

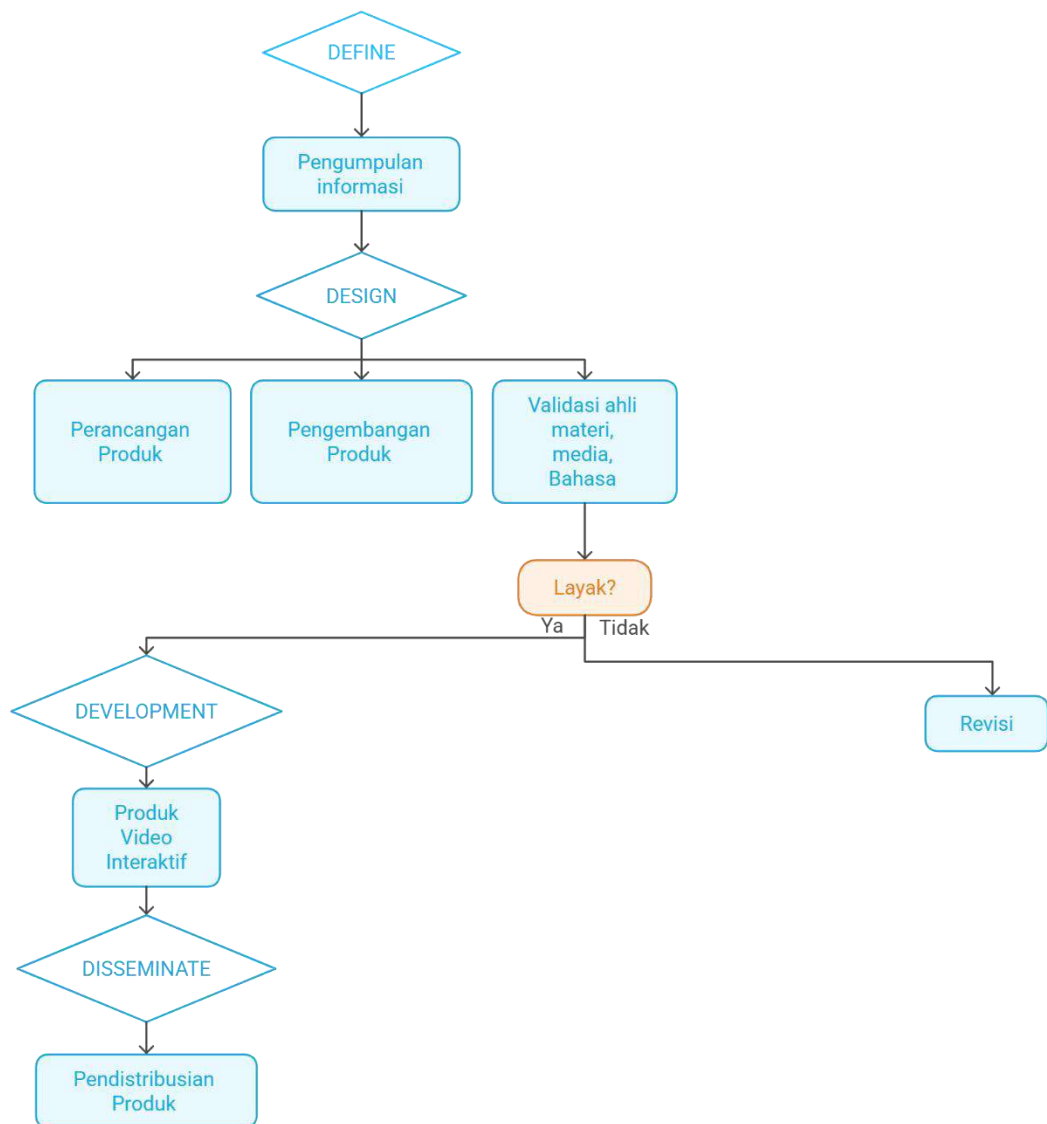
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut” (Sugiyono, 2015: 297). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video interaktif yang dibuat dengan sistematis dan diuji kelayakan dari segi materi, bahasa, dan media serta respon guru dan siswa.

Model dalam penelitian pengembangan ini adalah model *four-D* yakni, *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Langkah-langkah pengembangan model four-D dalam pelaksanaannya dilakukan secara sistematis.



1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap *define* merupakan tahap awal yang dilakukan untuk menetapkan suatu masalah dan menjadi dasar untuk mengembangkan suatu produk. Pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan, yakni:

1. Analisis awal-akhir

Pada tahap ini dilakukan analisis untuk memunculkan suatu permasalahan dasar terkait proses kegiatan pembelajaran IPAS melalui observasi dan wawancara terhadap guru kelas.

