

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Metode dan Rancangan Penelitian dan Pengembangan (R&D)**

##### **1. Metode Penelitian**

Menurut Sugiyono (2019:2) mengemukakan bahwa metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Sugiyono (2019:396) menyampaikan bahwa metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validasi produk yang telah dihasilkan. Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah Video Interaktif pada materi permasalahan sosial kelas XI.

##### **2. Rancangan Penelitian**

Penelitian ini merupakan model pengembangan ADDIE dengan tahapan penelitian *Research and Development*. Model penelitian ini terdiri dari 5 langkah yaitu (1) analisis (*Analyze*), (2) perancangan (*Design*), (3) pengembangan (*Development*), (4) implementasi (*Implentation*) dan (5) evaluasi (*Evaluation*).

###### **a. Analysis**

Analysis berkaitan dengan kegiatan identifikasi permasalahan yang ditemukan dalam kondisi tertentu sehingga timbul ide atau gagasan dalam menentukan produk yang akan dikembangkan. Tujuan dari analisis adalah untuk mengidentifikasi kemungkinan penyebab ketidakseimbangan dan kelemahan kinerja. Langkah-langkah dalam tahap analisis adalah (1) kebutuhan (2) sistem (3) *Hardware* dan *Software*.

###### **1) Analisis kebutuhan pengguna**

Analisis kebutuhan pengguna dilakukan untuk mengetahui kebutuhan produk yang akan dibuat. Adapun narasumber dalam

wawancara ini adalah guru mata pelajaran Sosiologi SMA Negeri 1 Bengkayang dengan kebutuhan Video ilustrasi didalam media pembelajaran interaktif dan sub materi homoseksual dan lesbian. Teknik wawancara yang dilakukan yaitu wawancara terbuka, yang dimana perlu adanya pedoman wawancara yang dibuat oleh peneliti berdasarkan kebutuhan pengumpulan data.

## 2) Analisis *Hardware* dan *Software*

Analisis *Hardware* dan *Software* dilakukan untuk menentukan kebutuhan *Hardware* dan *Software* yang akan digunakan untuk pengembangan. Kemudian untuk menentukan perangkat yang akan digunakan untuk menonton Video pembelajaran interaktif yaitu *laptop, Speaker, dan LCD Proyektor*. Dalam rangka mengembangkan media pembelajaran berbasis Video Interaktif diperlukan alat pembuatan Video. Oleh karena itu dibutuhkan analisis *Hardware* dan *Software* guna mendukung keberhasilan pembuatan media pembelajaran berbasis Video Interaktif. *Software* yang digunakan adalah *filmora* dan *Edpuzzle*.

## b. *Design*

Pada tahap ini pembuatan desain media pembelajaran yang akan dikembangkan. Langkah yang dilakukan adalah menentukan kebutuhan dalam Video interaktif. Membuat *Storyboard* yang menceritakan alur Video interaktif dengan gambar dan penjelasan. Menyiapkan gambar dan Video ilustrasi yang digunakan untuk Video interaktif

## c. *Development*

*Development* merupakan tahapan yang dilakukan untuk mengembangkan dan menguji coba produk. kegiatan dalam pembuatan dan pengujian dalam membuat produk Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif. Dalam tahap pengembangan dilakukan analisis sebagai penentu kualitas media dibutuhkan penilaian dari ahli media dan ahli materi. Tahap pengembangan media pembelajaran berbasis

Video Interaktif dalam penelitian ini meliputi validasi, revisi, uji coba skala kecil. Namun sebelumnya instrument yang akan digunakan harus dilakukan validasi terlebih dahulu oleh ahli media dan ahli materi. Setelah melalui tahap validasi selanjutnya melakukan tahap revisi sesuai saran dan masukan maka dilakukan uji coba skala kecil untuk melihat kelayakan media pembelajaran berbasis Video Interaktif yang telah dikembangkan sehingga dihasilkan produk media pembelajaran berbasis Video Interaktif yang siap digunakan. Ahli media dalam pengujian produk ini adalah dua orang dosen, ahli materi adalah guru mata pelajaran Sosiologi dan uji coba skala kecil siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Bengkayang sebanyak 5 Orang.

