**BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

**3.1 Desain Penelitian**

Desain pada penelitian ini adalah bahan ajar pembelajaran berupa media pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon* untuk meningkatkan kemampuan mengeja permulaan siswa kelas 1 SD. Penelitian dan pengembangan *R&D (Research and Development)*. Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji apakah produk tersebut layak digunakan atau tidak berdasarkan penilaian dari para ahli/pakar melalui tahap validasi. (Sugiyono, 2017: 3-5).

Pada pengembangan media pembelajaran berupa video pembelajaran mengenai mengeja permulaan, peneliti akan menggunakan model penelitian dan pengembangan *(R&D)* dengan model *4D* yang merupakan perpanjangan dari *Define (*Pendefinisian*), Design (*Perancangan*), Development* (Pengembangan*) dan Dissemination* (Diseminasi*)* yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974), (Sugiyono, 2017).

**3.2 Subjek dan Waktu Penelitian**

**3.2.1 Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah validator ahli materi yaitu dosen dan ahli media yaitu dosen untuk mengetahui respon terhadap kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon* untuk meningkatkan kemampuan mengeja permulaan pada peserta didik kelas 1 SD yang dikembangkan.

**3.2.2 Waktu dan Tempat Penelitian**

Waktu penelitian produk berupa media pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon* yang akan dikembangkan yaitu pada bulan November 2023 . Tempat penelitian adalah di SDN 104245 Tumpatan, Kecamatan Beringin, Kabupaten Deli Serdang.

**3.3 Prosedur Penelitian Pengembangan**

Prosedur penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4D terdiri atas empat tahap utama yaitu (1) *Define* (pendefinisian), (2) *Design* (Perancangan), (3) *Development* (pengembangan), dan (4) *Dissemination* (penyebaran) yaitu :

1. Tahap *Define* (Pendefinisian), tahap pendefinisian ini sering disebut dengan tahap analisis. Tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat–syarat pengembangan produk yang sesuai dengan pembelajaran, yaitu; Analisis kebutuhan dan analisis kurikulum.

Tahapan analisis yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut :

a. Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan dan permasalahan siswa dilakukan guna mengidentifikasi serta menganalisis keadaan bahan ajar sebagai informasi untuk mendukung pengembangan bahan ajar pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dalam membantu proses pembelajaran.

b. Analisis Kurikulum

Pada tahap analisis kurikulum dilakukan guna menyesuaikan tuntutan

kurikulum yang berlaku atau sedang digunakan dalam sekolah tertentu sehingga dapat disesuaikan dengan pengembangan bahan ajar pembelajaran yang kemudian peneliti dapat mengkaji KD untuk merumuskan indikator-indikator pencapaian pembelajaran.

2. Tahap *Design* (Perancangan), tahap perancangan merupakan tahap pembuatan produk. Langkah yang harus dilakukan pada tahap ini yaitu pemilian aplikasi untuk merancang/membuat media video yaitu aplikasi *Powtoon*. Selain itu langkah yang kedua pemilihan format berdasarkan kriteria yang akan di buat video seperti : ukuran huruf, jenis huruf dan penggunaan warna pada tulisan.

3. Tahap *Development* (pengembangan), tahap pengembangan merupakan tahap pembuatan media dan perbaikan media berdasarkan saran para ahli. produk yang akan di kembangkan oleh peneliti adalah pengembangan b berupa media pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon* untuk meningkatkan kemampuan mengeja permulaan siswa kelas 1 SD. media yang telah di kembangkan oleh peneliti akan di validasi oleh 2 validator yaitu ahli materi dosen dan ahli media yaitu dosen.

a. Telaah Ahli

media yang telah dihasilkan pada tahap perancangan divalidasi oleh para ahli media dan ahli materi yang berkompeten dalam menilai media , untuk memberikan saran dan masukkan berkaitan dengan isi media yang nantinya akan digunakan sebagai patokan revisi perbaikan dan penyempurnaan media .

Tujuan dilakukan validasi untuk mendapatkan penilaian dan saran dari ahli media dan ahli materi mengenai kesesuaian materi dan tampilan media. Validasi dilakukan hingga pada akhirnya media dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

4. Tahap *Dissemination* (penyebaran)

Setelah dilakukan uji kelayakan bahan ajar pembelajaran berupa media pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon* untuk meningkatkan kemampuan mengeja permulaan siswa kelas 1 SD oleh para ahli, tahap terakhir yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penyebaran. Jika produk yang dikembangkan sudah siap digunakan sebagai media pembelajaran maka video bisa dibagikan kepada siswa kelas I.

