinilai 1

$$\text{Persentase PD} : \frac{(5xSS)+(4xS)+(3xKS)+(2xTS)+(1xSTS)}{(5x\Sigma)x\text{jumlah peserta didik}} \times 100\%$$

Respon peserta didik yang telah menjawab angket ditentukan sebagai berikut:

Tabel 3.7 Tabel Persentase Respon Peserta Didik

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

Sumber: (Arikunto, 2007)

Respon peserta didik dikategorikan positif jika Persentase respon peserta didik telah mencapai $\geq 61\%$. Media pembelajaran monopoli sarauke dikatakan efektif jika respon peserta didik dikategorikan baik/ positif.

