# BAB III METODE PENELITIAN

## 3.1 Desain Penelitian

Jenis penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan yang biasanya dikenal sebagai *R&D (Research and Devlopment).* Menurut Sugiyono, (2017) *Research and Devlopment* mempunyai dua kata yakni *Research* (Penelitian) & *Development* (Pengembangan). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Canva* pada tema perubahan cuaca dikelas III SD.

Penelitian ini menggunakan model *ADDIE*. Model *ADDIE* ini memiliki lima tahapan yaitu Analisis (Analysis), Desain (Design), Pengembangan (Development), Pelaksanaan (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation).

## 3.2 Subjek, Objek dan Waktu Penelitian

### 3.2.1 Subjek Penelitian

Subjek penelitian pengembangan media video animasi berbasis saintifik ini adalah ahli desain media, ahli materi, dan ahli pembelajaran (Guru kelas III) dan siswa kelas III SD.

### 3.2.2 Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah Media Video Animasi Berbasis *Saintifik* dengan Aplikasi Canva pada Tema Perubahan Cuaca kelas III SD. Media video ini diciptakan untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran tematik agar pembelajaran lebih menarik.

### 3.2.3 Waktu Penelitian

Waktu yang digunakan dalam penelitian ini dilaksanakan pada tanggal dikeluarkannya izin penelitian dalam kurun waktu kurang lebih tiga bulan.

## 3.3 Prosedur Penelitian

Sesuai dengan model pengembangan media video animasi yang akan digunakan, prosedur pengembangan media video animasi terdiri dari lima tahap yaitu :

**ANALISIS**

**(ANALYSIS)**

**PERENCANAAN**

**(DESAIN)**

**PENGEMBANGAN**

**(DEVELOPMENT)**

**PELAKSANAAN**

**(IMPLEMENTATION)**

**EVALUASI**

**(EVALUATION)**

**Gambar 3. 1 Bagan pengembangan model ADDIE**

Berdasarkan desain bagan pengembangan ADDIE diatas, terdapat 5 tahapan pengembangan media pembelajaran yaitu :

1. **Tahap Analisis (Analysis)**

Pada tahap pertama yaitu analisis, tahapan ini menjadi tahapan awal dalam proses pengembangan model ADDIE. Dalam tahapan ini peneliti melakukan observasi langsung dan juga melalukan wawancara sedikit kepada siswa untuk mendapatkan informasi terkait permasalahan yang terjadi. Adapun analisis yang dilakukan seperti, analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis materi.

1. Analisis Kebutuhan

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui informasi keadaan dan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran dikelas. Setelah melakukan analisis peneliti menemukan permasalahan yang menjadi dasar dalam pengembangan produk, yaitu guru hanya menggunakan buku sebagai media pembelajaran yang digunakan dikelas, hal tersebut terjadi karena guru belum menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran dikelas.

1. Analisis Kurikulum

Dalam penggunaan kurikulum, SD PAB 23 menggunakan kurikulum 2013 dengan sumber belajar menggunakan buku tematik terpadu. Pada penelitian ini dipilih tema perubahan cuaca dengan muatan pembelajaran Bahasa Indonesia.

1. Analisis Materi

Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan Menyusun konsep-konsep yang akan diajarkan pada tema perubahan cuaca pada materi bahasa Indonesia. Pada materi ini memiliki capaian pembelajaran memahami ciri-ciri perubahan cuaca disekitar lingkungan tempat tinggal masing-masing. Maka dari itu peneliti mengembangkan sebuah media video animasi berbasis saintifik dengan aplikasi canva pada tema perubahan cuaca kelas III SD untuk mengenalkan ciri-ciri perubahan cuaca agar memberikan pemahaman bagi siswa pada materi tersebut.

1. **Tahapan Perencanaan (Design)**

Pada tahap ini merupakan tahapan yang digunakan untuk menentapkan format pembuatan media video animasi pada tema perubahan cuaca. Adapun dalam membuat rancangan ini dari media video pembelajaran berbasis saintifik dilakukan dengan beberapa langkah yaitu :

1. Menyusun materi pembelajaran

Pada penelitian pengembangan ini materi yang di muat pada pengembangan media pembelajaran berbasis saintifik yaitu tema perubahan cuaca muatan bahasa indonesia di kelas III

1. Pemilihan media

Pemilihan media ini di sesuaikan dengan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum, karena media berguna untuk membantu peserta didik dalam mencapai capaian dan tujuan pembelajaran.

