

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Pendekatan Penelitian**

Desain penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang bisa disebut penelitian pengembangan atau R&D (research & development) yaitu merupakan penelitian yang mempunyai tujuan untuk menghasilkan sebuah produk melalui proses pengembangan (Mulyatiningsi 2011:161). Sedangkan menurut (Sugiyono, 2014:297) penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang selain menghasilkan sebuah produk dan juga kegiatan yang lainnya yaitu menguji keefektifan sebuah produk supaya berfungsi dimasyarakat luas maka, diperlukan perlakuan penelitian untuk menguji keefektifan tersebut. Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media animasi dengan menggunakan aplikasi canva pada mata pelajaran IPAS kelas IV pada materi Indonesiaku Kaya Budaya.

#### **3.2 Model Pengembangan**

Model pengembangan yang akan di pakai peneliti dalam “Pengembangan media animasi dengan menggunakan aplikasi canva pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 54 Banda Aceh” adalah ADDIE, yang merupakan salah satu model pengembangan dari metode Reseach Design Development ( R&D). Penelitian pengembangan ini menggunakan jenis model ADDIE yaitu analisis (analyze), perancangan (desing), pengembangan

(development), implementasi (impilimentation), evaluasi (evaluation), sesuai dengan karakteristik produk yang dihasilkan.

Model ADDIE adalah salah satu model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan dasar sistem pembelajaran yang mudah untuk dilakukan (Cahyadi, R.A.H 2019). Penelitian pengembangan model ADDIE yang dilakukan hanya sampai tahap evaluasi (evaluation), karena tujuan penelitian ini untuk mengetahui tingkat kelayakan, kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media animasi . Berikut langkah penelitian pengembangan ADDIE.

### **3.3 Prosedur Pengembangan**

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan model ADDIE yang merujuk pada tahapan Research dan Development ( R&D ), maka prosedur pengembangan di jelaskan sebagai berikut :

#### *1. Analisis (Analysis)*

Tahap pertama ini melibatkan pengumpulan data dan informasi mengenai kebutuhan pembelajaran. Ini termasuk mengidentifikasi tujuan pembelajaran, peserta didik, materi pembelajaran, serta lingkungan pembelajaran. Hasil dari analisis ini akan membantu dalam menentukan sasaran pembelajaran dan perencanaan proses pembelajaran selanjutnya.

#### *2. Perancangan (Design)*

Pada tahap perancangan (*design*) tahapan ini merupakan tindakan lanjut dari tahapan analisis yang telah di lakukan sebelumnya. Pada tahapan perancangan (*design*) peneliti akan merancang dengan melakukan perencanaan terlebih dahulu .

### 3. Pengembangan (*Development*)

Tahap ini melibatkan pembuatan materi pembelajaran sesuai dengan rencana dan desain yang telah disusun. Peneliti yang mengembangkan video pembelajaran tersebut harus memastikan bahwa materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran dan memenuhi kebutuhan peserta didik.

### 4. Implementasi (*Implementation*)

Implementation langkah nyata untuk menerapkan media pembelajaran yang sudah dibuat. Berdasarkan hasil validasi ahli, indicator-indicator yang belum memenuhi presentase, maka akan direvisi dan divalidasi kembali.

### 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir ini melibatkan evaluasi keseluruhan proses pembelajaran. Tahap evaluasi ini dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari produk yang telah dikembangkan, serta menentukan langkah-langkah perbaikan untuk pengembangan selanjutnya.

### **3.4 Teknik Pengumpulan Data**

Menurut Sugiyono (2010:308) Teknik pengumpulan data adalah teknik yang digunakan untuk memperoleh data dengan menggunakan teknik tertentu. Berikut ini merupakan Instrumen atau alat pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti terdiri dari:

#### **3.4.1 Observasi**

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengamati dan mengetahui media pendukung dalam proses pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran di dalam kelas, materi pelajaran, metode mengajar yang diterapkan guru, dan sikap siswa selama proses pembelajaran.

#### **3.4.2 Validasi Ahli**

Validasi ahli adalah proses penting dalam penelitian atau pengembangan di mana pakar atau ahli dalam bidang tertentu memberikan evaluasi dan umpan balik terhadap suatu produk, metode, atau teori. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa apa pun yang dikembangkan atau diajukan memenuhi standar keilmuan atau profesionalisme yang relevan. Validasi ahli penting karena memberikan perspektif eksternal yang objektif terhadap suatu produk atau teori. Oleh karena itu, pada penelitian ini menggunakan tiga validasi yaitu validasi ahli media, validasi ahli materi, respon guru.

### **3.4.3 Tes**

Tes adalah rancangan yang diberikan kepada siswa dengan tujuan untuk mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka. Dalam hal ini tes diberikan dalam bentuk pretest dan posttest. Pretest dilakukan sebelum kegiatan belajar mengajar, tes yang diberikan menggunakan tes tulis yang tujuannya adalah untuk mengetahui kemampuan dasar siswa. Sedangkan posttest untuk melihat kemampuan pemahaman konsep pada siswa.

