**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Desain Penelitian**

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Researc and Development* metode penelitian R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut Sugiyono (dalam Ekawati Ratna, 2021:185). Sukmadinata (dalam Ekawati Ratna, 2021:185) mendefinisikan penelitian R&D adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan.

Berdasarkan definisi di atas dapat dijelaskan bahwa metode R & D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan untuk menyempurnakan suatu produk yang sesuai dengan acuan dan kriteria dari produk yang dibuat sehingga menghasilkan produk yang baru melalui berbagai tahapan dan validasi atau pengujian. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran tematik kelas V berbasis *articulate storyline* 3 untuk meningkatkan minat belajar siswa.

1. **Subjek, Objek dan Waktu Penelitian**
2. **Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini terdiri dari dua dosen Universitas Muslim Nusantara Al-washliyah dan seorang guru kelas V di SD Bunga Tanjong.

1. **Objek Penelitian**

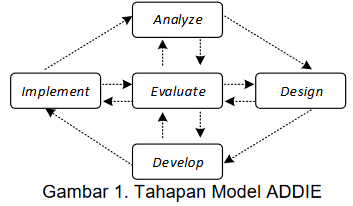
Pada penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah pengembangan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* 3 untuk meningkat minat belajar siswapada tema panas dan perpindahannya di kelas V SD Bunga Tanjong.

1. **Waktu Penelitian**

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan agustus 2023.

1. **Prosedur Penelitian Pengembangan**

Prosedur penelitian pengembangan ini menggunakan model *ADDIE* yang  
merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Development, Implementation,  
Evaluation*. Model ini dipilih karena model *ADDIE* sering digunakan karena tahapan model *ADDIE* menggambarkan pendekatan sistematis untuk  
pengembangan instruksional. Adapun prosedur pengembangan produk dengan  
model *ADDIE* :



**Gambar 3.1 Bagan Model Pengembangan *ADDIE***

Menurut Sugiyono (dalam Kurnia T.D, 2019:519) model *ADDIE* ini terdiri dari 5 tahapan, yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Berdasarkan skema desain pembelajaran model *ADDIE* tersebut ada 5 tahapan langkah pengembangan.5 langkah tahapan pada pengembangan media pembelajaran *articulte storyline* 3 pada tema panas dan perpindahannya adalah sebagai berikut :

1. TahapAnalisis (*Analysis*)

Tahap ini untuk menganalisis kebutuhan apa saja yang akan dikembangkan, dan apakah pengembangan ini bisa memenuhi tujuan. Dalam hal ini media yang dikembangkan adalah media *articulate storyline* 3*.* Pada tahap ini ada beberapa aspek yaitu analisis kebutuhan, analisis materi serta analisis peserta didik.

1. Analisis Kebutuhan.

Peneliti melakukan analisis terhadap masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran di SD Bunga Tanjong. Analisis kebutuhan ini bertujuan untuk mengetahui minat belajar serta media pembelajaran. Tahap analisis yang dilakukan yaitu analisis kebutuhan media. Media merupakan suatu faktor pendukung keberhasilan dari pembelajaran. Maka dari itu media pembelajaran memiliki peran penting dalam pembelajaran sebagai faktor pendukung. Analisis kebutuhan media dilakukan untuk mengetahui permasalahan dasar dalam proses pembelajaran tema panas dan perpindahannya.

1. Analisis Materi.

Analisis materi yang dilakukan untuk menentukan materi yang cocok  
dilakukan dalam media pembelajaran berbasis *articulate storyline* 3 yaitu tema  
panas dan perpindahannya.

1. Analisis Peserta Didik.

Analisis peserta didik dilakukan dengan cara mengamati karakteristik  
peserta didik. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didikdari produk yang akan dikembangkan yang akan digunakan dalam proses  
belajar mengajar dikelas V SD Bunga Tanjong.

