# BAB III METODEPENELITIAN

* 1. **Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *(Research and Development)* untuk mengembangkan media pembelajaran berupamultimediainteraktifyangberisikanmateri pembelajaranIPAS kelas

IV SD khususnya tema Indonesiaku Kaya Budaya dengan tujuan menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Maka dari itu, media pembelajaran yang telah dikembangkan diharapkan nantinya mencapai hasil yang maksimal.

Modelyangdigunakanpadametodepenelitiandanpengembanganini yaitu model *EDDIE.* Menurut Lubis (2023)ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*. Model ADDIE merupakan desain pengembangan yang sering digunakan dalam mengembangkan produk ajar yang berfokus kepada siswa.

# Subjek,ObjekdanWaktuPenelitian

* + 1. **Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini terdiri dari Ahli Materi dan Ahli Media yaitu guru kelas IV UPT SPFSD Negeri 106177 Tungkusan Kecamatan STM Hilir dan dosen Universitas Muslim NusantaraAl-washliyah Medan.

# Objek Penelitian

ObjekdalampenelitianiniyaituPengembanganMultimediaInteraktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Tema Indonesiaku Kaya Budaya Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD.

# WaktuPenelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 tepatnya dibulan April – Mei 2024.

# ProsedurPenelitianPengembangan

Penelitian pengembangan ini menggunakan prosedur dengan model *Analyze, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation* yang disingkatmenjadi*ADDIE*.Penulismemilihmodel*ADDIE*karenamodelini memilikibeberapakelebihan,yaitu(1)Lebihtepatdigunakansebagaidasar untuk mengembangkan pembelajaran. (2) Uraiannya lebih lengkap dan sistematis.(3)Dalampengembanganinimelibatkanpenilaianahli,sehingga sebelum diuji coba direvisi berdasarkan saran ahli (Ramadhani, 2022).

Modeliniterdiridarilimalangkah,yaitu:(1)Analisis(Analysis),(2) Desain, (3) Pengembangan (Development), (4) Realisasi (Implementation) dan (5) Evaluasi (Evaluation) (Kosassy, 2019).

Adapun5langkahtahapanpadaPengembanganMultimediaInteraktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Tema Indonesiaku Kaya Budaya Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD adalah sebagai berikut:

PENGEMBANGAN

DESAIN

ANALISIS

EVALUASI

REALISASI

# Gambar3.1PenerapanTahapanADDIE

1. TahapAnalisis(*Analysis*)

Tahapiniuntukmenganalisiskebutuhanapayangakandikembangkan dan apakah pengembangan ini bisa memenuhi tujuan. Dalam tahap ini mediayangdikembangkanadalahMultimediaInteraktif*.*Terdapatbeberapa aspek pada tahap ini yaitu analisis kebutuhan, analisis materi dan analisis peserta didik.

* 1. AnalisisPesertaDidik.

Analisispesertadidikdilakukandengancaramengamatipesertadidik. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik dari produk yang akan dikembangkan, dimana nantinya produk ini akan digunakan dalam proses belajar mengajar dikelas IV SD.

* 1. AnalisisKebutuhan.

Analisis kebutuhan ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui kebutuhanbelajarsertamediapembelajarandiSD.Tahapanalisisyang

dilakukan adalah analisis kebutuhan media. Media merupakan suatu faktor pendukung keberhasilan dari pembelajaran. Maka, media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar sebagai faktor pendukung. Analisis kebutuhan media dilakukan untuk mengetahui permasalahan dasar dalam proses belajar mengajar khususnya tema Indonesiaku Kaya Budaya.

1. TahapDesain(*Design*)

Tahapdesainmerupakantahapsetelahpeneliti menganalisispesertadidikdananalisispermasalahankebutuhan,padatahap ini, penulis merancang desain Multimedia Interaktif dengan tema Indonesiaku KayaBudaya. Hal yang harus dilakukan pada tahap iniadalah menyusun materi, gambar, video dan soal serta beberapa langkah dalam mendesainmediayaitu:pemilihanmateridanmenyusundesainmediayang menarik.

1. TahapPengembangan(*Development*)

Pada tahap pengembangan Multimedia Interaktif tema Indonesiaku Kaya Budaya dikembangkan sesuai dengan rancangan yang telah disusun. Selanjutnya media akan diuji kevalidannya oleh 2 orang validator yang merupakan dosen ( ahli materi dan media). Kevalidan diukur melalui hasil penggunaan multimedia interaktif yang diperoleh dari pengisian angket.