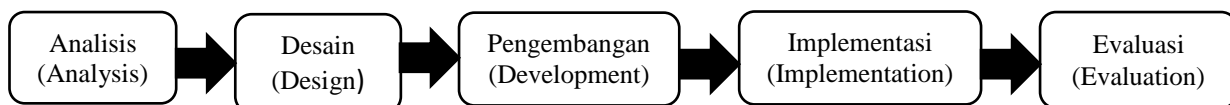
d. Implementation

Implementation merupakan tahap meletakkan sistem agar dapat dioperasikan oleh pengguna. Pada tahap ini, rancangan yang sebelumnya telah dikembangkan akan diimplementasikan. Tahap implementasi dalam penelitian ini adalah Langkah uji coba produk Video yang telah dikembangkan dan divalidasi oleh ahli materi dan media untuk digunakan dalam pembelajaran

e. Evaluation

Evaluation merupakan kegiatan untuk menilai rancangan yang telah diimplementasikan agar tercapai produk yang sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan. Dalam penelitian ini Langkah evaluasi digunakan untuk menyempurnakan kekurangan-kekurangan Video pembelajaran interaktif yang telah dibuat untuk disempurnakan dan digunakan Kembali kepada siswa untuk dapat diukur tingkat keberhasilan pengguna media dalam meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

Adapun langkah penelitian pengembangan ADDIE dalam penelitian ini jika disajikan dalam bentuk bagan adalah sebagai berikut:



**Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE**

(Benny A Pribadi.2014:176)

## **B. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu subjek pengembangan dan subjek uji coba produk. Adapun pembagian subjek penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Subjek Pengembangan**

Dalam penelitian ini subjek pengembangan adalah ahli media dan ahli materi.

#### **a. Ahli Media**

Untuk ahli media dibutuhkan dua orang dosen program studi Pendidikan TI. Pengujian yang dilakukan oleh ahli media yaitu untuk mengetahui kelayakan media tersebut sebelum di uji coba ke siswa.

#### **b. Ahli Materi**

Untuk ahli materi adalah guru mata pelajaran Sosiologi di SMA Negeri 1 Bengkayang. Pengujian dilakukan oleh ahli materi yaitu untuk menentukan apakah materi dalam media pelajaran tersebut sudah sesuai.

### **2. Subjek Uji Coba Produk**

Subjek uji coba produk pada penelitian ini dilakukan oleh siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Bengkayang. Untuk skala kecil peneliti mengambil siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Bengkayang sebanyak 5 siswa dan untuk skala besar peneliti mengambil siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Bengkayang sebanyak 29 orang.

## **C. Teknik dan Alat Pengumpulan Data**

### **1. Teknik Pengumpulan Data**

Mengumpulkan data merupakan pekerjaan yang penting dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah: (1) Observasi (2) Wawancara (3) kuesioner

Observasi yang dilakukan adalah observasi Partisipatif, dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung dengan ikut terlibat apa yang dilakukan sumber data. Pada metode ini peneliti mengamati berbagai aspek kebutuhan dalam menemukan masalah yang ada di sekolah, aspek ini meliputi proses belajar mengajar di kelas dan pemanfaatan media pembelajaran sebagai sarana kegiatan belajar untuk siswa.

Wawancara dilakukan untuk mengetahui secara mendalam terhadap permasalahan yang ditemukan. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan kepada guru untuk mengetahui kendala siswa dalam belajar dan pembelajaran, penggunaan media pembelajaran dan materi permasalahan sosial, serta mewawancarai beberapa siswa terkait materi permasalahan sosial.

Kuesioner dilakukan untuk mengevaluasi media pembelajaran berbasis Video interaktif yang telah dikembangkan. Angket ditunjukkan untuk ahli media, ahli materi dan juga siswa. Kuesioner untuk ahli materi dan ahli media ditunjukkan untuk mengetahui tingkat kualitas media dan kesesuaian materi. Kuesioner untuk siswa ditunjukkan untuk mengetahui kelayakan dan media pembelajaran berbasis Video interaktif.

