**3.1 Desain Penelitian**

**BAB III METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research dan Development (R&D). Metode penelitian dan pengembangan atau Research dan Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan.

Model yang akan peneliti gunakan adalah pengembangan model ADDIE. Pemilihan model ADDIE ini didasarkan atas pertimbangan bahwa: (1) Model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran; (2) Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sitematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran. Penelitian ini memiliki 3 tahap yaitu analisis, perancangan, pengembangan.

**3.2 Subjek dan Objek Penelitian**

 Objek dalam penelitian ini ialah siswa kelas IV SD Muhammadiyah 19 Medan

Denai.

 Subjek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Macromedia flash 8*

yang diperuntukkan untuk memperoleh data penelitian.

34

**3.3 Waktu Penelitian**

Waktu penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 di

SD Muhammadiyah 19 Medan.

**3.4 Prosedur Pengembangan**

Prosedur yang akan peneliti lakukan dalam pengembangan media *Macromedia flash 8* bernuansa budaya Jawa siswa kelas IV SD Muhammadiyah 19 memodifikasi dari model pengembangan ADDIE. Pada pengembangan ini mengacu pada prosedur peneliti. Adapun penjelasan dari model pengembangan ADDIE terdapat lima tahapan pengembangan yaitu:

**A. Tahap Analisis (*Analysis*)**

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis pada beberapa aspek diantaranya analisis kebutuhan, analisis perangkat pembelajaran, analisis materi dan kurikulum, serta analisis peserta didik. Analisis ini diperlukan untuk menentukan desain pengembangan produk *Macromedia flash 8* pembelajaran yang akan diproduksi. Berikut penjelasn dari setiap aspek analisis.

a) Analisis Kebutuhan

Dalam hal ini peneliti melakukan analisis terhadap masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran di SD Muhammadiyah 19 Medan. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran di sekolah. Analisis ini dilakukan dengan cara wawancara kepada guru kelas IV SD Muhammadiyah 19 Medan mengenai masalah yang terkait dengan proses pembelajaran serta melakukan pengamatan terhadap peserta didik,

peneliti nantinya berharap bahwa perlunya pengembangan suatu media pembelajaran *Macromedia flash 8* dapat dijadikan alternatif yang akan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan memotivasi peserta didik dalam proses belajar.

b) Analisis Perangkat Pembelajaran

Peneliti melakukan analisis terhadap perangkat pembelajaran berupa media atau bahan ajar yang digunakan guru kelas IV SD Muhammadiyah 19

Medan. Analisis ini bertujuan untuk menentukan bentuk produk yang akan dikembangkan.

c) Analisis Kurikulum

Pada analisis kurikulum ini untuk mengetahui gambaran tentang rancangan media pembelajaran yang cocok untuk dikembangkan sesuai dengan kurikulum 2013 yaitu dengan melakukan anlisis terhadap capaian dan tujuan pembelajaran

d) Analisis Siswa

Analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui karakteristik siwa dari metode pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas IV SD Muhammdiyah 19. Analisis ini dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas.

**B. Tahap Perancangan (*Design*)**

Perancangan adalah tahap kedua dari model ADDIE, yang mana pada tahap ini dimulainya tahap perancangan penentuan media. Peneliti telah merancang desain tampilan produk yang berupa media pembelajaran

menggunakan *Macromedia Flash 8* yang menggabungkan teks, suara, gambar dan animasi yang sesuai dengan desain produk dan spesifikasi dalam menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8*, kemudian dikembangkan menjadi media pembelajaran untuk membantu guru menyampaikan materi pembelajaranserta memperlancarkan proses belajar mengajar dalam kelas. Media akan di rancang sesuai dengan materi pada Bab 7 Asal Usul. Tahap perancangan yang akan dilakukan peniliti yaitu sebagai berikut: Pemilihan media, Pemilihan format, Desain awal, Rancangan isi.

**C. Tahap Pengembangan (*Deveplopment*)**

Pada tahap pengembangan terdapat beberpa langkah-langkah yang dilakukan diantaranya sebagai berikut:

1). Mengembangkan media pembelajaran

Pada tahap ini melakukan pengembangan media pembelajaran yang berupa media pembelajaran berbantuan *Macromedia Flash 8* beserta instrumen penilaian media pembelajaran berbantuan *Macromedia Flash 8*. Pada tahap ini peneliti mengembangkan tampilan aplikasi *Macromedia Flash 8* yang berupa audio visual mulai dari menggabungkan suara, teks gambar, animasi, serta video yang sesuai dengan desain produk dan cara penggunaan aplikasi Macromedia Flash 8 dalam pembelajaran yang dikembangkan menjadi media pembelajaran untuk membantu guru dalam penyampaikan materi pelajaran serta memeprlancarkan proses belajar mengajar di dalam kelas. Media pembelajaran berbantuan Macromedia

Flash 8 sesuai dengan materi pelajaran Bahasa Indonesia Bab 7 Asal Usul di kelas IV SD mulai dari cover, kompetensi awal, dan meteri pembelajaran sesuai dengan Bab 7 Asal Usul.

