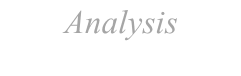
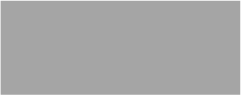
# BAB III METODEPENELITIAN

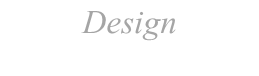
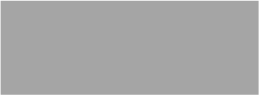
* 1. **DesainPenelitian**

Desain penelitian yang saya gunakan dalam penelitian ini adalah Pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menhasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.

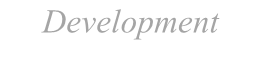
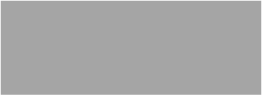
Model yang digunakan dalam pengembangan ini yaitu model ADDIE. Model ADDIE yang dikembangkan oleh Furthermore, Lee dan Owens merupakan modelpengembangan yang memiliki lima tahapan, yaitu analsis (*Analysis*), Desain (*Design*), pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan evaluasi *(Evaluation)*.



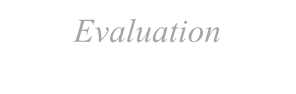
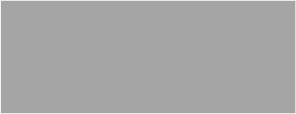
*Analysis*



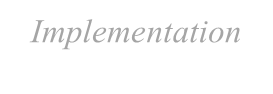
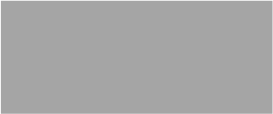
*Design*



*Development*



*Evaluation*



*Implementation*

(Sumber: Sugiyono,2015:200)

# Gambar3.1DesainPenelitian

79

# Subjek,ObjekdanWaktuPenelitian

* + 1. **SubjekPenelitian**

Subjek penelitian dari penelitian ini adalah validator ahli materi yaitu dosen dan guru kelas IV SD Negeri 1601 Sisalean dan ahli media yaitu dosen untuk mengetahui kelayakan media *CapCut* yang dikembangkan.

# ObjekPenelitian

Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran vidio animasi berbasis *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan aplikasi *CapCut* pada tema peduli terhadap makhluk hidup yang dibuat untuk membantu guru dalam melakukan pembelajaran tematik kelas IV SD.

# WaktuPenelitian

Penelitian pengembangan produk berupa media pembelajaran video animasi berbasis *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan aplikasi *CapCut* pada tema peduli terhadap makhluk hidup kelas IV SD NEGERI 1601 Sisalean, yang akan dilaksanakan pada semester genap 2024.

# ProsedurPengembangan

Model pengembangan ADDIE memiliki 5 tahap yang akan dilalui peneliti dalam upaya mengembangkan produk *CapCut* pada tema peduli terhadap makhluk hidup kelas IV SD adapun tahapan penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut:

1. **Tahap*analysis*(Analisis)**

Tahapinipeneliti menganalisisapa saja permasalahanyangterjadi didalam sekolah, dengan dilakukan wawancara dengan guru kelas IV SD untuk mengetahui permasalahan yang terjadi pada saat kegiatan belajar mengajarberlangsung.Adapuninformasiyangdiperolehsetelahmelakukan wawancara adalah kurangnya penggunaan media di dalam kelas yang menyebabkan siswa kurang tertarik dengan pembelajaran, guru hanya menggunakan bahan ajar cetak berupa buku siswa sebagai sumber belajar, guru hanya menjelaskan materi tanpa ada praktik langsung sehingga menyebabkan siswa kurang paham dengan materi yang sampaikan, belum tersedianya media pembelajaran video animasi berbasis *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan aplikasi *CapCut* sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat di kembangkan pada tema peduli terhadap makhluk hidup, Guru belum menggunakan media pembelajaran yang variatif.Kemudianmenganalisiskompetensidasardantujuanpembelajaran agar media yang dikembangkan sesuai dengan yang diinginkan.

1. **Tahap*design*(Perancangan)**

Tahap perancangan merupakan tahap lanjut setelah peneliti menganalisis permasalahan yang dihadapi oleh siswa dan guru pada saat pembelajaran berlangsung. Setelah melakukan analisis selanjutnya peneliti melakukan tahap perancangan yang dimana peneliti merancang media pembelajaran video animasi berbasis *Project Based Learning* (PjBL) menggunakanaplikasi*CapCut*padatemapeduliterhadapmakhlukhidup.

Padatahapini,penelitimelakukanbeberapalangkahuntukmembuatdesain materi, desain media pembelajaran, sesuai dengan tujuan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *CapCut*.

