# BAB III

# METODE PENELITIAN

 Metode penelitian merupakan tata cara yang digunakan untuk memperoleh data dalam suatu penelitian agar suatu penelitian lebih terstruktur sehingga menghasilkan hasil penelitian yang baik. Metode penelitian pada dasarnya suatu cara yang sistematis yang dilakukan untuk memecahkan suatu permasalahan pada penelitian yang menyangkut latar belakang dan bagaimana penyelesaian dalam penelitian tersebut.

## Desain Penelitian

 Pada hakikatnya desain penelitian adalah suatu strategi ataupun rencana dalam mencapai tujuan penelitian yang telah ditetapkan dan berperan sebagai pedoman dalam seluruh proses penelitian. Desain penelitian ini adalah rencana dan struktur permasalahan yang akan diselidiki yang telah disusun sedemikian rupa sehingga dapat memudahkan peneliti dalam memperoleh jawaban untuk pertanyaan-pertanyaan penelitian dengan tepat dan akurat berdasarkan masalah yang akan dikaji.

## Jenis Penelitian

 Jenis penelitian ini adalah pengembangan dengan model yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model *ADDIE.* Adapun menurut (Sugiyono, 2020:396) penelitian pengembangan merupakan suatu metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu kemudian menguji keefektifan produk tersebut.

## Metode Penelitian

 Media pembelajaran interaktif berbasis canva ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D (Research and Development), metode penelitian dan pengembangan ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.

 Adapun menurut (Sugiyono, 2020:396) penelitian pengembangan merupakan suatu metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu kemudian menguji keefektifan produk tersebut. Selain itu, adapun menurut (Mulyatiningsih, 2011:5) model ADDIE adalah model yang dianggap memiliki prosedur yang jelas dalam pengembangan yang terdiri atas Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi berbasis canva**.**

 Berdasarkan pengertian dan karakteristik yang terkandung dalam penelitian pengembangan dan dengan memperhatikan sifat khas dunia pendidikan khususnya dunia persekolahan, maka penelitian ini berupaya menghasilkan suatu produk berupa pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi berbasis canva.

Selain itu, karena pengembangan berhubungan dengan kegiatan pembelajaran, maka inti dari ketiga tahapan pengembangan yaitu penelitian pendahuluan, pengembangan dan pengujian merupakan prinsip dan langkah-langkah pengembangan model desain penelitian ADDIE. Sebagaimana dijelaskan dalam (McGreves, 2003). Langkah-langkahnya meliputi A = analysis (analisis), D = design (desain), D = development (pengembangan), I = implementasi (implementasi) dan E = evaluation (evaluasi). Tahapan kajiannya adalah :

1. Analysis (analisis)

 Penelitian diawali pada saat peneliti menemukan masalah mengenai guru masih sedikit memiliki keterampilan untuk merancang, mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran dalam peningkatan, perhatian dan motivasi belajar siswa. Guru kurang mengerti dalam hal jenis, mutu dan pemanfaatan media pembelajaran. Kemudian dengan wawancara sederhana yang dilakukan ke guru ditemukan bahwa guru sudah menggunakan media pembelajaran tetapi hanya media gambar, buku dan beberapa alat bantu peraga saja. Akibatnya pada saat pembelajaran mengakibatkan suasana belajar terasa membosankan sehingga menurunnya keaktifan belajar maupun pengetahuan dan prestasi belajar pada anak.

1. Perancangan (Desain)

 Pada tahap pengembangan ini merupakan tahapan dimana peneliti merancang seluruh jalannya proses penelitian, media pembelajaran yang digunakan dengan menggunakan aplikasi berbasis canva dan membawakan materi “Magnet, Listrik dan Teknologi Untuk Kehidupan” di kelas V SD Negeri 105300 Delitua. Materi tersebut akan dikembangkan melalui aplikasi canva. Didalam tahapan ini, peneliti akan merealisasikan hal yang sudah dianalisis. Peneliti akan membuat hal yang dibutuhkan adalah sebagai berikut :

1. Menyusun materi pembelajaran melalui microsoft word yang terdapat di dalam buku ajar IPAS kelas V SD.
2. Melakukan pengeditan melalui template yang ada di aplikasi canva.
3. Melakukan pengunggahan kedalam aplikasi canva terkait materi pembelajaran.
4. Pengembangan (Development)