1. Tahap Desain (*Design*)

Tahap perancangan merupakan tahap selanjutnya setelah peneliti  
menganalisis permasalahan kebutuhan, analisis peserta didik, dan analisis materi.  
Pada tahap perancangan ini, peneliti merancang desaian media pembelajaran *articulate storyline* 3 dengan tema panas dan perpindahannya. Hal yang harusdilakukan saat mendesain media adalah menyusun materi dan soal serta beberapa langkah dalam mendesain media yaitu: pemilihanmateri, menyusun desain *quis* yang menarik.

1. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* 3 pada tema panas dan perpindahannya dikembangkan sesuai dengan rancangan yang telah disusun. Selanjutnya media akan diujikan kevalidan oleh 2 orang validator yang terdiri dari dosen ( ahli materi dan media). Setelah diperoleh kategori layak dari validator, dilakukan uji coba pengguna produk dengan 1 orang tanggapan guru kelas V SD. Kevalidan diukurmelalui hasil memakai media pembelajaran *articulate storyline* 3 yang diperoleh pengisian angket.

1. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap penerapan atau implementasi dilakukan uji coba lapangan pada kelas V SD Bunga Tanjong dengan jumlah siswa. Saat uji coba berlangsung, peneliti membuat catatan tentang kendala yang terjadi ketika menerapkan atau mengimplementasikan media pembelajaran. Setelah dilakukan uji coba siswa mengerjakan soal yang ada pada media yang digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan dari media pembelajaran. Sedangkan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media pembelajaran *articulate storyline* 3 guru dan siswa diberi angket respon. Selanjutkan siswa diberikan angket minat belajar agar mengetahui meningkat tidak minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran tersebut.

1. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi adalah proses untuk menganalisis media saat media diterapkan apakah masih ada kekurangan dan kelemahan pada media tersebut. Evaluasi ini berguna untuk melihat apakah produk yang di buat berkualitas baik atau tidak dan apabila sudah tidak ada revisi maka media tersebut sudah layak digunakan.

1. **Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data**
2. **Instrument Penelitian**

Utuk mendapatkan kesimpulan sesuai dengan harapan maka peneliti harus memperhatikan hal utama yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian, yaitu kualitas instrument penelitian dan kualitas pengumpulan data. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, angket (*kuesioner*) dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi dalam suatu penelitian adalah salah satu pengamatan secara langsung yang dilakukan oleh peneliti. Berikut ini lembar observasi guru terhadap minat belajar siswa pada saaat media pembelajaran ditampilkan :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Variabel** | **Indikator** | **Butir** |
| Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* 3 Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Tema Panas dan Perpindahannya Di Kelas V SD Swasta Bunga Tanjong | Keaktifan Siswa | 1,2,3,4 |
| Minat Peserta Didik | 5,6,7,8 |
| Keefektifan Kegiatan Pembelajaran yang terarah dan efektif | 9,10,11,12 |
| **Jumlah Butir** | | **10** |

1. Angket (*kuesioner*)

Penyebaran angket digunakan untuk memperoleh penilaian mengenai produk yang telah dihasilkan. Angket dalam penelitian ini sebelumnya divalidasi dari pendapat ahli. Produk yang sudah jadi selanjutnya diukur kelayakan validator ahli media, ahli materi, dan penilaian tanggapan guru, dalam mengukur kelayakan media pembelajaran *articulate storyline* 3 melalui instrumen skala *likert* yang memberikan point 1-4. Instrumen pengumpulan data pada pengembangan ini berupa instrumen untuk menilai produk yang telah dikembangkan. Instrumen pokok yang dipakai untuk mengumpulkan data dalam pengembangan sebagai berikut :

**Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Materi**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek** | **Indikator** | **Butir** |
| 1 | Kualitas Materi | Kesesuaian dengan tujuan materi | 1 |
| Kesesuaian media dengan materi | 2 |
| Mendukung penyampaian materi | 3 |
| Menambah wawasan pengetahuan | 4 |
| Keruntutan materi | 5 |
| Kesesuaian dengan kebutuhan siswa | 6 |
| 2 | Kemanfaatan | Mempermudah guru | 7 |
| Memperpendek waktu pembelajaran | 8 |
| Memperjelas pemahaman siswa | 9 |
| Menumbuhkan minat belajar siswa | 10 |

