

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Donna, R., (2021). Metode penelitian yang diterapkan adalah penelitian desain pengembangan yang merujuk pada usaha yang dilakukan oleh lembaga pendidikan atau organisasi pendidikan dalam rangka mengembangkan berbagai elemen, seperti metode pembelajaran, kurikulum, materi pembelajaran, teknologi pendidikan, atau strategi pembelajaran baru. Tujuan dari penelitian R&D ini adalah untuk meningkatkan mutu pendidikan, meningkatkan efektivitas pengajaran, serta hasil belajar siswa. Selain itu, R&D juga berguna untuk menciptakan materi pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Tantangan yang ada pada era modern menekankan perlunya pengembangan media pembelajaran yang canggih, inovatif, dan mudah digunakan. Oleh karena itu, diharapkan agar pendidik memiliki keterampilan untuk memanfaatkan teknologi terkini sebagai sarana dalam pengajaran, dengan maksud untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Fokus dari penelitian ini adalah menciptakan suatu produk berupa media pembelajaran berbentuk video animasi.

Penulis menggunakan pendekatan prosedural ADDIE yang meminta guru untuk mengikuti langkah-langkah dalam urutan tertentu. Peneliti memilih model pengembangan ini karena judul penelitian berfokus pada

media pembelajaran *Powtoon*, yang bertujuan untuk menciptakan sebuah produk. Dalam penelitian ini, peneliti menghasilkan video animasi dengan menggunakan *Powtoon* sebagai alat bantu.

ADDIE adalah sebuah kerangka kerja yang melibatkan tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahapan-tahapan ADDIE ini membantu menciptakan pembelajaran yang terstruktur dan dapat menghasilkan peserta didik yang memahami nilai-nilai yang disampaikan dalam kurikulum. Model pembelajaran ADDIE didasarkan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien, serta melibatkan interaksi antara siswa, guru, dan lingkungan belajar dalam keseluruhan prosesnya.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. mengembangkan Instructional Design (Desain Pembelajaran) dengan pendekatan ADDIE, yang merupakan kepanjangan dari Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluations. (Rustandi & Rismayanti, 2021) Prosedur dalam penelitian ini terdiri dari 5 (lima) tahap, yaitu:

1. Tahap Analysis (Analisis)

Analisis adalah tahap awal dalam prosedur pengembangan, Dalam tahap analisis ini melibatkan media pembelajaran yang jarang digunakan terlebih bagi SD yang terletak dipelosok. Untuk melakukan analisis dengan baik, seorang guru harus memiliki kemampuan dalam mengidentifikasi instruksi yang dapat mengisi kekurangan atau kesenjangan, menetapkan tingkat yang dapat mengatasi kekosongan

tersebut, dan merancang strategi berdasarkan bukti empiris tentang potensi keberhasilan pembelajaran untuk mengatasi kesenjangan dalam kinerja.

a. Analisis Kebutuhan Siswa

Pada tahap analisis kebutuhan siswa dilakukan pra observasi kegiatan pembelajaran yang ada di kelas 5 SD Negeri 06 Sungai Buluh. Pra Observasi tersebut bertujuan, melihat sejauh mana kegiatan pembelajaran yang ada di kelas 5 SD Negeri 06 Sungai Buluh khususnya pembelajaran PPKn Selain Pra observasi, peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran ppkn. Wawancara ini bertujuan untuk menggali sejauh mana kegiatan pembelajaran yang ada, kendala-kendala yang dihadapi selama kegiatan pembelajaran, bahan ajar dan media apa yang selama ini digunakan.