2). Validasi

Pada tahap ini media pembelajaran yang sudah dibuat kemudian divalidasi oleh penelaah ahli. Validasi ini bertujuan untuk mendapatkan penilaian dan saran dari ahli materi serta untuk melihat apakah dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan Macromedia Flash 8 yang dikembangkan layak atau tidak layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. instrumen yang digunakan untuk validasi yaitu lembar angket validasi materi.

Hasil validasi desain dan kesesuaian isi materi media pembelajaran berbantuan Macromedia Flash 8 Bahasa Indonesia Bab 7 asal usul kelas IV SD selanjutnya dianalisis dan digunakan untuk memperbaiki kekurangan sehingga media pembelajaran berbantuan Macromedia Flash 8 yang dihasilkan layak digunakan dalam pembelajaran.

**3.5 Instrumen Pengumpulan Data**

Menurut Sugiyono (2019:156) instrumen penelitian merupakan sebuah alat ukur yang digunakan dalam penelitian untuk mendapatkan data yang valid. Data dari penelitian ini diperoleh melalui angket atau kuesioner, observasi dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah untuk mengukur kelayakan produk yang dikembangkan oleh peneliti.

a. Angket

Dalam penelitian ini menggunakan teknik kuesioner atau yang biasa disebut angket. Angket ini digunakan bertujuan agar peneliti dapat mengetahui respon ahli materi, ahli media, guru dan siswa terhadap media pembelajaran yang sudah dikembangkan.

1. Kisi-Kisi Angket Ahli Materi

**Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Penilaian Materi**

No. Aspek Yang

Dinilai

Indikator No

Butir

Jumlah

**1.** Kesesaian

Materi

 Kesesuaian materi dengan 1 standar kompetensi

 Kesesuaian dengan tujuan 2 pembelajaran

 Kesesuaian materi dengan 3 5 tingkat kemampuan siswa

 Berisi materi mengenai Asal 4 usul dalam pembelajaran Bahasa Indonesia

 Ketepatan materi dengan 5

kebudayaan Jawa

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **2.** | Kualitas |  Bahasa yang digunakan |  | 6 |  |
|  | Materi |  Penyusunan materi |  | 7 |
|  |  |  Ketepatan pemilihan gambar |  | 8 | 5 |
|  |  |  Ketepatan animasi |  | 9 |  |

   Pemahaman materi 10

Jumlah **10**

Sumber : Aspek dan kriteria penilaian Materi Reza M (Skripsi 2021)

dengan modifikasi.

2. Kisi-Kisi Ahli Media

**Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Penilaian Media**

No. Aspek Yang

Dinilai

Indikator No

Butir

Jumlah

**1.** Kemudahan  Kemudahan dalam 1 menjalankan media

 Kegunaan petunjuk 2 penggunaan media

 Fungsi tombol navigasi pada 3 5 media

 Penggunaan bahasa 4

 Kejelasan menu dan tombol 5

navigasi

**2.** Teks/Tulisan  Kualitas teks 6

 Kejelasan tulisan 7

 Pemilihan jenis huruf, warna 8 3 huruf, jarak spasi

**3.** Tampilan  Kemenarikan gambar

 Kombinasi warna

 Tampilan isi materi

 Tata letak isi materi

9

10

11 5

12

   Tata letak tombol navigasi 13 Jumlah **13**

Sumber : Aspek dan kriteria penilaian Media Reza M (Skripsi 2021) dengan modifikasi.

3. Kisi-Kisi Respon Guru

**Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Respon=Guru**

No Aspek Yang

Dinilai

Indikator No

Butir

Jumlah

**1.** Kebermanfaatan  Membantu 1 menyampaikan materi pelajaran 2

 Mempermudah

menyampaian mataeri 3 5 dengan baik

 Meningkatkan minat 4 siswa sehingga siswa 5 aktif untuk bertanya

 Memotivasi siswa untuk lebih semangat belajar



**2.** Kemenarikan  Media animasi dapat 6 digunakan berulang kali

 Kemenarikan tampilan 7 3 media 8

 Kreatif dalam

menyajiakan materi

**3.** Aspek penyajian

 Menyajikan materi 9 dengan bahasa yang baik

dan menyenangkan 4

 Efektif dan efesien 10

 Keefektifan dalam 11 penggunaan media

 Soal materi 12

Jumlah **12**

Sumber : Aspek dan kriteria penilaian respon guru (Hasmi H, 2019)

dengan modifikasi.