2. Analisis Siswa

Analisis ini dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri Klieng yang bertujuan untuk mengetahui karakteristik, dan tingkat kemampuan siswa. Hasil analisis yang diperoleh digunakan sebagai gambaran untuk mengembangkan suatu produk.

3. Analisis Tugas

Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengidentifikasi keterampilan yang dimiliki siswa dalam pembelajaran IPAS pada materi Ada Apa Saja di Bumi Kita? Kelas V SD

4. Analisis Konsep

Analisis konsep bertujuan untuk mengetahui dan menyusun secara terstruktur bagian-bagian utama materi Ada Apa Saja di Bumi Kita? Kelas V SD yang akan diajarkan.

5. Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan atau kompetensi yang perlu dimiliki oleh siswa. Pada tahap ini akan dilakukan perumusan hasil analisis tugas dan analisis konsep menjadi tujuan pembelajaran.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap *design* bertujuan untuk merancang media serta menyiapkan kebutuhan material dari media yang akan dikembangkan, sehingga nantinya dapat diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran IPAS kelas V SD. Beberapa kegiatan yang akan dilakukan pada tahap ini yakni:

1. Pemilihan Media

Kegiatan pemilihan media dilakukan untuk menentukan media yang tepat dalam penyajian materi Ada Apa Saja di Bumi Kita? Kelas V SD yang disesuaikan dengan hasil analisis.

2. Pemilihan Format

Tahap ini dilakukan untuk mendesain media pembelajaran yakni media video interaktif dengan pemilihan format yang menarik dan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disajikan.

3. Rancangan Awal

Rancangan awal yang dimaksud dalam penelitian ini adalah rancangan media video interaktif.

4. Rancangan Instrumen

Instrumen penelitian yang dirancang dalam tahap ini adalah angket daftar isian yang dirancang untuk mengukur tingkat kevalidan media video interaktif. Angket tersebut terdiri dari angket validasi ahli materi, validasi ahli bahasa, validasi ahli media, dan angket respon siswa.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap *development* bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media video interaktif. Pada tahap ini memerlukan validasi media yang dikembangkan dengan memberikan instrument atau angket kepada setiap para ahli validasi. Sugiyono (2016) Mengungkapkan bahwa validasi ahli adalah metode pengujian yang melibatkan para ahli untuk menilai isi atau perangkat pembelajaran. Validasi dilakukan dengan memberikan angket atau pedoman wawancara untuk memastikan materi sudah layak digunakan.

Pada tahap ini, produk yang dikembangkan berupa media video interaktif akan dinilai oleh validator yakni ahli materi, ahli Bahasa dan ahli media untuk mengetahui tingkat kevalidannya. Hasil penilaian dianalisis dan digunakan untuk melakukan revisi produk. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah :

1. Validasi Ahli Materi

Sugiyono (2013) Validasi ahli diperlukan untuk mengukur validitas isi, yaitu sejauh mana suatu instrumen atau materi mampu mengukur aspek yang seharusnya diukur. Ini termasuk menghindari bias atau kesalahan konsep.

2. Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa adalah proses pemeriksaan dan pengesahan terhadap keakuratan, kesesuaian, dan kualitas suatu teks atau dokumen dari sudut pandang kebahasaan. Validasi ini biasanya dilakukan oleh ahli bahasa

untuk memastikan bahwa teks tersebut memenuhi standar linguistik, termasuk tata bahasa, ejaan, struktur kalimat, gaya penulisan, dan konteks budaya. Proses ini penting terutama dalam dokumen resmi, penelitian, penerjemahan, atau materi yang akan dipublikasikan secara luas.

Proses validasi ini melibatkan pemberian angket atau instrumen penilaian kepada ahli bahasa, yang kemudian memberikan penilaian, saran, dan komentar. Hasil dari validasi ini digunakan sebagai dasar untuk merevisi dan menyempurnakan materi atau media pembelajaran sebelum diimplementasikan kepada peserta didik.

Dengan demikian, validasi ahli bahasa memainkan peran krusial dalam memastikan kualitas bahasa dalam materi pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar.

3. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media adalah langkah penting untuk memastikan media memiliki kualitas tinggi dan efektif dalam mencapai tujuan yang diharapkan. Proses ini memberikan jaminan bahwa media yang digunakan benar-benar layak dan dapat memberikan dampak positif bagi pengguna bagi peserta didik.