Dimodifikasi dari Sudjana dan Rivai (1990)

**Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Media**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek** | **Indikator** | **Butir** |
| 1 | Kualitas Desain | Notasi keterangan | 1 |
| Tata letak komponen | 2 |
| Daya Tarik | 3 |
| Fungsi Aplikatif | 4 |
| 2 | Kualitas Teknis | Teknis pengoperasian | 5 |
| Kemudahan penggunaan | 6 |
| Kemudahan dalam pemeliharaan | 7 |
| Efisien | 8 |
| Keamanan | 9 |
| 3 | Kemanfaatan | Mempermudah guru | 10 |
| Memperpendek waktu pembelajaran | 11 |
| Menarik perhatian siswa | 12 |
| Membantu pemahaman siswa | 13 |

Dimodifikasi dari Sudjana dan Rivai (1990)

**Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Respon Guru**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek** | **Indikator** | **Butir** |
| 1 | Kualitas Materi | Mendukung penyampaian materi | 1 |
| Kesesuaian media dengan materi | 2 |
| Menambah wawasan pengetahuan | 3 |
| Keruntutan materi | 4 |
| Kesesuaian dengan kebutuhan siswa | 5 |
| Kejelasan petunjuk pengguna | 6 |
| 2 | Desain Tampilan | Tata Letak komponen | 7 |
| Notasi keterangan | 8 |
| 3 | Teknis | Teknis pengoperasi | 9 |
| Mudah digunakan oleh siswa | 10 |
| Kesesuaian dengan sarana dan prasarana | 11 |
| Kemudahan dalam pemeliharaan | 12 |
| 4 | Kemanfaatan | Menumbuhkan minat belajar | 13 |
| Memperpendek waktu belajar | 14 |

Sumber : (Daryanto, 2012)

**Tabel 3.5 Kisi – Kisi Instrumen Respon Siswa**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek** | **Indikator** | **Butir** |
| 1 | Penyajian | Petunjuk pengerjaan sistematis dan mudah dipahami | 1 |
| Penomoran yang runtut | 2 |
| Gambar pendukung soal menarik | 3 |
| Senang mengerjakan soal berbentuk game | 4 |
| Warna – warnanya sangat menarik | 5 |
| Menambah semangat untuk mengerjakan soal | 6 |
| Bahasa yang digunakan jelas | 7 |
| Cara mengerjakan sangat mudah | 8 |

**Tabel 3.6 Kisi – Kisi Instrumen Angket Minat Belajar Siswa**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek** | **Indikator** | **Total butir** |
| 1 | Perasaan Senang | Pandangan / Pendapat siswa tentang pelajaran | 1 |
| Perasaan siswa selama mengikuti pelajaran | 2 |
| Pendapat siswa tentang guru | 3 |
| 2. | Keterlibatan siswa | Keaktifan selama belajar siswa. | 4 |
| Kesadaran belajar tentang di rumah. | 5 |
| 3. | Ketertarikan | Respon siswa terhadap tugas yang diberikan | 6 |
| Rasa ingin tahu terhadap tema panas dan perpindahan | 7 |
| Perhatian siswa saat belajar di kelas/daring. | 8 |

1. **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti pada penelitian ini adalah berupa observasi, angket (*kuesioner*) dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi adalah suatu teknik pengumpulan data atau informasi melalui suatu pengamatan terhadap yang diteliti. Observasi yang dilaksanakan untuk mengetahui aktivitas siswa dalam kelas pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran bersama guru maupun pada saat pelaksanaan evaluasi pembelajaran.

1. Angket (*kuesioner*)

Angket merupakan suatu daftar pertanyaan atau penyataan tentang peristiwa tertentu yang diberikan kepada subjek, baik secara individual atau kelompok untuk mendapatkan suatu informasi tertentu. Angket digunakan untuk mengambil data pada kegiatan validasi yang diajukan kepada ahli media,ahli materi, guru dan siswa.

1. Dokumentasi

Dokumentasi adalah proses pengumpulan, pemilihan, pengolahan dan penyimpanan informasi di bidang pengetahuan; pemberian atau pengumpulan bukti dari keterangan sepeti gambar, kutipan dan bahan referensi lainnya.