4. Kisi-Kisi Respon Siswa

**Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Aspek Yang | Indikator |  | No |  | Jumlah |
|  | Dinilai |  |  | Butir |  |  |
| **1.** | Media |  Tampilan media menarik |  | 1 |  |  |

 Warna yang digunakan

menarik 2

 Senang untuk belajar dengan

media 3 5

 Lebih paham ketika menggunakan media 4

 Lebih mudah ketika 5

menggunakan media

**2.** Minat  Menyenangkan 6

 Menarik 7

 Mudah dipahami 8 5

 Ingin terus belajar dengan 9 media

 10

Jumlah **10**

Sumber : Aspek dan kriteria penilaian Media Reza M (Skripsi 2021) dengan modifikasi.

b. Observasi

Observasi merupakan suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis. Observasi ini dilakukan pada saat pengumpulan data untuk menyusun skripsi, teknik observasi dilakukan untuk memperoleh data yang diteliti yaitu guru, siswa dan media yang digunakan dalam pembelajaran.

c. Dokumentasi

Dokumentasi yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini ialah foto-foto proses penggunaan media pembelajaran aplikasi *macromedia flash* 8 dengan menggunakan alat bantu yakni kamera telepon genggam.

**3.6 Teknik Analisis Data**

Pada teknik analisis data ini yang digunakan dalam penelitian yaitu analisis kelayakan media. Media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *macromedia flash 8* dapat dikatakan layak jika memenuhi kriteria diantaranya:

1) Penelaah menyatakan jika media pembelajaran dapat digunakan namun memerlukan adanya sedikit revisi atau tanpa suatu revisi yang disebut layak secara teoritik.

2) Pada hasil respon siswa dan respon guru dapat memberikan respon yang positif yang dihasilkan melalui angket.

Analisis data yang dilakukan dengan menggunakan data kuantitatif untuk menguji pada kelayakan produk yang sedang dikembangkan yang diambil dari hasil angket respon guru dan siswa. Pada hasil jawaban angket guru dan siswa yang diukur menggunakan skala Likert. Pada skala ini terdapat lima kategori

yang digunakan yang mana pada masing-masing kategori memiliki nilai atau skor yang berbeda yang dibuat dalam bentuk checklist () yang ditunjukkan

pada tabel 3.5 sebagai berikut:

**Skor Kategori**

1 Sangat kurang baik

2 Kurang baik

3 Cukup

4 Baik

5 Sangat baik

**Tabel 3.5 Keterangan Skala *Likert***

Presntasi rata-rata tiap komponen di hitung menggunakan rumus sebagai

berikut:

P = ∑𝑅 X 100%

𝑁

*Sumber: Anas Sudijono (2018, hlm. 43)*

Keterangan:

P = Presentase skor (dibulatkan)

∑ R = Jumlah keseluruhan skor jawaban yang diberikan tiap responden

N = Jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item

Pengambilan suatu keputusan tentang kelayakan materi dan produk media pembelajaran yang menggunakan koversi tiingkat pencapaian dengan skala lima pada tabel 3.6 berikut:

**Tabel 3.6 Kriteria Penelaah Kelayakan**

Kategori Skor Pencapaian Kriteria

A 81-100% Sangat layak

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| B | 61-80% |  | Layak |
| C | 41-60% |  | Cukup layak |
| D | 21-40% |  | Kurang layak |

E 0-20% Tidak layak

*Sumber: (Setiawan & Wiyardi, 2015)*

Keterangan :

1. Jika hasil analisis mendapatkan perolehan pada kriteria A (81-100%) dikatakan bahwa media pembelajaran tersebut kualifikasi sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

2. Jika hasil analisis mendapatkan perolehan pada kriteria B (61-80%) makan dikatakan media pembelajaran tersebut kriteria yang layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

3. Jika hasil analisis mendapatkan perolehan pada kriteria C (41-60%) dikatakan bahwa media pembelajaran tersebut kriteria yang cukup layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

4. Jika hasil analisis mendapat perolehan pada kriteria D (21-40%) dikatakan bahwa media pembelajaran tersebut kriteria yang kurang layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

5. Jika hasil analisis mendapatkan perolehan pada kriteria E (0-20%) dikatakan bahwa media pembelajaran tersebut kriteria yang sangat kurang layak untuk digunakan dalam pembelajaran.