

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metodologi Penelitian

1. Metode dan Rancangan Penelitian

a. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), yaitu serangkaian proses atau langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau penyempurnaan produk yang telah ada. Tujuan dari metode ini adalah untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk yang optimal dalam penggunaannya.

Menurut Sugiyono (2014 : 407) mengemukakan bahwa “metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian bersifat analisis kebutuhan dan untuk mengkaji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka diperlukan untuk mengkaji produk tersebut.

b. Rancangan Penelitian

Bentuk rancangan dalam penelitian ini adalah model pengembangan Sugiyono yang mengadaptasi model *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (ADDIE)*.

a. Analisis (*Analyze*)

Tujuan dari tahapan analisis adalah untuk mengetahui kebutuhan atau langkah awal dalam mengembangkan media pembelajaran. Langkah-langkah dalam tahap analisis ini adalah: 1) mengidentifikasi masalah pembelajaran, 2) merumuskan tujuan pembelajaran, 3) mengidentifikasi karakter peserta didik, 4) mengidentifikasi sumber yang dibutuhkan, 5) menentukan strategi

pembelajaran yang tepat, 6) menyusun rencana pengelolaan pembelajaran

b. Disain (*Design*)

Design adalah tahap untuk merancang produk sesuai dengan kebutuhan atau analisis yang telah dilakukan.

c. Pengembangan (*Development*)

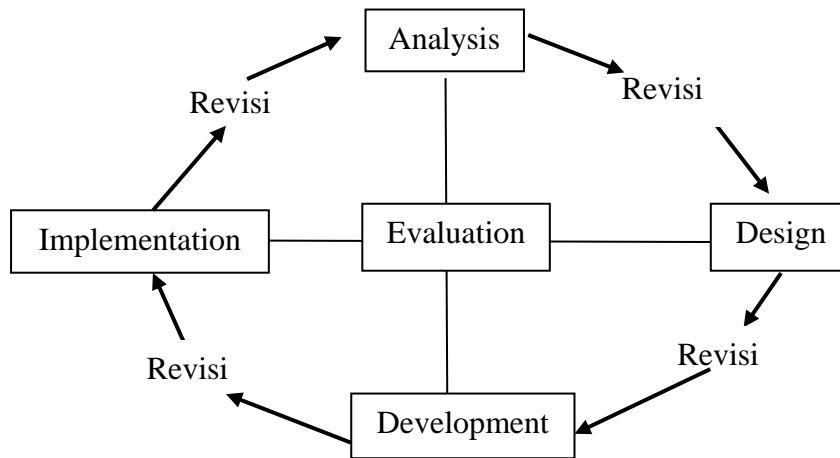
Development merupakan tahapan pembuatan dan pengujian produk. Tahap pengembangan perangkat pembelajaran dalam penelitian ini melakukan 1) pengembangan rancangan, 2) validasi, dan 3) revisi

d. Implementasi (*implement*)

Pada tahap ini hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruh terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi keefektifan, kemenarikan, dan efisiensi pembelajaran. Pengujian pada siswa menggunakan instrumen penelitian berupa angket. Pengujian dilakukan untuk mengetahui respon siswa mengenai media pembelajaran yang dikembangkan dari media pembelajaran berbasis video animasi.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan kegiatan untuk mengevaluasi dan menilai dari setiap langkah yang dilakukan agar dapat tercapai produk yang sesuai spesifikasi yang diinginkan. Tujuannya adalah untuk mengukur kualitas produk yang dikembangkan.



Gambar 3.1 Langkah-Langkah Model Pengembangan ADDIE

(Sugiyono, 2015:200)

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini memuat beberapa aspek, antara lain:

a. Validator Ahli Materi

Uji ahli materi merupakan penguji kelengkapan dan kelayakan serta berbagai hal yang berkaitan dengan isi materi kondisi masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dengan media pembelajaran berbasis video animasi yang melibatkan 2 orang guru mata pelajaran IPS SMPN 16 Pontianak.

b. Validator Ahli Media

Uji ahli media bertujuan untuk menguji penyajian media pembelajaran untuk mengetahui kemenarikan dan kelayakan pada media pembelajaran berbasis video animasi. Validasi ahli media melibatkan 2 orang media yaitu dosen dari IKIP PGRI Pontianak

c. Subjek Uji Coba Produk

Ujicoba produk dilakukan dengan 2 tahapan yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Dalam tahap uji coba skala kecil dilakukan oleh 5 orang siswa kelas VIII SMPN 16 Pontianak. Setelah dilakukan tahap uji coba skala kecil selanjutnya dilakukan tahap uji

coba skala besar yang dilakukan oleh 28 orang siswa kelas VIII F SMPN 16 Pontianak.

3. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *research and development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

a. Analisis (*Analyze*)

Tujuan dari tahapan analisis adalah untuk mengetahui kebutuhan atau langkah awal dalam mengembangkan media pembelajaran. Langkah-langkah dalam tahap analisis menurut Branch (2009: 25) adalah:

1. Mengidentifikasi masalah pembelajaran

Pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi masalah pembelajaran dengan mewawancarai guru mata pelajaran IPS pada materi kondisi masyarakat Indonesia pada masa penjajahan

2. Merumuskan tujuan pembelajaran

Pada tahap ini peneliti merumuskan tujuan pembelajaran dengan guru mata pelajaran tentang materi kondisi masyarakat Indonesia pada masa penjajahan, untuk memperoleh tujuan pembelajaran digunakan dokumen berupa silabus.

3. Mengidentifikasi karakter peserta didik

Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi karakter peserta didik dengan melakukan wawancara terhadap guru dan siswa.

4. Mengidentifikasi sumber yang dibutuhkan

Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi sumber yang dibutuhkan dengan guru mata pelajaran dan sumber yang digunakan adalah dokumen pembelajaran berupa buku paket materi kondisi masyarakat Indonesia pada masa penjajahan

b. Disain (*Design*)

Design adalah tahap untuk merancang produk sesuai dengan kebutuhan atau analisis yang telah dilakukan. Pada tahap ini mulai

dirancang untuk dikembangkan sesuai dengan hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Tahap yang dilakukan berupa menentukan design media pembelajaran, membuat *storyboard*, dan membuat naskah video pembelajaran.

c. Pengembangan (*Development*)

Development merupakan tahapan pembuatan dan pengujian produk. Pada tahap ini peneliti mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan rancangan. Pada tahap pengembangan ini dilakukan dengan membuat media pembelajaran dengan konsep yang sudah dibuat pada tahap design yang sudah dilakukan sebelumnya. Tahap pengembangan perangkat pembelajaran dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pengembangan rancangan

Pada tahap ini, diperoleh media pembelajaran awal berupa pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi kondisi masyarakat Indonesia pada masa penjajahan kelas VIII SMPN 16 Pontianak. Langkah langkah pada tahapan pengembangan ini ialah:

Pra-Produksi

- Mempersiapkan bahan bahan seperti *storyboard* dan naskah yang sudah dibuat ditahap desain

Produksi

- Mengaplikasikan media pembelajaran sesuai dengan *storyboard*
- Penyusunan materi kedalam media
- Pemilihan animasi dan musik yang akan digunakan
- Pemilihan font text yang akan digunakan
- Proses rekaman suara
- Editing rekaman suara

Proses Final

- Merender media pembelajaran menjadi video pembelajaran

2. Validasi

Pada tahap ini dilakukan validasi oleh validator yang terdiri dari 2 dosen IKIP PGRI Pontianak sebagai ahli media dan 2 guru SMPN 16 Pontianak sebagai ahli materi. Masukan dan saran dari dosen ahli media dan guru ahli materi sangat berguna untuk perbaikan dan penyempurnaan media pembelajaran berbasis video animasi

3. Revisi

Media pembelajaran berbasis video animasi yang telah divalidasi oleh validator ahli media dan ahli materi direvisi sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi.

d. Implementasi (*implement*)

Pada tahap ini hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruh terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi keefektifan, kemenarikan, dan efisiensi pembelajaran. Pengujian pada siswa menggunakan instrumen penelitian berupa angket. Pengujian dilakukan untuk mengetahui respon siswa mengenai media pembelajaran yang dikembangkan dari media pembelajaran berbasis video animasi.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan kegiatan untuk mengevaluasi dan menilai dari setiap langkah yang dilakukan agar dapat tercapai produk yang sesuai spesifikasi yang diinginkan. Tujuannya adalah untuk mengukur kualitas produk yang dikembangkan. 1) Tahapan evaluasi pada analisis yaitu setelah mendapatkan data dari tahap mengidentifikasi masalah, merumuskan tujuan pembelajaran, mengidentifikasi karakter peserta didik, dan mengidentifikasi sumber yang dibutuhkan setelah mendapatkan data yang dibutuhkan dianalisis lalu dievaluasi agar dapat terciptanya sebuah media pembelajaran yang sesuai kebutuhan, 2) Tahap evaluasi pada desain ialah perbaikan desain terhadap media yang dikembangkan, 3) Tahap evaluasi pada pengembangan ialah masukan dan saran dari ahli materi dan ahli media agar media yang dibuat

menjadi lebih baik, 4) Tahap evaluasi pada implementasi ialah hasil respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis video animasi.

4. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

a. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi kondisi masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dikelas VIII SMPN 16 Pontianak. Dalam pengumpulan data teknik menggunakan 3 jenis yaitu komunikasi langsung, komunikasi tidak langsung, dan teknik dokumenter

1. Komunikasi Langsung

Teknik komunikasi langsung adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan hubungan langsung dengan responden (sumber data). Pada teknik ini peneliti datang langsung menemui responden (sumber data) untuk mendapatkan informasi yang mendalam, peneliti menggunakan model wawancara dalam menggali informasi dengan responden. Dalam wawancara kali ini peneliti menggunakan wawancara terstruktur yang dimana pada wawancara ini menggunakan prosedur sistematis untuk mendapatkan sebuah informasi dengan kondisi yang mana satu pertanyaan yang ditanyakan dengan urutan yang telah di siapkan oleh pewawancara.