1. **Uji Validitas**

Uji validitas yang digunakan dalam penelitian menggunakan uji validitas angket. Uji validitas bertujuan untuk menentukan seberapa besar kevalidan angket yang akan digunakan, dengan mengetahui apakah angket tersebut sudah layak digunakan untuk disebarkan atau masih terdapat kekurangan. Salah satu yang menunjukan validitas ahli adalah formula Aiken’s V untuk menghitung *content-validity coefficient* yang didasarkan pada hasil penilaian dari panel ahli sebanyak n orang terhadap suatu item dari segi sejauh mana item tersebut telah mewakili konstrak yang diukur. Rumus yang digunakan formula Aiken’s yaitu :

Keterangan :

V : Indeks validitas V Aiken’s

S : r – lo

lo : Angka penilaian validitas terendah (yaitu 1)

c : Angka penilaian validitas tertinggi (yaitu 4)

r : Angka yang diberikan oleh seorang expert

1. **Uji Reliabitas**

Uji reliabilitas angket bertujuan untuk mengetahui apakah angket yang dikembangkan bersifat reliabel atau tidak. Dikatakan reliabel apabila angket yang sama digunakan berulang kali pada waktu yang berbeda tetapi dapat menghasilkan data yang sama. Uji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* :

Keterangan :

*r11* : Nilai reliabilitas yang dicari

*n* : Jumlah item pertanyaan yang diuji

: Jumlah skor varian tiap-tiap item

: Varians total

1. **Teknik Analisis Data**

Data pengembangan produk media pembelajaran berupa media pembelajaran mengenai kualitas produk *articlate storyline* 3 berupa data kualitatif dosen ahli berupa masukan dan saran dirangkum dan di simpulkan, masukan dan saran dapat dijadikan perbaikan terhadap setiap media pembelajaran *articlate storyline* 3 yang dikembangkan. Data yang diperoleh akan dianalisis untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang dihasilkan. Untuk mengetahui kelayakan produk dan memperbaiki produk *articlate storyline* 3, Sementara data kualitatif berupa skor dari penilaian melalui angket yang diberikan kepada dosen ahli media, ahli materi dan guru kelas V SD. Teknik analisis data kualitatif ini dalam proses validasi dilakukan dalam bentuk angka dengan acuan skor Skala *Likert*.

Skala *Likert* merupakan skala yang digunakan untuk megukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial Sugiyono (dalam Pamungkas T.L.J & Nudgroho Rivo, 2021:29). Dengan Skala *Likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrument berupa pernyataan atau pertanyaan. Dengan Skala *Likert*, jawaban setiap item instrument mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif. Berikut ini adalah Skala *Likert* yang digunakan pada setiap pernyataan yang ada pada angket :

**Tabel 3.7 Skala Berdasarkan Skala *Likert***

|  |  |
| --- | --- |
| **Skor** | **Keterangan** |
| 4 | Sangat Baik |
| 3 | Baik |
| 2 | Cukup |
| 1 | Kurang Baik |

Selanjutnya skor-skor yang dipilih pada angket yang telah diisi oleh ahli media, ahli materi, dan juga guru kelas V Sekolah Dasar ini akan dilakukan perhitungan agar didapatkan skor kelayakan angket yang dikembangkan. Berikut ini adalah rumus yang digunakan untuk menguji kelayakan angket (Fahroza D.M, 2020:55)

Keterangan :

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh

SM = skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Setelah mengetahui persentase kelayakan angket, maka selanjutnya adalah melihat apakah media ini dikatakan layak atau tidak berdasarkan klasifikasi kelayakan angket berikut ini :

**Tabel 3.8 Kriteria Penilaian Kelayakan Angket**

|  |  |
| --- | --- |
| **Presentasi (%)** | **Kriteria** |
| 76– 100 | Sangat Layak |
| 51 – 75 | Layak |
| 26 – 50 | Cukup Layak |
| 0 – 25 | Tidak Layak |

Sumber : (Fahroza D.M, 2020:55)