 Pada tahap penelitian ini merupakan tahapan realisasi produk. Pada tahapan ini, pengembangan media pembelajaran yang digunakan dengan aplikasi canva dan membawakan materi “Magnet, Listrik dan Teknologi Untuk Kehidupan” dilakukan sesuai rancangan. Media pembelajaran tersebut akan di validasi untuk menilai apakah produk yang dibuat lebih efektif kelayakannya. Validasi produk dilakukan dengan menghadirkan beberapa tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang telah dibuat. Saran dan komentar yang didapat dari tenaga ahli nantinya akan digunakan sebagai patokan perbaikan pengembangan media pembelajaran sampai media pembelajaran tersebut dinyatakan kelayakannya untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti juga melakukan analisis data terhadap hasil penilaian media pembelajaran dari validator. hal tersebut dilakukan untuk mendapatkan nilai kevalidan media pembelajaran.

1. Implementasi (Implementation)

Pada tahap implementasi ini produk akan di uji cobakan kepada 20 siswa kelas V SD Negeri 105300 Delitua. Pada tahap ini juga dibagikan angket untuk mengukur dan mengetahui respon peserta didik mengenai media pembelajaran berbasis aplikasi canva pada materi “Magnet, Listrik dan Teknologi Untuk Kehidupan”. Bila diperlukan maka akan dilakukan revisi berdasarkan masukan dan saran dari guru. Namun, dalam revisi ini akan dipertimbangkan masukan dan saran dari validator agar tidak bertentangan dengan perbaikan-perbaikan sebelumnya.

1. Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap ini terakhir ini, kegiatan yang dilakukan adalah melakukan evaluasi pembelajaran yang sudah dilakukan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi canva dengan materi “Magnet, Listrik dan Teknologi Untuk Kehidupan”. Pada tahap evaluasi ini merupakan tahap dimana untuk mengukur kelayakan, keefektifan dan juga kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan dalam proses pembelajaran. Untuk kevalidan media pembelajaran telah diukur dari penilaian validator ahli. Peneliti pada tahap ini menganalisis tanggapan atau respon peserta didik untuk mengevaluasi belajar siswa.

## Lokasi Penelitian

 Lokasi penelitian merupakan tempat dimana penelitian akan dilakukan. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 105300 Delitua.

## Subjek Penelitian

Pada penelitian ini subjek dalam pengembangan media pembelajaran berbasis canva terbagi menjadi dua yaitu subjek uji coba validitas dan subjek implementasi pengembangan penelitian sebagai berikut :

* + 1. Subjek Uji Coba Validitas

Subjek uji coba validitas untuk pengembangan media pembelajaran terdiri dari beberapa bagian diantaranya yaitu :

1. Ahli Materi yaitu Ibu Nurmairina, S.Pd., M.Pd.
2. Ahli Media yaitu Ibu Nila Lestari, S.Pd., M.Pd.
3. Guru Kelas V dan Siswa

## Subjek Uji Coba Produk

Tahap uji coba produk sebagai berikut :

1. Tahap Uji Coba Skala Kecil

Pada tahap ini uji coba skala keci hanya dilakukan di kelas V SD Negeri 105300 Delitua dengan subjek peserta didik yang berjumlah 20 orang.

## Teknik Pengumpulan Data

## Jenis Data

 Jenis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu Data Kualitatif dan Data Kuantitatif. Data kualitatif yaitu data yang berbentuk data dan kalimat. Data Kuantitatif yaitu data yang diperoleh dari validator berupa saran dan masukkan yang diberikan. Data tersebut yaitu data yang berupa angka dan skor penilaian pada media pembelajaran yang digunakan.

## Instrumen Pengumpulan Data

 Menurut Sugiyono(2015:193) metode pengumpulan data merupakan tata cara yang digunakan untuk melakukan pengumpulan data. Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan angket. Pengumpulan data adalah salah satu bagian yang penting dalam penelitian deskriptif. Untuk memperoleh data yang diharapkan dalam penelitian ini dapat diperoleh dari berbagai sumber yaitu guru kelas V SD Negeri 105300 Delitua, skripsi dan jurnal serta buku-buku yang berkaitan dengan penelitian ini.