2. Komunikasi Tidak Langsung

Komunikasi tidak langsung pada penelitian ini adalah lembar validasi, dan angket. Lembar validasi berkaitan dengan kelayakan produk, sedangkan angket yang digunakan ditujukan untuk memperoleh jawaban yang berkaitan dengan respon siswa terhadap produk yang dikembangkan.

3. Teknik Dokumenter

Teknik dokumenter merupakan cara mendapatkan informasi dengan menelaah dokumen atau arsip. Adapun dokumen atau arsip yang didapat berupa *file* materi mata pelajaran ips, dan silabus.

b. Alat Pengumpulan Data

Adapun alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

a. Pedoman Wawancara

Wawancara adalah suatu hal yang dilakukan dengan cara berdialog dengan narasumber untuk mendapatkan informasi secara langsung atau tatap muka. Pada wawancara ini peneliti menggunakan wawancara terstruktur yang dimana pada wawancara ini menggunakan prosedur sistematis untuk mendapatkan sebuah informasi dengan kondisi yang mana satu pertanyaan yang ditanyakan dengan urutan yang telah di siapkan oleh pewawancara.

b. Angket

Angket merupakan pertanyaan tertulis yang digunakan untuk mendapatkan informasi dari responden atau narasumber mengenai tanggapannya terhadap suatu yang berkaitan dengan pribadinya atau sesuatu yang diketahuinya. Angket digunakan untuk mendapatkan data tentang kualitas hasil penelitian dan pengembangan, serta respon siswa terhadap media pembelajaran.

c. Dokumen

Dokumen merupakan cara mendapatkan informasi dengan menelaah dokumen atau arsip. Pada saat melakukan dokumen di SMPN 16 Pontianak, adapun dokumen atau arsip yang didapat berupa *file* materi IPS.

5. Teknik Analisis Data

Analisis data menurut Sugiyono(2013: 333) adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, dokumentasi, foto, dan sebagainya dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, memilih mana yang penting untuk dipelajari, kemudian membuat kesimpulan yang mudah dipahami.

Jenis data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Adapun data yang didapat akan diolah atau di analisis untuk mengetahui penilaian dan saran dari media yang dihasilkan sebagai berikut:

1. Untuk menyelesaikan rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

Peneliti melakukan analisis kebutuhan data, saran atau masukan yang diberikan oleh dosen ahli media dan ahli materi, kemudian melakukan desain media yang dibuat sesuai kebutuhan, dan kemudian mengembangkan media agar sesuai dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran.

2. Untuk mengetahui kelayakan dari media yang dibuat dibutuhkan validasi.

Tahap ini dilakukan untuk mereview produk awal dan memberikan masukan untuk perbaikan mengenai tanggapan ahli terhadap kelayakan pengembangan media pembelajaran video animasi. Untuk hasil angket dari ahli media yang berupa saran dan perbaikan produk maka dilakukan analisis kemudian melakukan revisi produk sesuai saran dan perbaikan tersebut.

3. Untuk analisis data pada rumusan masalah ketiga, yaitu:

Peneliti menggunakan angket untuk mengetahui respon siswa sesudah menggunakan media pembelajaran video animasi. Data hasil observasi respon belajar siswa yang berupa lembaran angket, dianalisis dengan rating scale dengan langkah sebagai berikut:

Tabel 3.1 alternatif jawaban angket para ahli dan siswa

Keterangan	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Data diperoleh dari angket siswa dengan menggunakan penilaian kuantitatif, yaitu skala *likert* dengan kriteria 4 tingkat. Selanjutnya data yang diperoleh dianalisis dengan rumusan persentase skor pada setiap

pernyataan dalam angket. Rumusan persentase yang peneliti gunakan adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase indeks \%} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor tertinggi}} \times 100$$

Gambar 3.2 Rumus persentase kelayakan

Sumber, Sugiyono (2011 : 35)

Maka digunakan kriteria penilaian yang ada dalam tabel 1.3 berikut ini:

**Tabel 3.2 Penilaian Para Ahli dan Klasifikasi Kategori
Penilaian Angket Respon Siswa**

Keterangan	Nilai
Sangat Layak	80% - 100%
Layak	60% - 79%
Cukup Layak	40% - 59%
Kurang Layak	20% - 39%
Tidak Layak	0% - 19%

Sugiono (2012 : 214)

Nilai respon siswa dalam penelitian ini ditentukan dengan kriteria minimal Baik atau persentase $\geq 60\%$.