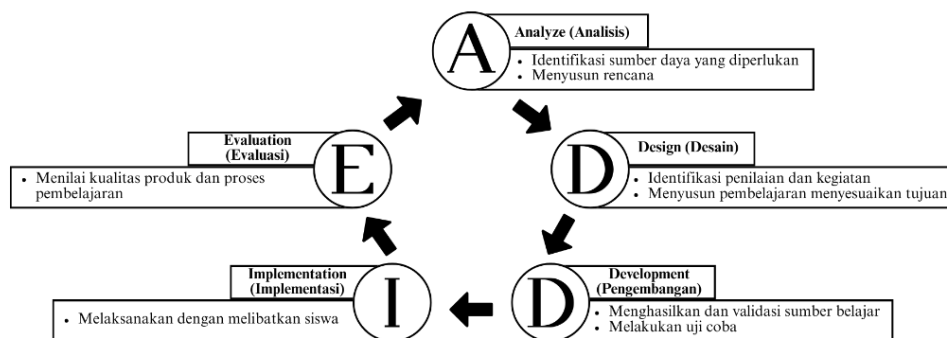


BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian dan pengembangan pada penelitian ini adalah RnD (research and development). Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang dikembangkan oleh Dick & Carry dalam Mulyatiningsih (2016). Penelitian pengembangan adalah proses mengembangkan sebuah produk baru ataupun menyempurnakan sebuah produk yang sudah ada sebelumnya.



Gambar 3. 1 Tahap Model Pengembangan ADDIE

Sumber: (Branch, 2009)

Dari penelitian dengan menggunakan model ADDIE ini, peneliti mencoba untuk mengembangkan produk media yang layak, efektif serta inovatif yang nanti dapat digunakan didalam proses pembelajaran. Produk yang coba dikembangkan dalam penelitian ini merupakan sebuah multimedia interaktif berbasis *website Linktree* untuk pembelajaran IPAS sekolah dasar.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 01 Manisrejo, Kec. Taman, Kota. Madiun, Jawa Timur. Pemilihan lokasi ini dilatarbelakangi oleh beberapa alasan, di antaranya:

- a. Sekolah tersebut belum pernah menjadi lokasi penelitian berkaitan dengan pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *website Linktree*
- b. Pemanfaatan sarana dan prasarana sekolah yang belum maksimal.
- c. Sekolah memberikan keleluasaan pada peneliti untuk melakukan pengambilan data serta hal lainnya dalam proses penelitian.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini terlaksana pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 dengan kurun waktu 6 bulan. Adapun alokasi penelitian dijabarkan pada tabel berikut.

Tabel 3. 1 Rincian Kegiatan Penelitian

No.	Uraian Kegiatan	Bulan/Minggu Tahun 2025					
		1	2	3	4	5	6
1.	Persiapan	■					
2.	Pengajuan Judul		■				
3.	Pengurusan Surat Ijin			■			
4.	Proposal				■		
5.	Pelaksanaan Penelitian				■		
6.	Analisis Data					■	
7.	Penyusunan Laporan						■

C. Sumber Data

Sumber data menggambarkan data penelitian yang diperoleh.

Sumber data penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Data Primer

Data primer merupakan perolehan didasari sumber pertama secara langsung, misalnya data hasil wawancara dan kuesioner. Data primer dalam penelitian ini didapatkan dari guru kelas V dan 28 siswa kelas V SDN 01 Manisrejo serta kedua validator yaitu satu ahli media dan satu ahli materi.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah informasi yang telah diproses oleh pihak lain dan siap untuk digunakan. Peneliti mengumpulkan dan mengolah berbagai sumber tertulis, baik berupa artikel, buku, maupun jurnal yang relevan sebagai data sekunder. Selain itu, digunakan pula daftar nama guru dan siswa kelas V SDN 01 Manisrejo sebagai data sekunder dalam penelitian ini.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara untuk mendapatkan data penelitian. Berikut adalah teknik yang bisa digunakan dalam pengumpulan data, yaitu:

1. Observasi

Pengamatan terhadap objek penelitian secara langsung yang memiliki tujuan memperoleh data bisa disebut observasi. Menurut

Sugiyono (2019) dalam penelitian ini, peneliti tidak terlibat, hanya sebagai pengamat independen. Peneliti hanya mencatat serta menyimpulkan mengenai proses pembelajaran pada kelas V SDN 01 Manisrejo.