## **2. Alat Pengumpulan Data**

Menurut Sugiyono (2016:194) dari segi cara atau teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan wawancara, angket observasi dan gabungan ketiganya. Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, panduan wawancara, dan angket penggunaan media Video interaktif.

Menurut Hadi.S (dalam sugiyono,2019:203) Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang disusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Lembar observasi yang digunakan adalah observasi partisipatif, dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung dan ikut terlibat dengan sumber data. Observasi dalam penelitian ini peneliti mengamati berbagai aspek yang dibutuhkan dalam menemukan

masalah yang ada disekolah. Aspek tersebut meliputi proses pembelajaran, pemanfaatan Video Interaktif sebagai sarana kegiatab belajar siswa.

Menurut Sugiyono (Sugiyono 2019:195) wawancara adalah sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil. Pada penelitian ini, wawancara yang digunakan yaitu wawancara terbuka, karena peneliti ingin mendapatkan jawaban yang secara detail.

Menurut Sugiyono (2016:142) angket merupakan Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Pada penelitian ini, bentuk angket yang digunakan yaitu angket tertutup. Karena pada formulir angket akan menyediakan sejumlah alternatif jawaban. Jawaban tersebut menggunakan skala likert dengan 4 skala yaitu, Sangat Baik, Baik, Tidak Baik, dan Sangat Tidak Baik. Sehingga responden hanya akan menjawab sesuai dengan jawaban yang tersedia. Angket penelitian ditunjukkan kepada ahli media, ahli materi dan siswa.

#### **D. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah” Data Kuantitatif akan dianalisis dengan metode kuantitatif statistika, data kualitatif dianalisis dengan metode kualitatif, dan data kombinasi akan dianalisis dengan metode kombinasi (Sugiyono,2016:253).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Adapun teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Untuk menjawab rumusan masalah 1 menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif. Analisis data deskriptif kualitatif adalah proses menganalisis, menggambar dan meringkas kejadian atau fenomena dari data yang diperoleh melalui proses wawancara maupun observasi. Dalam penelitian ini analisis data deskriptif kualitatif digunakan untuk

menganalisis pada tahapan analisis kebutuhan, desain dan pengembangan produk.

2. Untuk menjawab rumusan 2 dan 3 menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Analisis data deskriptif kuantitatif adalah metode analisis yang bergantung kepada kemampuan untuk menghitung data secara akurat serta diharapkan dapat menginterpretasikan data yang kompleks. Adapun rumusan perhitungan yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.1 Kategori Skala Empat**

<b>Keterangan</b>	<b>Skor</b>
Sangat baik	4
baik	3
Tidak baik	2
Sangat tidak baik	1

(Sugiyono,2015:135)

Data yang terkumpul diproses dengan cara dijumlahkan, dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan dengan diperoleh persentase dapat dihitung dengan rumus berikut :

$$\text{persentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum ideal}} \times 100\%$$

Data tersebut kemudian dikonversikan kedalam data kualitatif hasil persentase yang telah diperoleh kemudian diinterpretasikan kedalam kategori yang di adaptasikan dari Riduwan (Nadarrini dan Susanti,2016:3) sebagai berikut:

**Tabel 3.2 Kriteria Kelayakan Media**

<b>Persentase Pencapaian</b>	<b>Interpretasi</b>
76%-100%	Layak
51%-75%	Cukup layak
26%-50%	Kurang Layak
0%- 25%	Tidak Layak

(Suharsimi Arikunto(2010:44)

Pada tabel 3.2 disebutkan persentase pencapaian, skala nilai dan interpretasi. Tabel tersebut bertujuan untuk mengetahui kelayakan hasil penelitian yang diperoleh dari validasi ahli media dan ahli materi agar dapat memenuhi standar kelayakan dari aspek kelayakan.

**Tabel 3.3 Kriteria Respon**

<b>Interval Konversi</b>	<b>Kriteria</b>
22,00-43,75	Sangat baik
43,76-62,50	Cukup baik
62,51-81,25	Kurang baik
81,26-100,00	Sangat tidak baik

**Sugiyono(2019)**

Pada Tabel 3.3 disebutkan nilai, skor interval dan kriteria. Tabel tersebut digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran Video interaktif yang dikembangkan.