

BAB III

METODE PENELITIAN

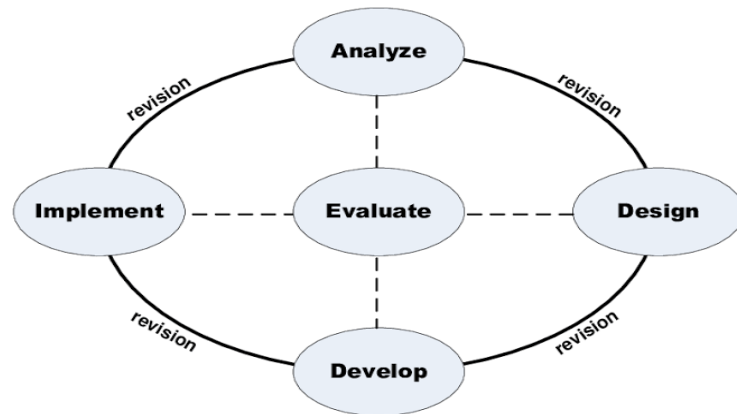
3.1 Metode Penelitian.

Metode yang digunakan adalah metode Research and Development disingkat dengan R&D dengan model ADDIE. Penelitian R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini menggunakan model ADDIE karena model pengembangan ADDIE lebih mudah, efektif dan mendukung kinerja program itu sendiri model ADDIE memiliki lima tahapan yang mudah dipahami untuk mengembangkan produk pengembangan seperti modul, buku ajar, video pembelajaran dan multimedia. Model ADDIE memberikan peluang untuk melakukan evaluasi terhadap pengembangan pada setiap tahap (Sugiyono, 2020). Penelitian pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya. Penelitian pengembangan sebagai jenis penelitian yang ditujukan untuk menghasilkan suatu produk hardware atau software melalui prosedur yang khas yang biasanya diawali dengan need assessment, atau analisis kebutuhan, dilanjutkan dengan proses pengembangan dan diakhiri dengan evaluasi.

3.2 Prosedur Penelitian.

Berikut ini adalah tahap pelaksanaan pengembangan menurut Robert Maribe Branch dalam (Sugiyono, 2020) yaitu: Analisis (analisa), design (rancangan), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan

evaluation (evaluasi). Adapun tahap-tahap pengembangan berdasarkan model ADDIE sebagai berikut :



Gambar 3.1 Model ADDIE

1. Tahap Menganalisis (Analysis)

Pada tahap ini peneliti menganalisis dan melakukan observasi permasalahan. Setelah potensi masalah dapat ditunjukkan maka selanjutnya melanjutkan ke tahap selanjutnya.

2. Tahap Mendesain (Design)

Setelah analisis, peneliti kemudian mendesain dengan beberapa langkah yaitu, menentukan desain produk yang akan dirancang, menentukan alat dan bahan penelitian yang dibutuhkan selama proses penelitian dan perancangan.

3. Mengembangkan (Development)

Media pembelajaran yang di desain dan direncanakan, langkah selanjutnya adalah memvalidasi media tersebut melalui ahli materi dan desain. Dari hasil validasi tersebut maka dapat diketahui berapakah nilai kelayakan dari bahasa yang

telah dibuat. Jika ada kekurangan dalam hasil validasi ahli selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Sehingga hasil yang akan diperoleh semakin memuaskan.

4. Mengimplementasikan (Implementation)

Pada tahap implementasi ini, setelah divalidasi produk oleh tim ahli dan dan revisi produk maka tahap selanjutnya dapat digunakan dan diterapkan pada siswa.

5. Mengevaluasi (Evaluation)

Pada tahap akhir ini akan dilakukan evaluasi kualitas media untuk melihat apakah sistem pembelajaran berhasil dan sesuai yang diharapkan atau tidak. Tahap evaluasi bisa terjadi pada setiap tahap diatas karena tujuannya untuk kebutuhan revisi.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. populasi mencakup wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek atau objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa SD Negeri 61 Banda Aceh.

