# BAB III METODE PENELITIAN

## 3.1 Model Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran. Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji kelayakan dan keefektifan produk tersebut. pada media pembelajaran animasi pada aplikasi *Powtoon* ini menggunakan Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk media video *Powtoon*, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini berifat analisis kebutuhan serta untuk menguji keefektifan produk tersebut agar memberikan dampak bagi masyarakat, khususnya pendidikan. Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan ini yaitu model ADDIE. Model pengembangan ini dikembangkan oleh *Dick and Carry*. Model ADDIE merupakan model pengembangan yang memiliki lima tahapan, yaitu analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan *(Development*), Implementasi *(Implementation*), dan Evaluasi *(Evaluation*).

Pengembangan (*Development)*

Analisis

(*Analyze*)

Desain

(*Design)*

Evaluasi

(*Evaluation*)

Implementasi (*Implementation)*

Gambar 3.1 Langkah-langkah model pengembangan ADDIE

(Sugiyono, 2015: 200)

## 

## 3.2 Subjek, Objek, dan Waktu Penelitian

## Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah Validator Ahli Materi yaitu Dosen UMN Al Wasliyah, Ahli Media Dosen UMN Al Wasliyah dan ahli pembelajaran yaitu Guru SD Negeri 104255 Paluh Sibaji. Untuk mengetahui respon guru terhadap keefektifan video pembelajaran berbasis *Powtoon* yang dikembangkan untuk siswa dan gur

### Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah media animasi bebasis *Powtoon* pada Tema 6 Cita Citaku Kelas IV SD Negeri 104255 Paluh Sibaji yang terdiri dari 25 siswa.

1. **Waktu Penelitian**

Waktu penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Tema 6 Cita Citaku Kelas IV SD Negeri 104255 Paluh Sibaji Di Bulan Mei-Juli 2024 sampai dengan selesai.

## 3.3 Prosedur Penelitian Pengembangan

Prosedur penelitian pengembangan dalam upaya mengembangkan media media animasi pembelajaran berbasis *Powtoon* pada Pada Tema 6 Cita Citaku terdiri dari 5 tahapan yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan *(Development*), Implementasi *(Implementation*), dan Evaluasi *(Evaluation*). Adapun kelima tahapan diantaranya :

1. **Analisis (*Analysis*)**

Tahap ini merupakan menganalisis faktor masalah yang terjadi pada tempat penelitian yaitu kurangnya kebutuhan media pembelajaran digital berbantuan *Powtoon* dikarenakan kurangnya minat belajar siswa yang disebabkan kurang tepatnya guru dalam pemilihan media pembelajaran. Hal itu mengakibatkan materi yang disampaikan sulit dipahami para siswa. Pembelajaran yang masih satu arah dan belum memanfaatkan fasilitas sekolah dalam pembelajaran. Sedangkan dalam kurikulum 2013 guru dan siswa dituntut untuk aktif sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar dan tujuan dari pembelajaran. Maka ditawarkan dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada tema 6 cita-citaku di kelas IV SD.

1. **Desain (*Design*)**

Tahap perancangan merupakan tahap lanjut setelah peneliti menganalisis permasalahan yang dihadapi siswa dan guru saat proses pembelajaran berlangsung. Pada tahap ini peneliti menentukan tujuan pembelajaran pada pelajaran yang akan dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran, merancang isi media berupa materi yang sesuai dengan pembelajaran yang akan dicapai, dan merancang desain produk sesuai dengan tujuan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Powtoon* yang akan dikembangkan sebagai media pembelajaran.

1. **Pengembangan (*Development)***

Tahapan pengembangan adalah kegiatan tindak lanjut dari tahap perancangan. Pada tahap pengembangan ini yang dilakukan adalah mengembangkan desain yang sudah dirancang oleh peneliti kedalam YouTube. Produk yang nantinya dibuat oleh peneliti adalah media pembelajaran animasi berbasis *Powtoon.* Media yang telah dikembangkan oleh peneliti nantinya akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan produk berupa kevalidasi materi dan media pembelajaran animasi berbasis *Powtoon.*

1. **Implementasi *(Implementation*)**

Tahapan ini adalah tahapan mengimplementasikan semua desain atau perancangan media pembelajaran yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya. Jadi dengan kata lain tahapan ini adalah tahap menggunakan media pembelajaran yang susungguhnya, jadi hasil akhir dari tahapan ini adalah sebuah media pembelajaran animasi berbasis *Powtoon* dengan digunakan namun masih ada tahapan lagi sebelum dapat digunakan secara umum yaitu tahapan evaluasi.

1. **Evaluasi (*Evaluation)***

Tahapan evaluasi adalah tahapan akhir dari model ADDIE. Evaluasi dilakukan untuk menilai apakah media yang dibangun sudah sesuai dengan yang diharapkan atau belum. Pada tahapan ini media pembelajaran akan diujicoba untuk mencari kekurangan yang mungkin terjadi.

