

BAB III

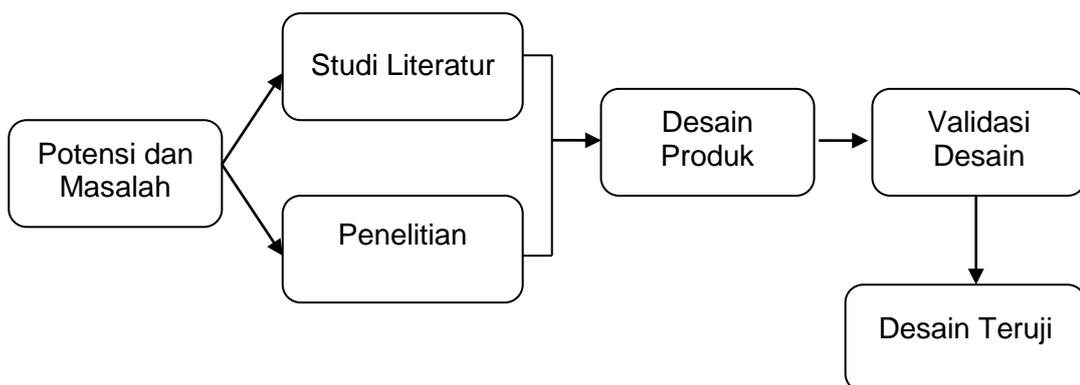
METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran video animasi 2D. Maka jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya (Research and Development). Menurut Sugiyono (2017: 407) "metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut".

Dapat disimpulkan bahwa Penelitian dan Pengembangan (Research and Development) yaitu suatu metode penelitian yang digunakan peneliti untuk menghasilkan suatu produk, serta dapat diuji keefektifannya dan produk tersebut dapat berfungsi dengan baik sesuai kebutuhan masyarakat tertentu.

Dari penjelasan diatas, dalam penelitian ini peneliti dimaksudkan ingin membuat sebuah pengembangan Video Animasi 2D. Video Animasi 2D ini nantinya akan membantu dan mempermudah peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sejarah khususnya pada materi Masa Pra-Aksara. Dalam penelitian ini, dilakukan hanya dilakukan pada level 1 metode R&D karena penelitian ini hanya menghasilkan produk terbatas, bukan produk massal. Skema pengembangan dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 6. Prosedur Pengembangan R&D level 1 menurut Sugiyono

Berdasarkan model pengembangan di atas maka memiliki penjelasan sebagai berikut:

1. Tahap Potensi dan Masalah

Pada penelitian ini akan diawali dengan adanya potensi dan masalah potensi adalah segala sesuatu yang mempunyai kemampuan dan apabila dikembangkan akan mempunyai nilai lebih, sedangkan masalah merupakan penyimpangan dari apa yang terjadi dengan yang diharapkan.

Pada tahap ini dilakukan observasi wawancara langsung dengan guru dan peserta didik di SMKN 1 Tulang Bawang Tengah yaitu belum tersedianya media pembelajaran sejarah yang berbentuk Video Animasi 2D. Akan tetapi disamping itu terdapat sebuah potensi untuk dapat mengembangkan sebuah media pembelajaran Video Animasi 2D di SMKN 1 Tulang Bawang Tengah.

2. Tahap Studi Literatur dan Pengumpulan Informasi

Pada tahap ini dilakukan studi literatur pengumpulan informasi. Studi literatur merupakan kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data sebagai sumber dalam pengembangan media video animasi 2D yang dapat diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.

3. Tahap Desain Produk

Setelah adanya Tahap Studi Literatur dan Pengumpulan Informasi, Selanjutnya dilakukan desain produk. Desain produk merupakan proses rancangan awal dari hasil pengembangan potensi dan masalah serta studi literatur yang disesuaikan dengan keadaan lapangan. Nantinya desain produk yang telah dirancang akan divalidasi oleh pakar dan praktisi

4. Tahap Validasi Desain

Setelah tahap desain produk, selanjutnya dilakukan tahap validasi desain merupakan suatu proses kegiatan untuk menilai rancangan produk yang dibuat. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan para ahli untuk menilai produk.

Tahap ini merupakan proses penilaian kelayakan dari produk yang dibuat. Pada penelitian ini validasi produk akan dilakukan oleh pakar dan praktisi (ahli materi dan media). Perbaikan dilakukan berdasarkan masukan dan saran dari pakar dan praktisi maka nantinya desain produk akan diperbaiki sehingga menjadi produk yang teruji secara internal.

5. Desain Teruji

Setelah dilakukan perbaikan-perbaikan, maka akan diketahui kelemahan-kelemahan dan kekurangan pada produk atau belum memenuhi spesifikasi produk, yang selanjutnya akan dilakukan perbaikan kembali untuk mengetahui kelayakan produk serta meminta saran Kembali sehingga nantinya produk layak untuk di uji coba.