Tabel.3.1 Keadaan populasi siswa

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
----	-------	-----------	-----------	--------

1	4	10	8	18
Total				18

3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari keseluruhan yang menjadi objek sesungguhnya dari suatu penelitian sedangkan metode yang digunakan menyeleksi disebut sampling. (Firmansyah & Dede, 2020). Apabila populasi terlalu banyak, jalan yang ditempuh adalah mengambil sample sebagai wakil dari populasi yang ditetapkan. penentuan sample dalam penelitian digunakan teknik “One Sample” artinya peneliti mengambil seluruh jumlah populasi sebagai anggota sample. dengan pertimbangan bahwa jumlah siswa hanya 18 orang.

3.4 Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 61 Banda Aceh. Dengan pembahasan sebagai berikut:

- a. Tempat penelitian merupakan tempat melaksanakan praktik profesi Lapangan (PPL)
- b. Jumlah siswa di SD Negeri 61 Banda Aceh memadai untuk dijadikan penelitian.

2. Waktu Penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Adapun proses pembelajaran siswa di SD Negeri 61 Banda Aceh berlangsung pada pagi hari dimulai pukul 08.00 sampai dengan 13.05 WIB.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Menurut (Sugiyono, 2020) teknik pengumpulan data adalah teknik yang digunakan untuk mendapatkan data, dengan teknik tertentu. Teknik pengumpulan yang digunakan oleh peneliti antara lain sebagai berikut:

3.5.1 Angket (Kuesioner)

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawabnya (Sugiyono, 2020). Angket berisi pertanyaan-pertanyaan yang ditunjukkan kepada beberapa tim yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media yang bertujuan untuk memperoleh kritik, koreksi dan saran terhadap pengembangan video pembelajaran IPAS materi gaya di sekitar kita untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 61 Banda Aceh. Lembar angket diberikan juga diberikan kepada guru kepraktisan penggunaan video pembelajaran IPAS materi gaya disekitar kita untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 61 Banda Aceh.

3.5.2 Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumentasi yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa pada saat penelitian.

3.5.3 Tes

Tes yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui peningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 61 Banda Aceh menggunakan video pembelajaran IPAS materi gaya di sekitar kita. Tes ini dilakukan dua kali yaitu tes awal sebelum

menggunakan video pembelajaran (pretest) dan tes akhir setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan video pembelajaran (posttest).

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen atau alat pengumpulan data adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket (kuesioner), dan lembar validasi.

3.6.1 Lembar Validasi

Lembar validasi ini berisi pendapat tentang pengembangan video pembelajaran IPAS materi gaya di sekitar kita untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 61 Banda Aceh yang bertujuan memudahkan validator memberikan tanggapan dan penilaiannya. Dimana validasi ini dilakukan oleh ahli materi dan ahli media.

3.6.1.1 Lembar validasi Ahli Materi

Merupakan lembar instrument validasi ahli materi lembar instrument:

Tabel 3.2 Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Capaian pembelajaran
1	Isi Materi	1. Kesesuaian materi dengan standar kompetensi
		2. Penyajian materi sudah sesuai dengan tujuan Pembelajaran
		3. Kejelasan dan keluasan materi
		4. Kesesuaian materi dengan kurikulum
		5. Menggunakan Kalimat yang mudah dipahami peserta Didik
		6. Kesesuaian bahasa dengan pemahaman siswa
		7. Kesesuaian contoh dengan kehidupan sehari-hari
		8. Kesesuaian materi yang disajikan sesuai pembelajaran
		9. Keakuratan materi berdasarkan konsep pembelajaran

	10. Materi diintegrasikan sesuai pembelajaran
--	---

3.6.1.2 Lembar validasi Bahasa

Merupakan lembar instrument validasi ahli bahasa lembar instrument:

Tabel 3. 3 Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Aspek ditanya
1	Penggunaan Bahasa dan Istilah	Ketepatan bahasa yang digunakan
		Ketepatan ejaan yang digunakan
		Penggunaan istilah yang tepat dan benar
		Penggunaan symbol dan ikon yang tepat
2	Komunikatif dan interaktif	Mampu meningkatkan hasil belajar siswa
		Mampu mendorong siswa untuk lebih aktif
		Dapat memahami pesan yang disampaikan
3	Lugas	Ketepatan Struktur kalimat sesuai dengan pesan yang disampaikan
		Keefektifan kalimat yang digunakan
		Kebakuan istilah yang digunakan sesuai pembelajaran

3.6.1.3 Lembar validasi Media

Merupakan lembar instrument validasi ahli media lembar instrument:

Tabel 3.4 Validasi Ahli Media

No	Aspek	Aspek ditanya
1	Kualitas dan Tampilan Video	Bentuk dan ukuran huruf dalam video jelas
		Tulisan teks pada video mudah di baca
		Tampilan isi produk menarik
		Kesesuaian kecepatan gerak dengan suara sesuai
		Kombinasi warna menarik
		Keserasian font isi pada video
		Kehalusan gerak pada video
2	Aspek Materi	Kesesuaian bakcsound video dengan materi
		Kesesuain materi dengan tema pembelajaran
		Ketepatan penggunaan bahasa Indonesia yang sesuai dengan ejaan

3.6.2 Angket/Kuesioner

Angket atau kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan, terhadap pengembangan

video pembelajaran IPAS materi gaya magnet untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 61 Banda Aceh. Tujuan dari angket ini untuk mengetahui kepraktisan video pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran.

3.6.2.1 Lembar Kepraktisan

Merupakan lembar instrument angket Kepraktisan lembar instrument:

Tabel 3.5 Angket Kepraktisan

No	Aspek	Aspek ditanya
1	Kemenarikan	Penampilan video pembelajaran menarik
		Penyusunan materi pada video sangat menarik
		Perpaduan antara gambar dan tulisan pada video menarik perhatian siswa.
2	Kepraktisan	Pembelajaran menggunakan media video membuat siswa lebih aktif
		Media Video dapat dipelajari oleh siswa secara mandiri maupun kelompok.
		Dengan adanya media video dapat mempermudah dalam meningkatkan hasil belajar siswa
		Dengan Adanya media video dapat melatih kemampuan siswa dalam menanggapi Pelajaran
2	Aspek Materi	Gambar yang ditampilkan sesuai dengan contoh yang ada.
		Penyajian materi dalam video tersusun secara sistematis
		Rancangan desain video pembelajaran sesuai dengan materi

3.6.2.2 Lembar Angket Siswa

Merupakan lembar instrument angket respon siswa lembar instrument:

Tabel 3.6 Angket Respon Siswa

No	Aspek	Aspek ditanya	Pertanyaan
1	Desain	tampilan awal video	1,2,3
		gambar yang di tampilkan	
		warna dalam video pembelajaran	

No	Aspek	Aspek ditanya	Pertanyaan
2	Kemenarikan	video pembelajaran sangat menarik perhatian	4,5,6,7
		penjelasam yang mudah di pahami	
		pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan dengan	
		terlibat aktif dalam penggunaan video	
3	Isi Materi	Kejelasan dalam penulisan	8,9,10
		penggunaan kata dan kalimat	
		bahasa yang digunakan mudah dipahami	

3.6.3 Lembar Soal

Dalam instrument ini, test berbentuk objektif dengan soal pilihan ganda. Test yang diberikan berupa soal-soal yang berkaitan dengan materi yang diajarkan kepada siswa sebanyak 20 butir soal pilihan ganda. pada pembelajaran IPAS materi gaya di sekitar kita. Test ini dilakukan dua kali yaitu sebelum menggunakan video pembelajaran (pretest) dan sesudah menggunakan video pembelajaran (posttest) dengan test yang sama, hal ini dimaksudkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 61 Banda Aceh pada pembelajaran IPAS materi gaya di sekitar kita. Berikut ini merupakan lembar instrument kisi – kisi soal pada pembelajaran IPAS:

Tabel 3.7 Kisi – Kisi soal

Kempetisi dasar	Indikator	Jenis Soal	Keterangan
3.3 Mengidentifikasi macam-macam gaya magnet	1.3.1 Peserta didik mampu memahami macam-macam bentuk magnet dan contoh magnet 1.3.2 Peserta didik mampu menyebutkan benda yang ada	Pilihan Ganda	20 soal

	<p>disekitar peserta didik yang menggunakan pemanfaatan magnet.</p> <p>1.3.3 Peserta didik mampu menentukan benda yang ada disekitar kelas yang termasuk benda magnetis maupun benda non magnet</p>		
--	---	--	--

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data digunakan untuk memperoleh kelayakan dari media yaitu:

3.7.1 Kevalidan Media

Kevalidan pengembangan video pembelajaran yang akan dinilai oleh validator ahli materi dan validator ahli media.