1. Perancangan awal

Kegiatan awal yang di lakukan sebelum uji coba di lakukan dengan menyiapkan rancangan yaitu :

1. Pemilihan Format

Tahap pemilihan format ini merupakan langkah awal kegiatan untuk mendesain media pembelajaran berbasis saintifik pada tema perubahan cuaca yaitu :

1. Cover

Cover media pembelajaran ini di desain melalui aplikasi canva dengan semenarik mungkin.

1. Capaian dan tujuan pembelajaran

Media pembelajaran berbasis saintifik pada tema perubahan cuaca ini dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih aktif sehingga siswa tidak merasa bosan. Karena di dalam media video tersebut terdapat pendekatan saintifik yang di dalam nya terdapat seperti mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan.

1. Isi materi

Media pembelajaran video berbasis saintifik berisi ilustrasi animasi yang di sesuaikan dengan karakteristik siswa dan memberikan pengalaman secara langsung pada siswa melalui pendekatan saintifik, dengan tampilan yang akan disesuaikan dengan lingkungan sekitar.

1. Rancangan Instrumen

Rancangan instrumen ini meliputi instrumen validasi respon peserta didik.

1. **Tahap Pengembangan (Development)**

Pada tahap ketiga ini yaitu mengembangkan media pembelajaran berdasarkan rancangan awal. Langkah pengembangan dalam penelitian ini meliputi kegiatan membuat media pembelajaran video animasi dengan desain yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya kemudian peneliti mengumpulkan ide-ide dan mengembangkannya menjadi suatu media pembelajaran video animasi yang menarik perhatian siswa.

Peneliti juga membuat lembar kisi-kisi ahli media yang berisikan kelayakan media tersebut, baik dari segi warna, tampilan dan pemakaian kata dalam media tersebut. Sedangkan pada lembar ahli materi terdiri atas aspek pembelajaran yang berisikan kurikulum, isi materi pembelajaran dan rencana pembelajaran lainnya. Lembar respon guru dan siswa.

Setelah itu peneliti akan mengoreksi ulang media yang telah dibuat sebelum di validasi, jika media sudah selesai maka media telah siap di validasi oleh ahli media dan ahli materi yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran pada materi yang telah digunakan apakah seduah sesuai atau tidak agar mendapatkan saran dan masukan oleh para ahli media dan ahli materi.

Setelah peneliti mendapatkan masukan dari para ahli dan telah di validasi maka akan diketahui kelemahan media yang teah dibuat oleh peneliti, dengan adanya masukan maka kelemahan media tersebut akan diperbaiki dan memperkuat media yang dibuat oleh peneliti. Kemudian setelah melakukan revisi maka dilanjutkan ke tahap berikutnya yaitu pada tahapan implementasi media pembelajaran video animasi tersebut.

1. **Tahap Implementasi (Implementation)**

Pada tahapan implementasi dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan produk serta kevalidan produk. Pada tahap ini media video animasi ini diberikan kepada uji coba ahli. Adapun diberikan kepada uji coba ahli untuk mendapatkan saran terkait pengembangan media yang telah ada. Dengan dilakukannya uji coba ahli juga bisa mengukur seberapa kevalidan, kelayakan, tentang pengembangan media tersebut.

1. **Tahap Evaluasi (Evaluation)**

Tahap evaluasi merupakan tahapan terakhir, dimana peneliti melakukan evaluasi atau revisi terakhir terhadap media yang dikembangkan berdasarkan masukan dari guru dan hasil observasi terhadap siswa. Hal ini bertujuan untuk melihat media yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

## 3.4 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

## 3.4.1 Instrumen Penelitian

Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah angket dengan skala pengukuran yang digunakan adalah skala likert. Menurut Amir Hamzah (2021:98) mengatakan bahwa skala likert yaitu digunakan untuk mengukur indikator, kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang berupa pernyataan atau pertanyaan. Angket diberikan kepada ahli materi, ahli media, respon guru dan siswa untuk digunakan sebagai instrumen kelayakan produk dalam penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan dengan jawaban berbentuk ceklis (✓). Adapun kisi kisi instrumen yang digunakan sebagai berikut :

**Tabel 3. 1 Kisi-kisi lembar ahli media**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aspek** | **Indikator** | **Butir Soal** |
| Tampilan Media | Kemenarikan media | 1 |
| Ketetapan pemilihan warna background | 1 |
| Visual | Kualitas gambar | 1 |
| Keterbacaan teks | 1 |
| Kesesuaian warna tampilan video | 1 |
| Kualitas animasi | 1 |
| Tata letak video | 1 |
| Audio | Penggunaan bahasa mudah dipahami | 1 |
| Kejelasan suara | 1 |
| Durasi video untuk pembelajaran | 1 |
| Penggunaan | Dapat digunakan secara individu | 1 |
| Dapat digunakan di mana saja | 1 |
| Jumlah | | 12 |