4. Tahap *Disseminate* (Penyebaran)

Tahap *disseminate* merupakan pengembangan tahap akhir yang dilakukan. Pada tahap ini, media video interaktif yang telah dikembangkan, diujicobakan kepada siswa, kemudian diterapkan untuk skala yang lebih luas.

a. Tahapan *Disseminate*

1. Perencanaan: Menentukan strategi dan menyiapkan bahan pendukung.
2. Penyebaran Awal: Uji coba terbatas untuk mendapatkan masukan dari para ahli validasi
3. Penyebaran Luas: Distribusi kepada peserta didik.
4. Promosi dan Pelatihan: Memberikan informasi dan pelatihan kepada pengguna.
5. Monitoring dan Evaluasi: Meninjau dampak dan keberlanjutan produk.

b. Tujuan *Disseminate*

Arsyad (2011) Dalam konteks media pembelajaran, Arsyad menyatakan bahwa tahap disseminate bertujuan untuk:

1. Memastikan media atau produk pembelajaran dapat digunakan secara luas oleh target audiens.
2. Memberikan pelatihan dan pemahaman kepada pengguna sehingga produk dapat dimanfaatkan secara optimal.
3. Mendapatkan umpan balik yang lebih luas untuk pengembangan media lebih lanjut.

3.2 Populasi dan Sampel

Menurut (Sugiyono, 2020) populasi merupakan “wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu

yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Lambada Klieng sebanyak 40 orang. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V A SDN Lambada Klieng sebanyak 20 orang.

3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data adalah sebuah alat yang digunakan dalam mengukur suatu fenomena alam ataupun sosial yang akan diamati. Instrumen yang digunakan dalam penelitian serta pengembangan media pembelajaran ini adalah penggunaan angket tertutup. Hal ini karena angket adalah instrumen yang sudah menyediakan alternatif jawaban sehingga responden tinggal memilih. Adapun pengumpulan datanya adalah sebagai berikut:

1. Lembar Validasi Ahli (Materi, Bahasa, dan Media)

Validasi ahli (Materi, Bahasa, dan Media) merupakan proses kegiatan untuk mendapatkan koreksi seperti kritik dan saran terhadap media pembelajaran video interaktif yang peneliti rancang dengan memberikan lembar validasi kepada setiap validator.

a. Validasi Ahli Media

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1	Kemudahan menggunakan media				

2	Media membantu siswa dalam memahami materi				
3	Video pembelajaran dapat diputar ulang				
4	Durasi waktu video				
5	Kejelasan tulisan				
6	Kejelasan gambar				
7	Kesesuain suara				
8	Kesesuain warna				
9	Tata letak				
10	Kemenarikan video				

Tabel 1. Validasi Ahli Media

b. Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran				
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				
3	Kebenaran materi				
4	Kejelasan materi				
5	Ketepatan model dengan materi				
6	Cangkupan materi				

7	Materi mudah dipahami				
8	Kemenarikan materi				
9	Kesesuain soal dengan materi				
10	Penggunaan Bahasa tepat dan konsisten				
11	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik peserta didik				
12	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia				

Tabel 2. Validasi Ahli Materi

c. Validasi Ahli Bahasa

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1	Kalimat sesuai dengan kaidah tata bahasa				
2	Kalimat mudah dipahami oleh pembaca				
3	Istilah yang digunakan konsisten				
4	Penggunaan ejaan dan tanda baca sesuai				
5	Gaya bahasa sesuai dengan target pengguna				

Tabel 3. Validasi Ahli Bahasa

2. Lembar Angket Respon Siswa

Lembar angket respon siswa digunakan untuk melihat respon siswa kelas V SD Negeri Lambada Klieng terhadap media pembelajaran video

interaktif yang telah dikembangkan. Lembar angket dapat dilihat sebagai berikut.

No	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
1	Saya senang dengan pembelajaran materi sistem pernapasan manusia menggunakan media video interaktif				
2	Saya dapat memahami materi sistem pernapasan manusia dengan lebih mudah melalui media video interaktif				
3	Saya senang mengerjakan soal-soal materi dengan media video interaktif				
4	Saya ingin mempelajari materi lebih dalam dengan menggunakan media video interaktif				
5	Mengikuti pembelajaran menggunakan media video interaktif merupakan pengalaman baru untuk saya				

Tabel 4. Angket Respon Siswa

3.4 Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan beberapa instrumen pengumpulan data sebagai berikut:

1. Validasi Ahli (Materi, Bahasa, Media)

Validasi aspek media diisi oleh para ahli yaitu, ahli materi (Dosen yang ahli di bidang materi) ahli bahasa (Dosen yang ahli di bidang bahasa pembelajaran), ahli media (Dosen yang ahli di bidang media). Setelah angket diisi oleh para ahli, kemudian dianalisis untuk mengetahui persentase rata-rata skor pada setiap jawaban yang diperoleh dari setiap para ahli validasi.

a. Validasi aspek Materi

Validasi aspek materi ini penting untuk memastikan kualitas pembelajaran, mencegah kesalahan informasi, dan memastikan materi yang disampaikan relevan dan efektif bagi peserta didik.