## Pengamatan Langsung/Observasi

 Dalam penelitian ini, observasi yang dilakukan yaitu peneliti langsung turun ke lapangan untuk mengamati perilau dan aktivitas-aktivitas individu di lokasi peelitian. Teknik observasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan data dan informasi pendukung bagi penelitian. Adapun teknik observasi yang dilakukan dengan cara mengamati fenomena yang relevan. Peneliti mengamati bagaimana manfaat penggunaan aplikasi berbasis canva dalam pengembangan media pembelajaran. Selanjutnya data-data yang relevan dapat peneliti rekam atau catat dengan cara terstruktur.

## Wawancara

 Wawancara merupakan percakapan dengan tujuan tertentu dan dilakukan oleh dua pihak yang mengajukan pertanyaan dan memberikan jawab atas pertanyaan tersebut. Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan keterangan-keterangan lisan melalui percakapan dengan orang yang dapat memberi keterangan pada peneliti.

 Teknik wawancara diarahkan ke suatu permasalahan tertentu yang menjadi pusat penelitian. Hal tersebut merupakan sebuah proses untuk menggali informasi secara langsung. Informasi akan diperoleh dari mereka yang menjadi sumber informasi yang tepat. Wawancara ini dapat dipakai untuk melengkapi data yang diperoleh melalui observasi.

## Dokumentasi

 Adapun teknik pengumpulan data berikutnya yaitu dengan menggunakan dokumentasi yang akan menjadi data pendukung dari suatu sistem penelitian. Metode dokumentasi yaitu metode pengumpulan data dengan melihat dan mencatat dokumen yang ada. Pengumpulan data ini dengan menggunakan metode yang pada pelaksanaannya berdasarkan fakta yang objektif. Di samping itu juga diperlukan alat sebagai penunjang keabsahan data yaitu foto-foto kegiatan yang diteliti. Foto tersebut akan memberikan gambaran yang deskriptif mengenai situasi pada saat tertentu.

## Angket

 Angket adalah daftar pertanyan yang akan dijawab oleh narasumber dalam bentuk tulisan terdasarkan apa yng mereka rasakan dan temui. Angket yang digunakan dalam penelitian ini meliputi angket analisis kebutuhan yang diisi oleh siswa terkait dengan kegiatan pembelajaran dan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi canva kepada siswa kelas V SD Negeri 105300 Delitua.

## Instrumen Pengumpulan Data

 Untuk mendapatkan kualitas media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi canva yang baik yaitu mencakup penilaian media pembelajaran berbasis canva yang valid, efektif , dan praktis. Instrumen yang digunakan berupa wawancara kepada guru, angket penilaian validasi oleh ahli materi, ahli desain, dan lembar penilaian guru serta siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas :

## Macam-Macam Instrumen Penelitian

## Angket Penilaian Validitas Oleh Ahli

 Angket penilaian validasi disusun untuk menemuka kelayakan atas media pembelajaran berbasis canva yang akan diuji cobakan. Sebelum membuat angket penilaian validasi, penulis terlebih dahulu membuat kisi-kisi. Berikut akan disajikan kisi-kisi angket penilaian validasi penilaian oleh ahli materi dan ahli media.

1. Lembar validasi ahli materi

Lembar validasi ahli materi digunakan untuk mengetahui seberapa dalam materi yang di sampaikan dan relevansinya terhadap kompetensinya.

**Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi Magnet, Listrik dan Teknologi Untuk Kehidupan**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Variabel | Indikator | Butir Soal |
| Validasi Isi | 1. Kesesuaian materi dengan modul ajar meliputi kelengkapan materi, kemenarikan materi, keterkaitan materi dengan soal, keluasan materi serta kedalaman materi sesuai dengan isi pada buku ajar IPAS.
2. Kesesuaian Materi dengan Sintaks *Problem Based Learning.*
 |  1, 2, 3, 4, 5 6, 7, 8, 9, 10 |
|  |
| Jumlah | 10 |

1. Lembar Validasi Ahli Media

Lembar validasi ahli media digunakan untuk mengetahui bagaimana kelayakan produk media pembelajaran tersebut digunakan dalam pembelajaran.

**Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Validasi Ahli Media Berbasis Canva**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Variabel | Indikator | Butir Soal |
| Validasi Desain | 1. Ukuran fisik media pembelajaran

berbasis Canva1. Tata letak kulit media pembelajaran berbasis Canva
2. Tipografi kulit media pembelajaran berbasis Canva
3. Ilustrasi gambar dengan media pembelajaran berbasis Canva
4. Kejelasan audio dengan media pembelajaran berbasis Canva
5. Kejelasan video
 | 1,23,4,5,67,8,9,1011,12,13,14,15,1622,23,24,25,26,27 30,31,32,33 |
| Jumlah | 33 |

## Angket Penilaian Guru Dan Siswa

 Lembar penilaian oleh guru digunakan untuk melihat bagaimana kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran berbasis canva yang diuji cobakan. Sebelum membuat lembar penilian, penulis terlebih dahulu membuat kisi-kisi lembar penilaian.

**Tabel 3.3. Kisi-kisi Lembar Penilaian Guru Pada Media Pembelajaran Berbasis Canva**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Aspek | Indikator | Butir soal |
| Aspek kelayakan isi | 1. Kesesuaian materi dengan KD
2. Keakuratan materi
3. Pendukung materi pembelajaran
4. Kemuktahiran materi
 | 1,2,34,5,6,7,8,9,10,1112,13,14,15,16,1718,19,20,21 |
| Aspek penyajian | 1. Teknik penyajian
2. Pendukung penyajian
3. Penyajian pembelajaran
4. Kelengkapan penyajian
 | 1,23,4,5,6,7,8,9,101112,13,14 |
| Jumlah | 35 |

**Tabel 3.4 kisi-kisi Lembar Penilaian Siswa Pada Penilaian Uji Coba Produk**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Aspek | Indikator | Butir Soal |
| Aspek Tampilan | Kejelasan teksKejelasan gambarKemenarikam gambarKemenarikan gambar dan materi | 12,3,456 |
| Aspek PenyajianMateri | Penyajian materiKemudahan memahami materiKetepatan sistematikaKejelasan kalimatKejelasan simbol dan lambangKejelasan istilahKesesuaian contoh dengan materi | 7,8,9,10,111213,1415,16171819 |
| Manfaat | Kemudahan belajarKetertarikan menggunakan bahanPeningkatan motivasi belajar | 20,212223,24,25 |
| Jumlah | 25 |

## Teknik Analisis Data

## Teknik Analisis Data

 Dalam teknik analisi data untuk angket/tanggapan ahli materi, ahli media, guru dan siswa menggunakan rumus menurut Purwanto (2012:101):

1. Rumusan data per item

*P =* $\frac{X}{XI}$ *x 100%*

Keterangan :

P : Presentase (%)

X : Jumlah skor jawaban responden

Xi : Jumlah skor maksimal dari instrumen

1. Rumus untuk mengolah data secara keseluruhan item

*P =* $\frac{∑x}{∑xi}$ *x 100%*

Keterangan :

P : Presentase (%)

∑x : Jumlah skor jawaban keseluruhan responden

∑xi : Jumlah skor maksimal dari seluruh instrumen

Setelah didapat hasi dari data yang diolah dengan rumus diatas, hasil tersebut dibandingkan dengan skala penilaian dan kualifikasi berikut ini :

**Tabel 3.5 Tingkat Kualifikasi Penilaian Guru dan Validator**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kategori | Presentase | Kualifikasi |
| 4 | 80% - 100% | Sangat Baik |
| 3 | 66% - 79% | Baik |
| 2 | 56% - 65% | Kurang  |
| 1 | <55% | Sangat Kurang  |

 Sumber : Sugiyono (2008:365)

 Berdasarkan skala penilaian tersebut maka tingkat pencapaian nilai rata-rta 80 – 100 persen kualifikasi sangat layak digunakan dan tidak perlu adanya revisi. Berarti media pembelajaran berbasis canva yang sedang dikembangkan dapat langsung di uji cobakan.

**Tabel 3.6 Tingkat Kualifikasi Penilaian Siswa**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kategori | Presentase | Kualifikasi |
| 4 | 80% - 100% | Sangat Layak |
| 3 | 66% - 79% | Layak |
| 2 | 56% - 65% | Kurang Layak |
| 1 | <55% | Sangat Kurang Layak |

 Sumber : Sugiyono (2008:365)

 Berdasarkan skala penilaian tersebut maka tingkat pencapaian nilai rata-rata 80 – 100 persen kualifikasi sangat menarik, sehingga dari sini dapat mengukur bahwa media pembelajaran berbasis canva berhasil.