1. TahapRealisasi*(Implementation)*

Pada tahap ini dilakukanujicobalapangan padakelasIVUPT SPF SD Negeri 106177 Tungkusan. Saat uji coba berlangsung,peneliti membuatcatatantentangkendalayangterjadiketikamenerapkanatau

merealisasikanmultimediainteraktif.Setelahdilakukanujicoba,peserta didik diberi angket untuk mengetahui respon siswa.

1. TahapEvaluasi*(Evaluatiuon)*

Evaluasi adalah proses untuk menganalisis media saat media di terapkanapakahmasihadakekurangandankelemahanpadamediatersebut. Evaluasiinibergunauntukmelihatapakahprodukyangdibuatberkualitas baik atau tidak dan apabila sudah tidak ada revisi makamedia tersebut sudah layak digunakan.

# InstrumenDanTeknikPengumpulanData

* + 1. **InstrumenPenelitian**

Disini,penulismenggunakanlembarobservasidanangket(kuesioner) sebagai instrument penelitian.

* + - 1. Observasi

Observasidalampenelitianinidilakukanpengamatansecaralangsung oleh penulis.

* + - 1. Angket

Angket disebarkan agar memperoleh penilaian produk yang telah dikembangkan. Produk yang sudah dikembangkan nantinya akan diukur kelayakannya oleh validator ahli materi, ahli media, dan respon siswa dimana pengukuran kelayakannya melalui instrument skala gluttman dengan tanggapan “Ya/Tidak”. Berikut instrument pokok yang digunakan dalam pengembangan ini:

# Tabel3.1Kisi-KisiInstrumenAngketValidasiAhliMateri

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **AspekYang Dinilai** | **Pernyataan** | **Butir** |
| Materi | Kelengkapanmateri | 1 |
| Kecakupanmateri | 2 |
| Kedalamanmateri | 3 |
| Keakuratankonsepdandefinisi | 4 |
| Keakuratandatadankonsep | 5 |
| Keakuratangambardan ilustrasi | 6 |
| Kemuktahiranmateri | 7 |
| Bahasa | Ketepatanstruktur kalimat | 8 |
| Keefektifankalimat | 9 |
| Kebakuanistilah | 10 |
| Ketepatantata Bahasa | 11 |
| Konsistensipenggunaanistilah | 12 |
| Pembelajaran | Memberikanpemahamanterhadap materitema6IndonesiakuKayaBudaya | 13 |
| Mendorongrasaingin tahu | 14 |
| Kesesuaianmateridenganindikatordan taraf perkembanganpesertadidik | 15 |

(Sumber:Anis&Chaeruman,2019)

# Tabel3.2Kisi-KisiInstrumenAngketValidasiAhliMedia

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **AspekYang****Dinilai** | **Pernyataan** | **Butir** |
| Kebergunaan | MultimediaInteraktifdapatmembantuguru dalam menyampaikan materi | 1 |
| MultimediaInteraktifdapatmempermudah siswadalammemahami materi pembelajaran | 2 |
| MultimediaInteraktifdapatmempermudah proses pembelajaran | 3 |
| FleksibilitaskegunaanMultimediaInteraktif | 4 |
| Keterbacaan | HurufdalamMultimediaInteraktifdapat dibaca dengan jelas | 5 |
| Ukuran huruf di dalam Multimedia Interaktif sesuai | 6 |
| KomposisiwarnahurufdalamMultimedia Interaktif sesuai | 7 |
| Kualitas | KesesuaiantataletakMultimedia | 8 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| bentuk | Interaktif |  |
| UkurankomponendalamMultimedia Interaktif Sesuai | 9 |
|  | KomposisiMultimediaInteraktif | 10 |
| Kualitasgambar tampilan Multimedia Interaktif | DayatarikgambardalamMultimedia Interaktif | 11 |
| KesesuaiangambardalamMultimedia Interaktif | 12 |
| PemilihanwarnabackgroundMultimedia Interaktifyang menarik dan sesuai | 13 |
| Kualitasaudio Multimedia Interaktif | KesesuaianaudiodengandalamMultimediaInteraktif | 14 |
| PemilihanaudiodalamMultimedia Interaktif tidak mengganggu | 15 |
| AudiodalamMultimediaInteraktifdapat didengar dengan jelas | 16 |
| Kualitasvideo Multimedia Interaktif | KesesuaianvideodalamMultimedia Interaktif | 17 |
| PemilihanvideoMultimediaInteraktif menarik | 18 |
| VideodalamMultimediaInteraktifdapat dilihat dengan jelas | 19 |