Prastowo (2015) Validasi aspek materi dalam bahan ajar mencakup:

1. Kesesuaian dengan Kompetensi Dasar (KD): Materi harus sesuai dengan standar kompetensi yang telah ditetapkan dalam kurikulum.
2. Keterpakaian: Materi harus dapat diterapkan atau digunakan dalam situasi nyata.
3. Keterlibatan Peserta Didik: Materi harus dirancang agar mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

b. Validasi aspek Bahasa

Sadiman, dkk. (2012) menyebutkan bahwa aspek bahasa dalam media pendidikan harus:

1. Sederhana dan Mudah Dipahami: Bahasa harus disesuaikan dengan kemampuan target audiens agar pesan dapat tersampaikan dengan baik.
2. Komunikatif: Penggunaan bahasa harus dapat memotivasi dan menarik minat audiens untuk memahami isi media.
3. Tidak Membingungkan: Hindari istilah yang ambigu atau jargon yang tidak diperlukan

c. Validasi aspek media

Validasi aspek media merupakan proses evaluasi untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan atau digunakan memenuhi standar kualitas dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Arsyad (2011) menjelaskan bahwa validasi media mencakup aspek:

1. Isi: Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, relevansi, dan keakuratan informasi.
2. Bahasa: Kejelasan, penggunaan bahasa yang sesuai dengan target audiens, dan tata bahasa.
3. Visual: Kesesuaian warna, tata letak, tipografi, dan desain grafis.
4. Teknis: Keandalan teknis, termasuk navigasi dan kemudahan penggunaan.

2. Angket Respon Siswa

Angket digunakan dalam mengumpulkan data mengenai kevalidan desain media pembelajaran, kevalidan isi/materi pembelajaran, kevalidan media pembelajaran jika digunakan dalam pembelajaran dan kemenarikan media pembelajaran. Angket yang dibuat berisi daftar pertanyaan yang digunakan dalam memperoleh informasi atau tanggapan mengenai kevalidan dan kemenarikan media pembelajaran yang dikembangkan.

Angket diisi oleh siswa (siswa kelas V SD). Setelah angket diisi oleh siswa, angket kemudian dianalisis untuk mengetahui persentase rata-rata skor pada setiap jawaban dari segi pertanyaan dalam angket.

3. Dokumentasi

Pengumpulan data dengan dokumentasi data berupa tulisan dan juga gambar foto kegiatan. Teknik dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu foto kegiatan pembelajaran di sekolah menggunakan video interaktif dan foto siswa ketika belajar menggunakan video interaktif di sekolah.

3.5 Teknik Analisis Data

Jenis data yang dipergunakan pada penelitian ini menggunakan Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang berasal dari uji validitas para ahli dan angket respon siswa. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan skala likert pada Tabel.

No	Skor	Keterangan
1.	Skor 1	Sangat Tidak Setuju
2.	Skor 2	Tidak Setuju
3.	Skor 3	Setuju
4.	Skor 4	Sangat Setuju

Tabel 5. Skala Likert

(Sugiyono, 2019).

3.5.1 Analisis Data Validitas Para Ahli (Materi, Bahasa, Media)

Tabel.6 Analisis Data Validitas Para Ahli

Tingkat Pencapaian (%)	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat	Keterangan
90 – 100	4	A	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi
80 – 89	3	B	Baik	Direvisi seperlunya

65 – 78	2	C	Cukup	Cukup banyak direvisi
40 – 64	1	D	Kurang	Banyak yang direvisi
00 – 39	0	E	Sangat Kurang	Direvisi total

Tegeh et al., (2014).

Arikunto (2013) dalam buku Arikunto, rumus ini digunakan untuk menghitung hasil evaluasi angket atau validasi. Persentase kelayakan dihitung dengan membandingkan jumlah skor yang diperoleh terhadap skor maksimal yang mungkin, dikalikan 100%.

Hasil dianalisis dengan rumus sebagai berikut

$$P = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P: Persentase kelayakan (dalam bentuk persen).

Jumlah Skor: Total nilai atau skor yang diperoleh dari hasil penilaian

Skor Maksimal: Nilai tertinggi yang mungkin dicapai jika semua indikator dinilai sempurna.

3.5.2 Analisis Data Angket Respon Siswa

Analisis data respon siswa diperoleh dari angket respon siswa. Data tersebut kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

P = Persentase kelayakan

$\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum x i$ = Jumlah skor tertinggi

Agar dapat memberikan makna hasil dari pengambilan keputusan pada tingkat kevalidan data dari produk media pembelajaran, maka dapat digunakan konversi skala tingkat pencapaian sebagai berikut:

Tabel 7. Kualifikasi Tingkat Kelayakan Media Pembelajaran Berdasarkan Persentase

Tingkat pencapaian (skor)	Interpretasi
81% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup layak
21% - 40%	Kurang layak
0% - 20%	Tidak layak

Kasturi, LI. et al (2022)