Sumber: dimodifikasi dari Sabrinatami (2018:62)

**Tabel 3. 2 Kisi-kisi lembar ahli materi**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aspek** | **Indikator** | **Butir Soal** |
| Pembelajaran | Relavansi materi dengan KD | 1 |
| Materi yang disajikan sistematis | 2-3 |
|  | Ketepatan struktur kalimat dan bahasa yang mudah dipahami | 4-5 |
| Isi Materi | Materi sesuai dengan yang dirumuskan | 6 |
| Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa | 7-8 |
| Kejelasan uraian materi perubahan cuaca | 9 |
| Materi jelas dan spesifik | 10 |
| Gambar yang digunakan sesuai dengan materi | 11 |
| Contoh yang diberikan sesuai materi | 12 |
| Total | | 12 |

Sumber Mendiknas (2015)

**Tabel 3. 3 Kisi-kisi lembar respon guru**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aspek** | **Indikator** | **Butir Soal** |
| Materi | Kesesuaian isi materi dengan media | 1-5 |
| Penggunaan Media | Kemudahan penggunaan media | 6-8 |
| Tampilan | Kemenarikan dari media | 9-13 |
| Total | | 13 |

Sumber Purwono (2008)

**Tabel 3. 4 Kisi-kisi instrumen angket respon siswa**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aspek** | **Indikator** | **Butir Soal** |
| Ketertarikan siswa | Pembelajaran dengan menggunakan media video animasi sangat menarik | 1 |
| Tampilan | Gambar yang ditampilkan menambah ketertarikan saya untuk belajar | 2-5 |
| Pemahaman Materi | Mudah memahami materi yang ditampilkan | 6-9 |
| Bahasa | Bahasa yang digunakan mudah dipahami | 10 |
| Total | | 10 |

Sumber Purwono (2008)

## 3.4.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data ini sangat penting dilakukan agar data yang diperoleh valid dan menghasilkan kesimpulan yang valid. Menurut Sugiyono (2016:142) teknik pengumpulan data agar dapat dilakukan dengan metode wawancara, observasi, dan kuesioner (angket). Data dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan metode berikut :

1. **Angket**

Angket digunakan untuk mengetahui kevalidan, keefektifan dan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Angket yang digunakandalam penelitian ini angket untuk mengetahui validasi yang digunakan untuk memperoleh penilaian. Validasi ini dilakukan oleh tim ahli mengenai media yang telah dibuat. Angket validasi media pembelajaran ini ditunjukkanpada ahli materi dan ahli media. Hasil dan validasi media pembelajaran yang telah dibuat peneliti digunakan sebagai acuan dalam perbaikan agar menghasilkan media yang lebih baik. Kemudian angket respon guru digunakan untuk mengatahui kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan.

1. **Dokumentasi**

Dokumentasi merupakan cara mengumpulkan informasi secara visual maupun verbal. Dokumentasi adalag cara mengumpulkan data melalui peninggalan secara tertulis seperti asrip, termasuk juga buku tentang teori, pendapat, dll yang berhubungan dengan masalah pebelitian (Zuriah dalam Fiantika, dkk: 2022).

## 3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah Teknik analisis statistik deskriptif. Statistik yang digunakan untuk menganalisis data yaitu dilakukan dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul (Sugiyono, 2015).

1. **Analisis Validitas Media Video Animasi**

Hasil validasi dari validator terhadap seluruh aspek yang dinilai, disajikan dalam bentuk tabel. Untuk mengetahui validitas media video animasi maka ditentukan terlebih dahulu skor *maksimum* pada lembar validasi. Adapun rumus nilai validitas yaitu :

*Nilai validitas* = × 100%

Memberikan penilaian validitas dengan kriteria yang dimodifikasi dari Purwanto yaitu :

**Tabel 3. 5 Kriteria penilaian validitas**

|  |  |
| --- | --- |
| **Kriteria** | **Presentase** |
| Sangat Valid | 90-100% |
| Valid | 80-89% |
| Cukup Valid | 65-79% |
| Kurang Valid | 55-64% |
| Tidak Valid | <55% |

Sumber : Yanti (2014:140)

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat dilihat bahwa media pembelajaran dikatakan valid apabila range presentase ≥ 80%.