Adapun prosedur desain penelitian pengembangan ini di tunjukkan pada

gambar :

***Define***

(Pendefinisian)

***Design***

(Perancangan)

***Development***

(Pengembangan)

***Disseminattion***

(Diseminasi)

**Gambar 1. Prosedur Penelitian dan Pengembangan**

**Model 4D ( Sugiyono 2017:38)**

**3.4 Insturmen dan Teknik Pengumpulan Data**

**3.4.1 Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data pada pengembangan ini berupa instrumen untuk menilai produk yang telah dikembangkan. Instrumen penelitian merupakan alat untuk mengumpulkan data seperti angket atau kuesioner Sugiono (2017: 156).

a. Instrumen pengumpulan data ahli materi

Instrumen penelitian ini adalah angket yang digunakan untuk memperoleh data validasi ahli materi. Berikut ini kisi-kisi instrumen ahli materi :

**Tabel 3.1. Kisi-Kisi Intrumen Ahli Materi**

Untuk Meningkatkan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Variabel** | **Aspek** | **No. Butir instrument** |
|
| Pengembangan Media | Kualitas Pembelajaran | 1,2,3,4,5,6 |
| Pembelajaran Berbasis | Keakuratan Materi | 7 |
| Aplikasi *Powtoon* |
|  |
|  | Kemutakhiran Materi | 8 |
| Kemampuan |
| Mengeja Permulaan |
|  |  | 9,10 |
| Pada Peserta Didik  Kelas 1 SDN 104245 | Kesesuaian dengan |
| Tumpatan | perkembangan peserta didik |
| **Jumlah butir penilaian** | | **10** |

b. Instrumen pengumpulan data ahli media

Instrumen penelitian ini adalah angket yang digunakan untuk memperoleh data validasi ahli media . Berikut ini kisi-kisi instrumen ahli materi :

**Tabel 3.2 Kisi-Kisi Intrumen Ahli Media**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Variabel** | **No. Butir instrument** | **No. Butir instrument** |
| Pengembangan Media  Pembelajaran Berbasis Aplikasi Powtoon Untuk Meningkatkan Kemampuan  Mengeja Permulaan Pada Peserta Didik Kelas 1 SDN 104245  Tumpatan | Fungsi Media | 1,2,3,4,5 |
| Visual Media | 6,7,8,9 |
| Audio Media | 10 |
| Keterlibatan Peserta Didik dalam  Menggunakan Media | 12,13,14,15 |
| **Jumlah butir penilaian** | | **14** |

**3.4.2 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Angket.

Angket merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya-jawab dengan responden). Angket digunakan untuk mengukur kualitas bahan ajar pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen atau alat pengumpulan datanya juga disebut angket berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab atau direspon oleh responden.

Menurut nana sudjana (2004: 103), kelebihan angket atau kuesioner yaitu mudah digunakan atau praktis dan menghemat waktu, tenaga, maupun biaya. Angket merupakan cara pengumpulan data penelitian yang sangat fleksibel serta menyajikan data faktual. Dari kelebihan tersebut, penelitian dan pengembangan ini menggunakan kuesioner atau angket sehingga lebih memudahkan dalam pengumpulan data yang diperlukan. Angket dalam penelitian ini sebelumnya divalidasi dari pendapat para ahli.

**3.5 Teknik Analisis Data**

Data proses pengembangan produk video berupa data deskriptif kualitatif, yaitu tinjauan dan saran dari ahli materi dan ahli media sesuai dengan prosedur pengembangan yang dilakukan. Setelah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media kemudian direvisi sehingga diperoleh media revisi tahap I. Dengan menggunakan skala likert untuk mengukur pendapat validator yaitu doesn terhadap produk yang

telah dikembangkan. Berdasarkan validasi dari ahli materi dan ahli media, maka akan dihasilkan produk akhir. Tanggapan responden yang berupa data kualitatif, diubah menjadi data kuantitatif yang dinyatakan dalam bentuk kelayakan validasi.

**Tabel 3.3 Kriteria Lembar Validasi**

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

**(Sumber : Riduwan, 2010: 89)**

Tabel di atas dijadikan sebagai acuan penghitungan persentase Validasi berdasarkan data yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi. Setelah seluruh persentase validasi dihitung, untuk mengetahui seberapa Valid media pembelajaran digunakan..

**Nilai Validasi =**  S kor yang di peroleh 𝑥 100%

Skor maksimum