1. **Tahap*development*(Pengembangan)**

Padatahapinimerupakantahappengembanganmediapembelajaran yaitu media pembelajaran video animasi berbasis Project Based Learning (PjBL) menggunakanaplikasi *CapCut* pada tema peduli terhadapmakhluk hidup. media yang telah dikembangkan oleh peneliti nantinya akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Ahli yang memvalidasi tujuannya untuk mengetahui kualitas media pembelajaran dari segi desain, penampilan, dan layak atau tidak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Sebagai dasar untuk menentukan kelayakan kualitas media pembelajaran yaitu media pembelajaran video animasi berbasis *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan aplikasi *CapCut* pada tema peduli terhadap makhluk hidup yang dikembangkan sehingga produk media pembelajaran tersebut menjadi produk yang layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar berlangsung.

# Implementasi(Impementation)

Pada tahap ini peneliti, untuk mengetahui kualitas *CapCut* yang telahdirancangyaitudenganmengetahuikelayakan *CapCut* dankevalidan dalam kegiatan pembelajaran. Upaya untuk mengetahui tingkat kualitas tersebut, perlu adanya tahap validasi terlebih dahulu yang dilakukan oleh validator. Setelah media pembelajaran video animasi berbasis *Project BasedLearning*(PjBL)menggunakanaplikasi*CapCut*padatemapeduli

terhadapmakhlukhidupdinilailayakuntukdigunakanoleh validator.

# Evaluasi

Evaluasi merupakan tahap terakhir dari penelitian dan pengembangan model ADDIE, pada tahap evaluasi ini peneliti dapat menilai dengan mengetahui berhasil atau tidaknya media pembelajaran video animasi berbasis *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan aplikasi *CapCut*yang digunakan dalam materi peduli terhadap makhluk hidup.

# InstrumentdanTeknikPengumpulanData

Instrumen dan Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran vidio animasi berbasis *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan aplikasi *CapCut* pada tema peduli terhadap makhluk hidup adalah observasi, wawancara, angket dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi merupakan aktivitas terhadap suatu proses atau objek dengan maksud merasakan dan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui sebelumnya (Sugiyono, 2019). Observasi digunakan dalam penelitian ini untuk memperoleh data keterlaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas IV SD, Tujuan observasi dilakukan untuk mengetahui permasalahan serta kebutuhan yang ada pada kelas IV SD Negeri 1601 Sisalean.

1. Angket

Angketmerupakanteknikpengumpulandatayangdilakukan

dengancaramemberipenjelasanataupertanyaantertuliskepadaresponden untuk dijawabnya terhadap produk yang sudah dikembangkan. Penelitian menggunakan angket ditujukan kepada ahli materi, ahli media. Penelitian menggunakan dua angket yaitu angket validasi media dan angket validasi materi.

1. Tes

Tes adalah cara yang digunakan dalam rangka pengukuran dan penilaian di bidang pendidikan, yang berbentuk pemberian tugas atau serangkaian tugas berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab. Metode ini ditunjukkan kepada siswa untuk melihat hasil belajar siswa sebelumdansetelahpenerapanmediapembelajaranvideoanimasiberbasis *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan aplikasi CapCut.

Tesyangdiberikankepada30siswadilakukansebelum(pre-test)dan sesudah(post-test)penggunaanmediapembelajaranvideoanimasiberbasis *Project Based Learning* (PjBL) . Tes tersebut berbentuk pilihan berganda yang yang masing-masing berjumlah 10 soal.

1. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk memenuhidata yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran. Guna mengetahui kelayakan media dan materi tersebut.

# InstrumenPenelitian

Instrumen penelitian pengembangan nantinya digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian yaitu angket. Angket yaitu suatu teknik untuk mengumpulkan data secara tidak langsung dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan secara tertulis nantinya digunakan untuk mendapatkan sebuah informasi responden. Angket yang digunakan oleh peneliti adalah berupa angket validator, ahli materi dan ahli media sebagai berikut:

* + - 1. InstrumenAngketValidasiAhli Materi

Adapaun kisi-kisi instrumen penilaian angket validasi ahli materi yang ditujukan kepada dosen dan guru ahli materi. Instrumen angket validasi yang dipakai peneliti untuk mengumpulkan data dalam pengembangan media *CapCut* pada tema peduli terhadap makhluk hidup dapat dilihat pada tabel 3.1 sebagai berikut:

# Tabel3.1Kisi-KisiInstrumenAngketValidasiAhliMateri

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Aspek | Indikator | No. Butir pertanyaan | Jumlah item |
| Materi | 1. Kesesuaian materi denganKIdanKD 2. Kesesuaianmateri dengan indikator pencapaian 3. Kesesuaianmateri dengankebutuhan mengajar 4. Kesesuaian materi dengan tingkat pengetahuansiswa | 1 | 1 |
|  | 2 | 1 |
|  | 3 | 1 |
|  | 4 | 1 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 5.Keruntutan tingkat kesulitanmemahami materi | 5 | 1 |
| Konstruksi | 1. Kesesuaianmateri dengan tujuan pembelajaran 2. Kesesuaiancontoh dengan materi 3. Kejelasanmateri 4. Keruntutanpenyajian dalam materi pembelajaran | 6 | 1 |
|  | 7,8 | 2 |
|  | 9,10 | 2 |
|  | 11 | 1 |
| Bahasa | 1. Ketepatan pemilihan bahasa dalam menyampaikanmateri 2. Pemakaianbahasa mudah dipahami 3. Kesesuaiandengan kaidah bahasa Indonesia 4. Penggunaan dialog atauteksyangmenarik dan mengarah pada pemahaman konsep | 12 | 1 |
|  |  | 1 |
|  | 13 |  |
|  |  | 1 |
|  | 14 |  |
|  |  | 1 |
|  | 15 |  |

(sumberRockyKalvadema2017:61)

* + - 1. Instrumenangket validasiahli media

Instrumeniniditujukankepadaahlimediapadasaatproses pengembangan media berlangsung. Angket validasi ahli media berisi tentang tampilan yang ada pada media mencakup kemenarikan dan bentuknya. Dengan angket validasi bertujuan agarpenelitimendapatkannilaimaupunsarantentangprodukyang dibuat oleh peneliti. Kisi-kisi angket dapat dilihat pada tabel 3.2 sebagai berikut:

# Tabel3.2Kisi-KisiInstrumenAngketValidasiAhli Media

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Aspek | Indikator | No. Butir pertanyaan | Jumlah item |
| Tampilan | 1.Kesesuaianformattampilan | 1 | 1 |
|  | dan gambardenganmateri |  |  |
| gambar | 2.Terdapat panel-paneldalam  *CapCut*berbasis*Project* | 2 | 1 |
|  | *BasedLearning*(PjBL) |  |  |
|  | untuk memisahkangambar |  |  |
|  | satu dengan gambarlainnya |  |  |
|  | 3.Paneldalamsebuah |  |  |
|  | halaman*CapCut*berbasis | 3 | 1 |
|  | *ProjectBasedLearning* |  |  |
|  | (PjBL)disusundenganarah |  |  |
|  | baca*CapCut*yangtepat |  |  |
|  | 4.Jarakantarapanel-panel dan balon kata serasi | 4 | 1 |
|  | 5.Kesesuaiantataletakbalon kata telah sesuai untuk | 5 | 1 |
|  | memudahkan pembelajaran |  |  |
|  | 6.Variasigambar | 6,7 | 2 |
|  | 7.Menggunakankombinasi | 8 | 1 |
|  | warnayang menarik |  |  |
|  | 8.Ketepatanspasidan keterbacaan | 9 | 1 |
|  | 9.Kesesuaiangambardengan keadaan kelas yang | 10 | 1 |
|  | sebenarnya |  |  |
| Tampilan tulisan | 1. Kesesuain penulisan judul padamedia*CapCut*berbasis *Project Based Learning* (PjBL) | 11 | 1 |
|  | 2. Kesesuaian ukuran huruf pada teks *CapCut* berbasis *Project Based Learning* (PjBL) | 12 | 1 |
|  | 3.Kemudahanmemahami alur cerita melalui penggunaan bahasa | 13 | 1 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Layout/ | 1. Kemudahan berinteraksi dengan media 2. Kejelasanstrukturnavigasi 3. Kemudahan penggunaan tombol | 14,15 | 2 |
| format |  |  |
|  | 16 | 1 |
|  | 17 | 1 |
| Fungsi media *CapCu*  berbasis PjBL | 1. Media*CapCut*berbasis *ProjectBasedLearning* (PjBL) sebagai sumber belajar 2. Bahasa penyampaian yang digunakan media pembelajaranvideoanimasi berbasis *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan aplikasi *CapCut* mudah untuk dipahami | 18  19 | 1  1 |
|  | 3.Mediapembelajaranvideo animasi berbasis *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan aplikasi  *CapCut*menarikminatbaca | 20 | 1 |
| Manfaat media *CapCut* berbasis PjBL | 1. Proporsi *CapCut* sebagai hiburan dan alat penambah pengetahuan 2. Media*CapCut*menimbulkan senang ketika melihat media dan mendorong siswa untuk lebih tertarik | 21  22 | 1  1 |

(sumberAde PrahmadiaFuad2016:134)

# TeknikAnalisis Data

Teknik analisis data merupakan proses pengelolahan data hasil penelitian berupa informasi yang sudah dikumpulkan. Untuk menganalisis data-datayangtelahdikumpulkandariangketdapatdikelompokkanmenjadi2 jenisdata,analisisdatakualitatifdiperolehdarisarandanmasukanahlimedia, ahlimateri,responahlipembelajarandigunakanolehpenelitiuntukmelakukan

revisi terhadap pengembangan media yang dibuat. Analisis data kuantitatif digunakanuntukmenganalisishasildatayangsudahdikumpulkandarievaluasi para ahli dengan cara melakukan pengukuran skala likert lalu akan dihitung dengan rumus agar mengetahui skor kelayakan pada media.