## 3.4 Instrumen Dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah berbagai alat ukur yang digunakan secara sistematis untuk pengumpulan data. Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan media animasi berbasis *Powtoon* berupa instrumen validitas media pembelajaran dan instrumen minat belajar siswa. Instrumen Validasi Media animasi berbasis *Powtoon* instrumen validasi media pembelajaran digital yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket. Angket yang digunakan oleh peneliti adalah jenis angket tertutup untuk mengukur apakah animasi berbasis *Powtoon* valid atau tidak.

1. Instrumen Validasi Ahli Materi Instrumen validasi ahli materi digunakan untuk mengukur kelayakan isi (materi), untuk mengukur apakah materi yang disampaikan dalam media animasi berbasis *Powtoon* valid atau tidak, serta unttuk mengetahui saran atau masukan validator dari segi materi terhadap media film animasi berbasis powtoon yang telah dikembangkan. Kisi-kisi angket dapat dilihat dari tabel sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Materi**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek Yang Dinilai** | **Indikator** | **No Butir Pertanyaan** |
| 1 | Kelayakan Isi | 1. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran 2. Kesesuaian materi dengan kurikulum 3. Kejelasan isi materi 4. Kelengkapan materi 5. Keluasan materi | 1,2,3,4 dan 5 |
| 2. | Kelayakan penyajian | 1. Konsistensi sistematik sajian dalam kegiatan pembelajaran 2. Keterpaduan tampilan media 3. Keutuhan makna dalam penyajian materi | 1,2 dan 3 |
| 3. | Kebahasaan dan tampilan | 1. Penggunaan kata yang tepat 2. Kesesuaian ejaan,tanda baca dan tata tulis 3. Tampilan dan desain pada media sesuai dengan materi | 1,2 dan 3 |

*Sumber: Urip Purwono, (2008) dalam BSNP*

1. Instrumen Angket Validasi Ahli Media

Instrumen ini ditujukan kepada ahli media pada saat proses pengembangan media berlangsung. Angket validasi ahli media berisi tentang tampilan yang ada pada media mencakup kemenarikan dan bentuknya. Dengan angket validasi bertujuan agar peneliti mendapatkan nilai maupun saran tentang produk yang dibuat oleh peneliti. Kisi-kisi angket dapat dilihat pada table sebagai berikut:

**Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Media**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek Yang Dinilai** | **Indikator** | **No Butir Pertanyaan** |
| 1 | Kefektifan Dan Efesien | * 1. Kesesuaian huruf dengan kesesuaian siswa.   2. Tata letak gambar/video sudah tersusun secara sistematis   3. Kejelasan ilstrasi gambar terhadap materi   4. Kejelasan tampilan   5. Kesesuaian gambar/video terhadap materi   6. Desain tampilan gambar yang menarik | 1,2,3,4,5 dan 6 |
| 2 | Usabilitas | 1. Media pembelajaran menggunakan *Powtoon* dapat memberikan kemudahan dalam pemahaman siswa   2. Kemudahan pengoperasian | 1 dan 2 |
| 3 | Komunikasi Visual | 1. Komunikatif 2. Sederhana dan memikat 3. Audio dan Visual | 1, 2 dan 3 |

*Sumber:Wahono(2006) in Software Engineering*

c*.* Instrument Angket Respon Guru

Instrument yang digunakan untuk mengetahui respon guru terhadap kelayakan media pembelajaran *Powtoon* yang di kembangkan, berupa angket/kusioner yang akan ditujukan pada guru kelas IV. Melalui instrumen ini akan diperoleh data penilaian produk yang peneliti kembangkan, adapun kisi-kisi instrumen penilaian yang digunakan dalam angket respon guru dapat dilihat dalam tabel 3.3 berikut.

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek** | **Indikator** | **Butir Soal** |
| 1 | Tampilan media | 1. Tampilan menarik 2. Ilustrasi gambar/video 3. Bahasa | 1,2 dan 3 |
| 2 | Pengoperasian Media | 1. Kemudahan pengoperasian | 1 |
| 3 | Materi | 1. Kesesuaian materi | 1 |
| 4 | Kemanfaaatan | 1. Media ini dapat memudahkan dalam kegiatan belajar mengajar. 2. Memberikan pemahaman tentang Tema Bahasa Indonesia 3. Memudahkan alam memahami Tema Bahasa Indonesia 4. Memberikan kesan yang menyenangkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia 5. Menarik minat siswa dalam belajar | 1,2,3,4 dan 5 |

*Sumber: Nilda Duriyatul Izza (2022)*

d**.** Instrumen Angket Validasi Respon Siswa

Instrument yang digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap kelayakan media pembelajaran *Powtoon* yang di kembangkan, berupa angket/kusioner yang akan ditujukan pada guru kelas IV. Melalui instrumen ini akan diperoleh data penilaian produk yang peneliti kembangkan, adapun kisi-kisi instrumen penilaian yang digunakan dalam angket respon siswa.