2. Wawancara

Kegiatan wawancara adalah kegiatan tanya jawab secara langsung berfokus pada mengumpulkan informasi dari berbagai sumber dengan mengajukan pertanyaan dan memberikan jawaban (Hardani et al., 2020). Guru kelas V SDN 01 Manisrejo diwawancara untuk penelitian ini dengan menggunakan metode wawancara tidak terstruktur. Menurut Sugiyono (2019) wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang tidak memiliki pedoman wawancara atau dapat disebut bebas, dan satu-satunya yang digunakan sebagai pedoman peneliti melakukan wawancara merupakan daftar pertanyaan yang akan diajukan. Wawancara yang dilakukan peneliti dalam mencari informasi mengenai media pembelajaran yang sudah dipakai peserta didik sehingga peneliti juga menambah inovasi dalam media pembelajaran.

3. Angket

Salah satu teknik pengumpulan data di dalam penelitian adalah dengan menggunakan angket. Penelitian ini menggunakan angket yang berisi daftar pernyataan yang disebarkan kepada responden yang telah ditentukan untuk mengetahui tanggapan responden terhadap produk media. Penilaian kelayakan produk media yang dikembangkan

dilakukan dengan memberikan lembar angket kepada para ahli, siswa, dan guru kelas V.

a. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari proses uji validasi, uji coba produk, dan uji respon siswa dan guru. Skor yang diperoleh kemudian akan dianalisis berdasarkan ketentuan skala likert dengan memberikan tanda centang pada pertanyaan yang tersedia di angket. Berikut adalah penilaian dengan menggunakan skala likert.

Tabel 3. 2 Keterangan Skor Skala Likert

Skor	Kategori
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Netral
2	Kurang Setuju
1	Tidak Setuju

Sumber: Sugiyono (2019)

Untuk mengetahui persentase nilai uji validasi dari multimedia interaktif berbasis *website Linktree* yang telah dikembangkan berdasarkan penilaian ahli terkait melalui angket, data tersebut akan diolah menggunakan rumus berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} 100\%$$

Sumber: Optiana (2019)

Keterangan:

NP = Nilai persentase

R = Skor yang diperoleh

SM = Skor maksimal

Adapun nilai kategori skala kelayakannya adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Kategori Validitas

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori	Keterangan
81 – 100	Sangat Baik	Sangat Valid
61 – 80	Baik	Valid
41 – 60	Cukup	Cukup
21 – 40	Kurang	Kurang Valid
0 – 20	Sangat Kurang	Tidak Valid

Sumber: Ridwan (2020)

b. Teknik Analisis Data Angket Guru dan Siswa

Partisipasi guru dan siswa juga diperlukan dalam menilai penggunaan multimedia interaktif berbasis *website Linktree*, penilaian tersebut dengan memberikan respon melalui angket. Hasil dari angket respon guru dan siswa ini akan diolah menggunakan rumus yang sama seperti pada perhitungan angket uji validasi untuk menentukan nilai persentase. Efektifitas implementasi penggunaan media mengacu pada kriteria berikut ini:

Tabel 3. 4 Kriteria Respon

Persentase (%)	Kriteria
80 – 100	Baik Sekali
66 – 79	Baik
56 – 65	Cukup
40 – 55	Kurang
0 – 39	Kurang Sekali

Sumber: Saputra (2019)

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pengumpulan data dan informasi dari berbagai sumber tertulis maupun visual, seperti buku, arsip, dokumen, tulisan, angka, gambar, laporan, dan informasi relevan lainnya guna mendukung penelitian (Sugiyono, 2019). Peneliti mengumpulkan data

dengan mencatat informasi yang sudah ada seperti jumlah siswa, hasil tes ulangan, dan profil sekolah. Selain itu, selama penelitian metode ini digunakan untuk mengumpulkan data dalam bentuk gambar atau foto.

E. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE yang termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan. Dick and Carry dalam Mulyatiningsih (2016) menyatakan model ADDIE merupakan tahapan penelitian dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluation*. Bahkan jika proses pengembangan disederhanakan, masih melibatkan pengujian dan revisi untuk memastikan bahwa hasilnya sesuai dengan persyaratan. Proses pengembangan membutuhkan berbagai pengujian dari tim ahli, subjek penelitian individu, skala terbatas dan luas (lapangan), dan revisi untuk menyempurnakan produk akhir, sangat baik, teruji secara empiris, dan bebas dari kesalahan. Tahap pengembangan media interaktif mengacu pada langkah-langkah dari model ADDIE. Model ini memiliki lima tahapan dalam prosesnya, berikut penjelasannya:

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis memiliki tugas utama yaitu menganalisis kebutuhan media pembelajaran baru, serta kelayakan dan prasyarat pembuatan media pengembangan baru (Mulyatiningsih, 2016). Kekurangan pada model atau metode pembelajaran yang ada, mendorong untuk menciptakan strategi pembelajaran baru. Tahap analisis kegiatan

meliputi:

a) Analisis Kebutuhan

Untuk mengetahui media yang akan diperlukan untuk memfasilitasi materi IPAS Bab 6 Topik C di kelas V SDN 01 Manisrejo, maka diperlukan analisis kebutuhan. Untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran dilakukan dengan menggunakan angket analisis kebutuhan guru dan siswa kelas V SDN 01 Manisrejo.