## **3.5 Instrumen Pengumpulan Data**

Berikut ini adalah merupakan instrumen atau pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti.

### **3.5.1 Observasi**

Observasi adalah sebuah pengumpulan informasi atau data. Observasi ini dilakukan untuk memperoleh suatu informasi secara langsung mengenai proses pembelajaran atau keadaan proses belajar mengajar di kelas IV di SD Negeri 54 Banda Aceh. Proses Observasi yang peneliti lakukan adalah peneliti datang ke sekolah, menyiapkan infocus, menyiapkan media yang akan di tampilkan, mengamati siswa yang sedang memperhatikan media pembelajaran yang ditampilkan, dan peneliti akan menjelaskan tentang media yang sudah ditampilkan, Lalu menuliskan hasil observasi yang telah peneliti lakukan.

### **3.5.2 Validasi Produk**

Validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media animasi video pada pembelajaran IPAS materi “Indonesiaku Kaya Budaya”. Dalam hal ini validasi yang dinilai adalah validasi ahli materi , validasi ahli media, respon guru.

### 1. Validasi Ahli Media

Instrumen kelayakan validasi media yang diperuntukkan bagi ahli media pembelajaran. Instrumen kelayakan untuk aspek media pembelajaran disusun dengan menggunakan lembar validasi dari Sambodo (2014). Kisi-kisi lembar validasi ahli media dapat dilihat pada Tabel.

**Tabel 3.1 Instrumen Ahli Media**

No	Aspek	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Desain dan tampilan media animasi dengan menggunakan canva sesuai dengan pembelajaran siswa kelas IV					
2	Media animasi dengan menggunakan canva yang di kembangkan mampu menarik perhatian siswa					
3	Memudahkan siswa dalam memahami materi					
4	Ilustrasi gambar mudah dipahami oleh siswa					

5	Penggunaan bahasa mudah dipahami oleh siswa					
6	Desain warna yang menarik untuk siswa					
7	Efisiensi penggunaan media dalam kaitannya dengan waktu					
8	Media animasi dengan menggunakan aplikasi canva mampu meningkatkan pembelajaran siswa					
9	Penggunaan gambar dan suara dalam media animasi video jelas dan mendukung pembelajaran					
10	Media dapat membangkitkan motivasi siswa					
<b>Jumlah</b>						

## 2. Validasi Ahli Materi

Tahap selanjutnya ini adalah validasi ahli materi untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan materi yang ditampilkan. Validasi ini dilakukan oleh ahli materi penelitian akan divalidasi oleh pakar atau tenaga ahli yang telah berpengalaman.

**Tabel 3.2 Instrumen Ahli Materi**

No.	Aspek	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Meteri sesuai dengan capaian pembelajaran					
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
3	Kesesuaian materi dengan evaluasi					
4	Konsep materi benar dan tepat					
5	Kesesuaian materi dengan media pembelajaran interaktif					
6	Kejelasan alur dan tahapan pembelajaran					
7	Kemampuan media pembelajaran animasi dengan menggunakan aplikasi canva untuk meningkatkan hasil belajar					
8	Penyajian Isi materi produk media animasi mudah dipahami					
9	Penggunaan bahasa yang sesuai dengan ejaan yang disempurnakaan ( EYD )					
10	Mampu memberikan motivasi belajar siswa					
Jumlah						

### 3.5.3 Kepraktisan produk

Angket pertanyaan yang ditujukan bertujuan untuk mendapatkan kritik, koreksi dan saran terhadap media animasi video yang dikembangkan. Lembar angket diberikan kepada guru dan siswa yang bertujuan untuk melihat hasil uji

coba terhadap video pembelajaran. Lembar angket yang diberikan pada guru berisi pertanyaan terhadap kepraktisan video pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa. Dan angket yang diberikan kepada siswa berisi pertanyaan tentang kemenarikan media animasi video dalam meningkatkan pemahaman siswa pada Pembelajaran IPAS materi “Indonesiaku Kaya Budaya “.

#### a. Angket Respon Guru

Angket respon guru digunakan untuk menilai kepraktisan media animasi video yang sudah dikembangkan berdasarkan tanggapan guru. Berikut adalah tabel instrument penilaian guru terhadap media animasi video :

**Tabel 3.3 Instrumen Respon Guru**

No	Aspek	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Desain dan tampilan media animasi dengan menggunakan canva sesuai dengan pembelajaran siswa kelas IV					
2	Media animasi video yang digunakan menarik					
3	Huruf yang digunakan jelas					
4	Ilustrasi gambar mudah dipahami oleh siswa					
5	Penggunaan bahasa mudah dipahami oleh siswa					

6	Desain warna yang menarik untuk siswa					
7	Efisiensi penggunaan media dalam kaitannya dengan waktu					
8	Kejelasan suaranya pada media animasi video					
9	Kesesuaian latihan soal dalam media dengan materi yang disajikan					
10	Kemandirian belajar dengan bantuan media					
<b>Jumlah</b>						

### b. Angket Respon Siswa

Angket respon siswa ini untuk mengetahui tentang bagaimana respon siswa terhadap media animasi video yang telah dikembangkan. Angket akan dibagikan kepada siswa, angket respon siswa ini sendiri digunakan untuk mengetahui kemampuan berfikir pada siswa mengenai kemenarikan produk yang telah peneliti kembangkan.