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

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek Yang Dinilai** | **Sub Aspek Penilaian** | **Item Pertanyaan** | **Butir Soal** |
| 1 | Media | Usabilitas media | Aplikasi mudah untuk digunakan | 1 |
| Dapat dikontrol siswa sesuai dengan kecepatan berpikirnya | Media dapat mudah dikontrol | 1 |
| Navigasi yang memudahkan siswa dalam menggunakannya | Tombol navigasi dapat berjalan dengan baik | 1 |
| Dukungan musik yang sesuai | Backsound yang digunakan tidak mengganggu | 1 |
| Penggunaan gambar yang mendukung pembelajaran | Gambar yang digunakan menarik | 1 |
| Komposisi dan kombinasi warna yang tepat dan serasi | Warna yang digunakan menarik | 1 |
| 2 | Pembelajaran | Kegiatan pembelajaran dapat memotivasi siswa | Media dapat memotivasi siswa untuk belajar | 1 |
|  | Penyampaian materi menarik | Materi pembelajaran disampaikan dengan menarik | 1 |

*Sumber: Suartama (2016)*

## 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Tema 6 Cita Citaku adalah observasi, wawancara, angket dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah 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 Negeri 104255 Paluh Sibaji, pemanfaatan media pembelajaran dan sarana prasarana yang ada di sekolah. Observasi bertujuan untuk mengetahui permasalahan serta kebutuhan yang ada dikelas IV.

1. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2019). Angket adalah cara pengumpulan data yang dilakukan secara tidak langsung, menggunakan pertanyaan dan nilai serta respon terhadap produk yang sudah dikembangkan. Penelitian menggunakan angket ditujukan kepada ahli materi dan ahli media.

Angket validasi digunakan peneliti untuk mengumpulkan data yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media. Angket digunakan agar mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Tema 6 Cita Citaku yang sudah dikembangkan peneliti. Penggunaan angket validasi bertujuan untuk mendapatkan nilai dan saran maupun komentar tentangproduk yang sudah dikembangkan oleh peneliti agar menghasilkan produk yang lebih baik.

1. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan bertujuan untuk memenuhi data yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran. Pengambilan dokumentasi pada saat penyebaran angket untuk ahli materi dan ahli media.

## 3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan proses pengolahan data hasil penelitian berupa informasi yang sudah dikumpulkan. Untuk menganalisis data-data yang telah dikumpulkan dari angket dapat dikelompokkan menjadi 2 jenis data. Analisis data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan ahli media dan ahli materi digunakan oleh peneliti untuk melakukan revisi terhadap pengembangan media yang dibuat. Analisis data kuantitatif digunakan untuk menganaisis hasil data yang sudah dikumpulkan dari evaluasi para ahli dengan cara melakukan penyebaran angket menggunakan pengukuran skala *likert* lalu akan dihitung. Kemudian skala likert digunakan untuk mengetahui penilaian validator apakah media pembelajaran *Powtoon* layak digunakan.ngan rumus agar mengetahui skor kelayakan pada media.

Kemudian skala likert digunakan untuk mengetahui penilaian validator apakah media pembelajaran *Powtoon* layak digunakan.

Tabel 3.5 Pedoman Skala Likert

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Klasifikasi** | **Skor** |
| 1 | Sangat Baik | 5 |
| 2 | Baik | 4 |
| 3 | Cukup Baik | 3 |
| 4 | Kurang | 2 |
| 5 | Sangat Kurang | 1 |

*Sumber: Arifin (2010:137)*

Perhitungan nilai rata-rata memiliki rumus sebagai berikut.

Persentase = x 100%

(*Purwanto, 2013: 103*)

Keterangan :

P = nilai persen yang dicari atau diharapkan

F = skor yang dipreroleh

N = skor maksimal

100%= skor tertinggi

Hasil persentase dan kelayakan kemudian dikategorikan dengan kriteria di bawah ini :

Tabel 3.6 Kriteria Penilaian kelayakan produk

|  |  |
| --- | --- |
| **Persentase** | **Kriteria** |
| 80%<skor≤100% | Sangat layak |
| 60%<skor≤80% | layak |
| 40%<skor≤60% | Cukup layak |
| 20%<skor≤40% | Kurang layak |
| 0%<skor≤20% | Tidak layak |

*Sumber: Hera, dkk., (2014:225)*

Berdasarkan kriteria diatas, media pembelajaran dinyatakan valid jika memenuhi kriteria skor 60%-80% yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli materi, ahli media, dan respon guru. Media pembelajaran yang dibuat harus memenuhi kriteria valid. Oleh karena itu, dilakukan revisi apabila masih belum memenuhi kriteria.