b) Analisis Lingkungan Belajar

Untuk menganalisis lingkungan peneliti melakukan wawancara tidak terstruktur kepada guru kelas V dan observasi kepada peserta didik saat proses pembelajaran di kelas guna melihat ketersediaan perangkat dan jaringan internet di kelas.

c) Analisis Materi

Dalam menganalisis materi dilakukan wawancara terhadap guru kelas V. Analisis materi dilakukan untuk menyusun dan untuk menjabarkan materi IPAS Bab 6 Topik C, agar penyampaian materi dapat tersampaikan dengan baik.

2. *Design* (Desain)

Setelah tahap analisis, desain produk yang akan dikembangkan harus ditentukan. Tahap ini memiliki kemiripan dengan merancang pembelajaran. Kegiatan ini adalah proses sistematis yang dinilai dari menetapkan tujuan pembelajaran, merancang kegiatan pembelajaran, merancang materi pembelajaran serta perangkat evaluasi hasil belajar

(Mulyatiningsih, 2016). Peneliti memaparkan isi media pembelajaran yang dibuat pada saat ini, diantaranya:

a) Menentukan aplikasi pembuatan media pembelajaran

Tahapan ini peneliti menentukan aplikasi pembuatan media yaitu menggunakan *website Linktree*. Ketersediaan jaringan di SDN 01 Manisrejo sudah di fasilitasi *Wi-Fi* sekolah.

b) Penyusunan Materi

Materi dari media yang akan dibuat yaitu kelas V Bab 6 Indonesia Kaya Raya, Topik C Indonesiaku Kaya Alamnya.

c) Menyiapkan Sumber

Sumber dari buku siswa maupun buku panduan guru pelajaran IPAS kelas V Bab 6 Indonesia Kaya Raya, Topik C Indonesiaku Kaya Alamnya serta sumber rujukan dari internet.

d) Membuat isi media interaktif dengan *website Linktree* mulai dari halaman awal (home) yang berisikan berbagai menu.

3. *Development* (Pengembangan)

Mulyatiningsih (2016) mengatakan dalam model ADDIE tahap pengembangan meruapkan tahap merealisasikan rancangan produk. Berada ditahap inilah media pembelajaran akan dibuat. Bahan-bahan yang perlu disajikan untuk mengembangkan media interaktif perlu disiapkan meliputi halaman awal (home), menu sesuai dengan kebutuhan, video, gambar- gambar, audio, materi, soal evaluasi.

Bahan-bahan tersebut kemudian disusun menggunakan *website*

Linktree hingga menjadi media interaktif. Selanjutnya media yang sudah dibuat, sebelum diterapkan ke sekolah akan dilakukan pengecekan lebih dulu. Pengecekan dilakukan dengan validasi oleh ahli media dan validasi ahli materi. Validator memberikan penilaian untuk media yang dikembangkan agar media tersebut benar-benar bisa digunakan di sekolah. Sebagai acuan dalam melakukan revisi validator dapat memberikan saran dan komentar. Pada tahap ini memiliki urutan kegiatan yaitu:

a) Membuat Produk

Produk media pembelajaran ini dibuat sesuai format yang telah dirancang menggunakan *website Linktree*. Media ini berisikan materi ajar, video pembelajaran, LKPD, soal evaluasi, menu bertanya, petunjuk penggunaan serta dilengkapi dengan profil penyusun. Peneliti juga memperhatikan urutan pembelajaran sesuai dengan modul ajar dan buku referensi.

b) Validasi Ahli

Sugiyono (2019) mengungkapkan bahwa validator nantinya akan memberikan saran dan penilaian untuk perbaikan produk yang akan dikembangkan. Pada penelitian ini, terdiri dari 2 validator untuk validasi produk, yaitu ahli media dan ahli materi sebagai berikut:

1) Ahli media

Ahli media disini merupakan dosen/pakar yang menguasai dalam bidang media pembelajaran dan teknologi pendidikan.