Berikut ini adalah Skala Likert menurut Sugiono (2015) yang digunakan pada setiap pernyataan yang ada pada angket:

# Tabel3.3PedomanPenilaianAngkaAngketValidasi

|  |  |
| --- | --- |
| Skala | Kriteriaterhadapmedia |
| 1 | Sangat kurangsetuju/ sangat kurangbaik/sangat kurang sesuai/sangat kurang mudah/ sangat kurang layak |
| 2 | Kurangsetuju/kurangbaik/kurangsesuai/kurangmudah/kurang layak |
| 3 | Cukup setuju/ cukup baik, cukup sesuai/ cukup mudah/ cukuplayak |
| 4 | Setuju/baik/sesuai/mudah/layak |
| 5 | Sangat setuju/ sangat baik/ sangat sesuai/ sangat mudah/ sangat layak |

(Sumber: Sugiyono, 2015)

Skoryangdiperolehdari angket validasi yangdiberikanolehpara ahli selanjutnya dianalisis dengan menggunakan rumus dibawah ini:

𝑃=∑𝑥100%

𝑁

Keterangan:

P=PresentaseSkor

∑𝑥= Jumlah skor/ jawaban dari angket yangdiperoleh dari validator N= jumlah skor ideal

Hasil dari analisis lembar evaluasi penelitian pengembangan media videoanimasi berbasis *Project BasedLearning* (PjBL)menggunakanaplikasi CapCutpadatemapeduliterhadapmakhlukhidupuntukmengetahuikelayakan dari pengembangan media. Adapun interpretasi yang di gunakan oleh peneliti sebagai berikut:

# Tabel3.4InterpretasiSkorAngket Validasi

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Tingkat Pencapaian | Kualifikasi | Keterangan | |
| 1 | 80% ≤×  ≤100% | Sangatbaik | Sangat layak, perlu direvisi | tidak |
| 2 | 60%≤×≤80% | Baik | Layak, tidak direvisi | perlu |
| 3 | 40%≤×≤60% | Cukupbaik | Kurang layak, direvisi | perlu |
| 4 | 20%≤×≤40% | Kurangbaik | Tidak layak direvisi | perlu |
| 5 | **<**20% | Sangatkurangbaik | Sangat kurang sangat tidak perlu direvisi | baik, layak, |

(SumberSugiyono:2015)

Kesimpulandariinterpretasitolakukurlayakatautidakmediayangakan dikembangkan oleh peneliti. Kesimpulan yang dihasilkan dari evaluasi menunjukkan presentase kurang dari 60% maka media yang dikembangkan dinyatakan tidak layak digunakan dan perlu revisi terhadap media yang dikembangkan sebelum digunakan dilapangan. Sebaliknya, apabila hasil evaluasi menunjukkan presentase lebih dari 61 % maka pengembangan media tersebut layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang ingin diterapkan.

# TesHasilBelajar

Data yang diperoleh dari hasil pre-test dan post-test selanjutnya dianalisisuntukmenentukannilaigainnya.Nilaigaindigunakanuntukmelihat pengaruhmedia pembelajaranvideoanimasiberbasis *ProjectBasedLearning* (PjBL) menggunakan aplikasi *CapCut* terhadap hasil belajar siswa dengan melihat seberapa besar peningkatannya. Rumus perhitungan indeks gain (Meltzer,2002) ditunjukkan sebagai berikut:

G=𝑠𝑘𝑜𝑟𝑝𝑜𝑠𝑡−𝑡𝑒𝑠𝑡−𝑠𝑘𝑜𝑟 𝑝𝑟𝑒−𝑡𝑒𝑠𝑡

𝑠𝑘𝑜𝑟𝑚𝑎𝑘𝑠𝑖𝑚𝑢𝑚−𝑠𝑘𝑜𝑟𝑝𝑟𝑒−𝑡𝑒𝑠𝑡

Keterangan:

Gadalah indeksgain

Selanjutnya,kriteria interpretasi indeksgainditunjukkanpada tabel

3.5 sebagaiberikut:

# Tabel3.5KriteriaInterpretasiIndeks Gain

|  |  |
| --- | --- |
| **SkorGain** | **Interpretasi** |
| G>0,7 | Tinggi |
| 0,3 < g ≤ 0,7 | Sedang |
| G≤ 0,3 | Rendah |

Sumber:Hake(1999)