(Sumber:ArsyaddalamTriani2023)

# Tabel3.3Kisi-KisiInstrumenAngketResponSiswa

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aspek Penilaian** | **KriteriaPenilaian** | **Butir** |
| **AspekTampilan** | Kejelasanpetunjukpenggunaan | 1 |
| Teksdantulisandapatdibaca | 2 |
| Kombinasiwarna | 3 |
| Konsistensipeletakantombol | 4 |
| Kualitastampilangambar | 5 |
| Kualitasanimasi | 6 |
| Kesesuaianmusikpengiring | 7 |
| Kesesuaianvideodenganmateri | 8 |
| Tataletakteksdangambar | 9 |
| Kualitastampilanlayer | 10 |
| Kejelasansuaraatauaudio | 11 |
| **Aspek Pemrograman** | Sayamudahmemahamimateri | 12 |
| Multimediainteraktifmenambahminat belajar saya | 13 |
| Materi,videodan audiomenarik | 14 |
| MultimediaInteraktifmudah digunakan | 15 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Ukurantulisanmudahdilihat | 16 |
| BahasapadaMultimediaInteraktifmudahdimengerti | 17 |
| MultimediaInteraktiftidak membosankan | 18 |
| Kecepatanprogram | 19 |
| Efisiensipenggunaanlayar | 20 |

(Sumber:

# TeknikPengumpulanData

Teknikpengumpulandatayangdigunakanpenulispadapenelitianini

berupaobservasi,angketdan dokumentasi.

* + - 1. Observasi

Teknikobservasiadalahsuatupendekatandimanapenelitimelakukan pengamatandanmencatatsecarasistematisterhadapperilaku,kejadianatau objek tanpa mengubah kondisinya (Borg dalam Wani et all, 2024). Disini observasi yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui aktivitas peserta didik dalam kelas pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran bersama guru.

* + - 1. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk jawabnya, angket dalam penelitian ini bersifat tertutup (Sari & Ginting, 2023). Disini, angket digunakan untuk memperoleh data validasi yang ditujukan pada ahli materi, ahli media, ahli guru dan respon siswa.

* + - 1. Dokumentasi

Dokumentasiadalahinformasiyangberasaldaricatatanpentingbaik darilembagaatauorganisasimaupunperorangan(HamididalamAndiniet

all, 2024). Dokumentasi ini dilakukan dengan tujuan mengumpulkan data dan informasi nyata sesuai dengan keadaan dilapangan yang dapat mendukung penelitian.

# 3.2TeknikAnalisisData

Analisis data dalam proses pengembangan produk multimedia interaktif ini berupa data kualitatif yang diperoleh dari penilaian validator dengan memberi lembar validasi yang telah dirancang, yaitu tinjauan dan saran dari penelaah materi dan penelaah media sesuai dengan prosedur pengembangan yang dilakukan. Setelah itu data tersebut dianalisis dalam bentuk angka dengan acuan skor Skala *Likert* sebagai dasar untuk memperbaiki media pembelajaran yang dikembangkan sehingga menghasilkan produk akhir yaitu multimedia interaktif.

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 :

|  |  |
| --- | --- |
| **Skor** | **Keterangan** |
| 5 | Sangat Layak |
| 4 | Layak |
| 3 | Cukup Layak |
| 2 | KurangLayak |
| 1 | TidakLayak |

Selanjutnya skor-skor yang dipilih pada angket yang telah diisi oleh ahli materi,ahlimediadansiswakelasIVSekolahDasariniakandilakukanperhitungan agar didapatkan skor kelayakan media yang dikembangkan. Berikut ini adalah rumus yang digunakan untuk menguji kelayakan materi & media (Fahroza D. M, 2020:55).

R

NP=

SM

X100%

Keterangan:

NP =nilaipersenyangdicariataudiharapkan R = skor mentah yang diperoleh

SM =skormaksimumideal daritesyang bersangkutan

Lalu,berikutrumusyangdigunakanuntukmenghitungpersentaseresponsiswa

(Agustina,dalamEfendiD.N.,etall,2021).



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

# Tabel3.4KriteriaPenilaianKelayakanMedia

(Sumber:PusatPerbukuanDanKurikulumdalamWardathi&Pradipta2019)

|  |  |
| --- | --- |
| **Presentasi(%)** | **Kriteria** |
| 85 – 100 | Sangat Layak |
| 65 – 84 | Layak |
| 45 – 64 | Cukup Layak |
| 0 – 44 | TidakLayak |