Ahli media dalam pendidikan adalah dosen yang berpengalaman dibidang media pembelajaran. Peran ahli media adalah menilai kelayakan media yang sedang dikembangkan, terutama dalam hal penggunaan teks, gambar, suara, warna, dan gerakan. Validasi dilakukan dengan memberikan angket kepada ahli media. Validasi ahli media akan menghasilkan penilaian, komentar, dan saran untuk media yang dibuat. Berikut ini adalah indikator instrumen angket validasi ahli media pada penelitian ini:

Tabel 3. 5 Instrumen Angket Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator
1.	Isi	1. Memiliki fitur petunjuk penggunaan 2. Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran
2.	Instruksional	1. Memiliki fitur yang interaktif 2. Pengguna memiliki akses berulang 3. Media mudah dipakai dan tidak menyulitkan
3.	Tampilan	1. Tata letak terorganisir dengan baik 2. Penggunaan warna sesuai dengan karakteristik pengguna 3. Kualitas teks terbaca dengan jelas 4. Kualitas gambar (resolusi, relevansi dengan materi) 5. Kualitas animasi (resolusi, relevansi dengan materi) 6. Kualitas audio (resolusi, relevansi dengan materi) 7. Menu navigasi berjalan dengan baik

Sumber : Surjono (2017) dan Hikmah et al. (2020)

2) Ahli materi

Ahli materi yang dimaksud adalah dosen/pakar yang berkompeten dalam menguji materi dari media yang dikembangkan. Perannya menilai dan mengukur kelayakan materi yang disajikan sesuai dengan sasaran media atau user yang akan menggunakannya. Validasi yang dilakukan menggunakan angket tentang materi yang diberikan. Berikut ini adalah indikator instrumen angket validasi ahli materi pada penelitian ini:

Tabel 3. 6 Instrumen Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator
1.	Isi	1. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran 2. Memiliki pembahasan serta tampilan gambar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran 3. Kesesuaian kesimpulan dengan pokok bahasan materi 4. Uraian kegiatan dan soal evaluasi menumbuhkan kreativitas siswa
2.	Instruksional	1. Memiliki sistematika penyajian materi yang baik
3.	Tampilan	1. Gambar dan video sesuai dengan karakteristik dan tujuan pembelajaran 2. Bahasa dan tanda baca yang digunakan tepat dan sesuai pemakaian 3. Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda 4. Teks atau tulisan terbaca dengan jelas

Sumber : Hikmah et al. (2020)

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap ini media yang dihasilkan dipraktikkan di lingkungan nyata, yaitu ruang kelas. Mulyatiningsih (2016) menyatakan model/metode desain yang dikembangkan diterapkan pada kondisi aktual pada saat implementasi. Tahap ini adalah untuk memperkenalkan produk sekaligus meminta respon guru dan siswa melalui angket terkait media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Data dari angket tersebut akan digunakan untuk mengevaluasi kesesuaian produk sebagai media pembelajaran di kelas. Berikut adalah indikator instrumen angket uji respon siswa :

Tabel 3. 7 Instrumen Angket Uji Respon Siswa

No	Aspek Penilaian	Indikator
1.	Kelayakan Materi	1. Materi dengan media <i>Linktree</i> mudah dipahami 2. Teks atau tulisan pada materi terbaca dengan jelas 3. Bahasa yang digunakan mudah dipahami 4. Gambar yang disajikan menarik dan sesuai dengan materi
2.	Kelayakan Media	1. Media <i>Linktree</i> mudah diakses 2. Fitur yang ada pada media <i>Linktree</i> dapat digunakan dengan mudah 3. Tampilan media menarik 4. Audio berfungsi dengan baik

Sumber : Hikmah et al. (2020)

Lembar angket respon juga diberikan kepada guru untuk menilai kegunaan dan kelayakan media pembelajaran untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Penyusunan angket respon guru diperlukan indikator sebagai pedoman dalam penyusunannya. Berikut

adalah indikator instrumen dalam angket uji respon guru:

Tabel 3. 8 Instrumen Angket Uji Respon Guru

No	Aspek Penilaian	Indikator
1.	Kelayakan Materi	1. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran 2. Materi tersaji secara lengkap dan jelas serta mudah dipahami 3. Soal evaluasi disajikan sesuai tujuan pembelajaran 4. Gambar, animasi dan video menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran 5. Kesesuaian penggunaan bahasa
2.	Kelayakan Media	1. Media <i>Linktree</i> mudah diakses 2. Fitur yang ada pada media <i>Linktree</i> dapat digunakan dengan mudah 3. Tampilan menu dalam media <i>Linktree</i> interaktif dan mudah

Sumber : Hikmah et al. (2020)

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi merupakan tahapan akhir pada model ADDIE. Pengguna media interaktif dapat menerima umpan balik dari temuan evaluasi. Mulyatiningsih (2016) mengatakan revisi ini dilakukan sebagai tanggapan atas temuan evaluasi yang tidak dapat dipenuhi pada model baru. Evaluasi adalah proses yang dilakukan guna mengetahui kelebihan dan kekurangan dalam media yang dikembangkan dengan mengacu pada komentar yang diberikan guru dan siswa pada lembar penilaian angket.