**Tabel 3.4 Instrumen Lembar Respon Siswa**

No	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5

1	Tampilan media animasi meningkatkan ketertarikan dalam belajar					
2	Kemudahan siswa dalam menggunakan media					
3	Tampilan huruf sesuai dengan ukuran dan jenis huruf dalam media					
4	Kejelasan gambar pada media animasi					
5	Kemenarikan warna, gambar animasi, dan media					
6	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					
7	Meningkatkan rasa ingin tahu					
8	Memberikan fokus dan perhatian siswa pada saat belajar					
9	Memberikan suasana baru dalam belajar					
10	Menumbuhkan minat siswa untuk belajar					
<b>Jumlah</b>						

### **3.6 Teknik Analisi Data**

#### **3.6.1 Analisis ( *Analysis* )**

Pada tahap ini, tahap analisis yang dilakukan di SDN 54 Banda Aceh, tujuan tahap analisis ini adalah untuk mengetahui kebutuhan siswa yang diperlukan peneliti dalam membuat media animasi video pembelajaran. Adapun hasil yang diharapkan oleh peneliti adalah pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa yang ada di sekolah. Oleh karena itu, pada tahap ini siswa butuh pembelajaran yang lebih efektif di dalam kelas, berdasarkan observasi yang peneliti lakukan pada kelas IV siswa membutuhkan media pembelajaran yang efektif serta lebih menarik agar siswa tersebut dapat dengan mudah dalam memahami materi, meningkatnya keaktifan belajar serta tidak merasakan bosan pada pembelajaran yang berlangsung.

#### **3.6.2 Desain ( *Design* )**

Pada desain awal peneliti melakukan rancangan awal seperti berikut :

1. Merencanakan tema pembelajaran dengan kreativitas, mengumpulkan materi yang sesuai untuk media pembelajaran,
2. Setelah itu peneliti memilih animasi yang menarik, memilih warna warna menarik, mengintegrasikan efek suara, dan menyertakan musik yang mendukung dalam pembuatan media video untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran.
3. Selanjutnya yang akan dilakukan adalah proses mendesain di aplikasi *canva* dengan cara memilih desain yang bagus dan menarik , dan mengedit setiap

klip video, kemudian menambahkan animasi yang menarik, dan menganimasikan video tersebut serta memberikan teks penjelasan disertai penjelasan yang akan meningkatkan respon siswa dalam proses belajar.

4. Tahap selanjutnya peneliti memasukkan media animasi video yang telah dirancang ke aplikasi Cap cut untuk mengisi audio yang sesuai dengan media animasi video.
5. Pada tahap terakhir, peneliti dapat menyimpan video pembelajaran yang telah dibuat dan melakukan pengecekan ulang dengan memutarnya untuk memastikan kualitas dan kesesuaian kontennya.

### **3.6.3 Pengembangan (*Development*)**

Pada tahap ini peneliti mengembangkan media animasi video yang didalamnya terdapat materi tentang indonesiaku kaya budaya. Pada tahap ini dilakukan pengembangan sehingga media animasi video tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa dan juga dapat diterapkan di sekolah. Pada tahap ini peneliti mengembangkan media yang telah didesain menjadi lebih mudah dipahami dan telah di edit atau dikoreksi oleh pakar media sehingga media tersebut lebih efektif digunakan dalam meningkatkan pemahaman siswa.

### **3.6.4 Implementasi (*Implementation*)**

Setelah dikembangkan media animasi video maka peneliti akan melakukan tahap implementasi untuk mengetahui adanya peningkatan

pemahaman siswa pada materi Indonesiaku kaya budaya. Pada penerapan produk video peneliti menggunakan (32 siswa) untuk melihat peningkatan pemahaman siswa kelas IV terhadap pembelajaran IPAS yang dilakukan di SDN 54 Banda Aceh.

### **3.6.5 Evaluasi (*Evaluation*)**

Pada tahap ini merupakan tahap terakhir yaitu melakukan evaluasi kegiatan yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui kualitas produk video pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Tahap evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui apakah media animasi video tersebut dapat memudahkan siswa dalam meningkatkan pemahaman konsep Pelajaran yang diberikan. Data-data yang diperoleh pada tahap ini digunakan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan berupa penilaian tentang kualitas video pembelajaran.