Berikut langkah–langkah dalam melakukan analisis kevalidan video pembelajaran yang dinilai oleh ahli materi dan ahli desain:

1. Peneliti mempersiapkan data-data yang telah didapatkan terlebih dahulu, selanjutnya menganalisis data tersebut.
2. Setelah validator memberikan skor peneliti akan menghitung skor setiap kriteria. Berikut merupakan skala penilaian yang di gunakan:

Tabel 3.8 Kriteria penilaian

Kriteria	Skor
Sangat Sesuai	5
Sesuai	4
Cukup Sesuai	3
Kurang Sesuai	2
Sangat Tidak Sesuai	1

Sumber: (Sugiyono, 2020)

3. Pedoman untuk menghitung skor maksimum :

$$\text{Validator (V)} = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Sumber: (Sugiyono, 2020) Keterangan:

V = Persentase Validasi

f = Jumlah Skor Validasi

N = Skor Maksimal

100% = Nilai Ketetapan

4. Hasil kevalidan video pembelajaran telah diketahui persentasenya disesuaikan dengan kriteria validasi sebagai berikut:

Tabel 3.9 Persentase Penilaian Validasi

No	Persentase	Kriteria
1	81% - 100%	Sangat Valid
2	61% - 80%	Valid
3	41% - 60%	Cukup Valid
4	21% - 40%	Kurang Valid
5	0% - 20%	Sangat Tidak Valid

Sumber: (Sugiyono, 2020)

3.7.2 Analisis data kepraktisan

Analisis data kepraktisan ini dilakukan untuk melihat kepraktisan video pembelajaran yang digunakan. Dimana dalam analisis ini dilakukan angket respon guru terhadap kepraktisan video pembelajaran tersebut. Angket guru disusun dengan 5 alternatif jawaban yaitu sangat setuju (SS), Setuju (S), kurang setuju (KR), dan Tidak Setuju (TS), sangat tidak setuju (STS). Berikut langkah – langkah dalam mengetahui kepraktisan video pembelajaran dari angket respon guru

1. Menentukan nilai respon angket yang diberikan untuk guru dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 3.10 Skor Penilaian Respon Guru

	Kriteria	Skor
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
KS	Kurang Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: (Sugiyono, 2020)

2. Merumuskan hasil dari respon guru, dengan rumus sebagai berikut:

$$Persentase (P) = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Sumber: (Sugiyono, 2020) Keterangan:

P = Persentase

f = Jumlah Skor Respon Guru

N = Skor Maksimal

100% = Nilai Ketetapan

3. Menentukan kriteria terhadap praktisan video pembelajaran dari hasil respon guru, dengan tabel kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.11 Kriteria Penilaian

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

Sumber : (Arikunto, 2021)

3.7.3 Analisis Angket Respon Siswa

Angket respon diberikan kepada siswa ini bertujuan untuk respon dan tanggapan siswa terhadap penggunaan video pembelajaran. Angket siswa disusun dengan 2 alternatif jawaban yaitu YA dan TIDAK.

Menentukan nilai respon angket yang diberikan untuk siswa dengan tabel sebaai berikut:

Tabel 3.12 Skor Penilaian Respon Peserta Didik Skala Guttman

Skor	Keterangan
-------------	-------------------

1	Ya
0	Tidak

Sumber : (Kesumadewi et al., 2020)

Merumuskan hasil dari respon guru, dengan rumus sebagai berikut:

$$Persentase(P) = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

f = Jumlah Skor Respon siswa

N = Skor Maksimal

100% = Nilai Ketetapan

Menentukan kriteria terhadap kemenarikan penggunaan video pembelajaran dari hasil respon siswa, dengan tabel kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.13 Persentase Kriteria Penilaian

Interval Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Menarik
61% - 80%	Menarik
41% - 60 %	Cukup Menarik
21% - 40%	Kurang Menarik
<20%	Tidak Menarik

Sumber: (Sugiyono, 2020)

3.7.4 Tes

Hasil Tes Belajar siswa diperoleh dari hasil setelah dilakukan pembelajaran menggunakan video pembelajaran IPAS materi gaya di sekitar kita. Syarat ketuntasan hasil belajar siswa mendapat skor ≥ 70 dan tuntas secara keseluruhan sebanyak 70 dari seluruh peserta didik. Menurut (Arikunto, 2021):

1. Hasil Belajar siswa

$$IDS = \frac{\text{Jumlah Jawaban Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100$$