b. Analisis Materi

Materi yang digunakan dalam media pembelajaran PPKn adalah Karakter Tanggung Jawab

c. Analisis Produk

Pada tahap ini proses menganalisis masalah penggunaan media pembelajaran di kelas. Analisis ini dilakukan untuk merancang media pembelajaran yang inovatif dan dapat mempermudah siswa memahami pembelajaran. Bertujuan untuk mengetahui produk yang menjadi dasar peneliti untuk membuat media pembelajaran. Media

pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa diharapkan dapat bermanfaat dan berlaku sebagaimana mestinya. Hal yang dilakukan peneliti pada tahap ini adalah melakukan pra observasi pembelajaran langsung di sekolah dan mencari teori terkait perkembangan peserta didik sekolah dasar.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap kedua adalah tahap pembuatan desain media yang akan dikembangkan. Pada tahap kedua ini peneliti membuat rancangan atau desain produk dari hasil analisis pada tahap sebelumnya. Produk yang dibuat adalah media pembelajaran *Powtoon* mata pelajaran PPKn. Tahap perancangan ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Penyusunan kerangka

Tahap ini dilakukan dengan membuat kerangka media pembelajaran *powtoon* secara keseluruhan.

b. Penentuan Sistematika

Menentukan sistematika yang akan ditampilkan dalam media *Powtoon*. Dalam tahap ini ditentukan urutan strategi penyajian materi dan desain yang digunakan. Sistematika materi dalam media ini dibuat berurutan dimulai dari tampilan media sampai cara penggunaan media.

c. Penyusunan instrument penilaian media

Penyusunan instrumen penilaian media pembelajaran yang berupa penilaian media pembelajaran *Powtoon* oleh para ahli dan angket respon siswa terhadap media pembelajaran *Powtoon*

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap ini merupakan proses pembuatan media pembelajaran.

4. Tahap *Implementation* (Penerapan)

Media pembelajaran yang telah dikembangkan dan dinyatakan layak uji oleh ahli materi dan ahli media selanjutnya diimplementasikan kepada para peserta didik, dengan dibatasi pada uji coba kelompok kecil siswa kelas 5. Kemudian peserta didik mengisi angket respon siswa.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi ini adalah tahap akhir dari pengembangan media pembelajaran yang dilakukan. Pada tahap ini peneliti melakukan revisi tahap akhir pada media pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu pada tahap evaluasi, peneliti memberi angket kepada peserta didik yang digunakan sebagai alat ukur untuk menilai keberhasilan pembuatan media pembelajaran sehingga peneliti dapat melakukan revisi agar media pembelajaran yang dikembangkan benar-benar sesuai dan layak digunakan.

C. Uji Coba Produk

Dalam penelitian pengembangan produk seperti *Powtoon*, langkah penting adalah melakukan pengujian untuk menilai kualitas dan kesesuaian

produk tersebut. Oleh karena itu, penting untuk melakukan uji coba pada kelompok sasaran yang dituju. Uji coba bertujuan untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk melakukan peningkatan, sehingga hasil belajar dapat mencapai tingkat efektivitas yang optimal dan memastikan kecocokan produk. Sebelum uji coba dilakukan, media *Powtoon* telah divalidasi terlebih dahulu oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran. Produk yang dibuat diujicobakan sebanyak 2 kali, yaitu ujicoba skala terbatas (ujicoba kelompok kecil) dan uji coba skala luas (ujicoba kelompok besar).

1. Uji coba skala terbatas, tujuan dari uji coba ini adalah untuk mendapatkan tanggapan atau penilaian dari siswa terhadap media pembelajaran *Powtoon* yang dikembangkan. Pada uji coba ini dilakukan pada kelompok kecil.
2. Uji coba skala luas, pada uji coba skala luas, produk akan diuji terhadap kelompok besar

D. Desain Uji coba

Desain uji coba produk bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Uji coba yang dilakukan menghasilkan masukan dan kritik sebagai dasar revisi sehingga produk yang dihasilkan benar-benar layak sebagai media pembelajaran. Di tahap ini penilaian yang akan dilakukan melalui beberapa tahap, seperti tahap uji ahli, tahap uji coba terbatas dan tahap uji coba lapangan sebagai berikut:

1. Tahap uji ahli

a. Validasi ahli materi

Bertujuan untuk mengevaluasi materi dan memberikan saran. Validator ahli materi dilakukan oleh Guru yang menguasai materi hak dan kewajiban. Data kelayakan oleh ahli materi diperoleh dengan cara memberikan kisi-kisi instrument dan instrument penelitian, kemudian ahli materi memberikan penilaian, saran, dan komentar pada instrument yang telah tersedia. Setelah ahli materi melakukan penilaian pada instrument yang disediakan, apabila terdapat hal-hal yang perlu diperbaiki maka perlu direvisi untuk memperbaiki

b. Validasi ahli media

Bertujuan untuk memberi informasi serta mengevaluasi dan memberikan saran terhadap hasil media *Powtoon*. Validator ahli media dilakukan oleh dosen yang menguasai media dan materi validasi yang dilakukan bermanfaat untuk mengetahui sistematis apakah instrument dan media *Powtoon* yang dikembangkan sudah sesuai dengan tujuan atau belum data kelayakan oleh ahli media diperoleh dengan cara memberikan kisi-kisi instrumen dan instrument penilaian, kemudian ahli media memberikan penilaian, saran dan komentar pada instrument yang telah tersedia. Setelah ahli media melakukan penilaian pada instrument yang disediakan, apabila

terdapat hal-hal yang perlu diperbaiki maka perlu direvisi untuk memperbaiki.

2. Tahap Uji Coba Terbatas
3. Tahap Uji Coba Luas

E. Subyek Uji coba

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas 5 Sekolah Dasar Negeri 06 sungai buluh. Pengambilan sampel untuk uji coba produk yang ingin dikembangkan ditentukan dengan Teknik purposive sampling yaitu pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan ahli (Sugiyono, 2015). Dengan jumlah populasi Jenis Data

Jenis data yang dikumpulkan dalam pengembangan penelitian ini adalah data kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari penilaian kelayakan media *Powtoon* oleh ahli materi, ahli media, penilaian guru dan tanggapan siswa.

F. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian tergantung dari alat pengumpul data yang digunakan dan sesuai dengan tujuan penelitian. Data pada penelitian ini berupa data kualitatif yaitu hasil saran dan masukan validator ahli media dan materi serta saran pada lembar pengamatan kepraktisan dan data kuantitatif yaitu:

- a. Hasil angket validator ahli media dan validator ahli materi
- b. Hasil belajar materi
- c. Hasil angket guru dan siswa

G. Instrumen Pengumpulan data Teknik Analisis Data

1. Instrument Pengumpulan Data

Instrument yang digunakan pada penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

a. Lembar validasi

Lembar validasi digunakan sebagai instrument untuk mengumpulkan data hasil validasi ahli materi dan data hasil validasi ahli media yang digunakan sebagai komentar dan saran dari para ahli untuk memperbaiki produk. Lembar validasi ini berbentuk angket validasi.

b. Angket respon guru

Angket respon guru digunakan untuk mengetahui tanggapan guru mengenai penggunaan media *Powtoon*. Guru dapat memberikan sarannya berdasarkan pengalaman belajar menggunakan media pembelajaran pada tempat yang sudah disediakan.

c. Angket respon siswa

Angket respon siswa digunakan untuk mengumpulkan data mengenai tanggapan siswa terhadap media *Powtoon*. Siswa dapat memberikan sarannya berdasarkan pengalaman belajar menggunakan media pembelajaran.

d. Tes hasil belajar

Tes hasil belajar dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui pemahaman serta hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Powtoon* yang dikembangkan.

e. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mendukung kebenaran dari data yang diperoleh, baik berupa gambar, foto-foto, serta arsip-arsip selama dilakukannya penelitian, sebagai sumber yang dimanfaatkan untuk mendukung dan membuktikan kebenaran data.

f. Lembar pengamatan kepraktisan

Lembar pengamatan kepraktisan untuk mengetahui sejauh mana, manfaat, kemudahan, efisiensi waktu penggunaan dan kesesuaian penggunaan media dengan tahap pembelajaran yang dilaksanakan.

2. Teknik Analisis Data

a. Analisis Data Penelitian pakar dan tanggapan pengguna

3. Analisis Hasil Tes Hasil Belajar Siswa

a. Hasil belajar siswa

b. Menentukan rata-rata menggunakan rumus

4. Analisis Hasil Dokumentasi

5. Analisis Hasil Kepraktisan