B. Prosedur Pengembangan

1. Tahapan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini bertempat di kelas X ATPH SMKN 1 Tulang Bawang Tengah. Dengan sumber data primer yang diperoleh langsung dari sumbernya dengan observasi terhadap pembelajaran sejarah dan melakukan wawancara di SMKN 1 Tulang Bawang Tengah dengan guru mata pelajaran Sejarah Indonesia Wajib kelas X Bapak Rodik Hermanto S.Pd dan sumber data sekunder yang diperoleh dari sumber-sumber yang relevan sesuai dengan penelitian ini seperti jurnal dan buku.

Pada tahapan pengembangan penelitian ini dilakukan dengan tahap uji internal dengan tim validator (materi dan media) lalu setelah dinyatakan layak maka akan diuji cobakan kepada kelompok kecil yaitu dengan 10 responden. Uji internal pada penelitian ini dilakukan dengan dua tahap berikut pemaparan uji internal tahap 1 dan tahap 2 :

a. Uji internal tahap 1

Pada tahap ini dilakukan uji kelayakan produk dengan berpedoman pada instrument uji yang telah dibuat. Berikut tahapan poin-poin yang dijadikan uji kelayakan produk :

1. Menentukan indikator penilaian yang digunakan untuk menilai produk yang dikembangkan (Video Animasi 2D)
2. Melaksanakan penyusunan instrumen uji kelayakan produk berdasarkan indikator penilaian yang telah dibuat
3. Melaksanakan uji kelayakan produk yang dilakukan oleh pakar atau praktisi (ahli materi dan media)
4. Revisi tahap 1 dengan berdasarkan saran dari ahli materi dan media.

b. Uji internal tahap 2

Pada tahap ini dilakukan perbaikan berdasarkan saran dan masukan dari ahli materi dan media sampai mendapatkan rekomendasi bahwa produk yang dikembangkan layak untuk diuji cobakan. Berikut tahapan uji internal tahap 2 :

1. Melakukan kegiatan analisis pada data-data yang diperoleh pada uji kelayakan dan melakukan perbaikan berdasarkan saran dan masukan dari ahli materi dan media.
2. Konsultasi hasil dari produk yang dikembangkan yang akan diperbaiki kepada ahli materi dan media.

Setelah dilakukan uji internal tahap 2 kepada para ahli materi dan ahli media data-data yang diperoleh dijadikan sebagai acuan untuk melakukan revisi produk yang akan dikembangkan berdasarkan saran dan masukan dari para pakar atau praktisi untuk memperoleh produk yang layak digunakan untuk kelas X di SMKN 1 Tulang Bawang Tengah.

2. Definisi Operasional

Agar tidak menimbulkan kesalah pahaman tentang istilah yang dipergunakan dalam penulisan judul pada penelitian ini, maka istilah tersebut perlu untuk dijelaskan. adapun istilah yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang membantu proses belajar peserta didik, sehingga dapat lebih mudah memahami materi yang diberikan oleh guru.
- b. Video Animasi 2D merupakan merupakan media yang menggabungkan media audio dan media visual untuk menarik perhatian peserta didik, mampu menyajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami pelajaran yang sifatnya sulit. Video Animasi 2D adalah media pembelajaran elektrik yang praktis dan dapat digunakan kapan saja dan dimana saja.
- c. Pembelajaran sejarah merupakan studi yang menjelaskan tentang manusia di masa lampau dengan semua aspek kegiatan manusia seperti politik, hukum, militer, sosial, keagamaan, kreativitas (seperti yang berkaitan dengan seni, musik, arsitektur Islam), keilmuan dan intelektual (Sapriya, 2009:26).

C. Instrumen Pengumpulan Data

instrumen berfungsi untuk mempermudah dalam suatu pelaksanaan penelitian. Selain merancang media pembelajaran Video Animasi 2D disusun juga instrument penelitian yang gunanya untuk menilai desain yang akan dikembangkan berupa Video Animasi 2D. Berdasarkan dengan tujuan penelitian ini, dirancang serta disusun instrument sebagai berikut :

1. Instrumen Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan dilakukan pada saat pra-penelitian. Instrumen pada penelitian ini berbentuk non tes yang berupa wawancara yang dilakukan kepada guru dan peserta didik, yang nantinya akan disusun untuk mengetahui media pembelajaran seperti apa yang dibutuhkan untuk membantu proses belajar peserta didik dan studi pendahuluan juga berfungsi untuk memberi masukan dalam pengembangan media pembelajaran Video Animasi 2D.

2. Instrument Validasi Ahli

a. Instrument Validasi Ahli Materi

Instrument ini berbentuk angket validasi terkait kelayakan isi materi pada Video Animasi 2D yang berfungsi untuk menilai kelayakan materi yang disajikan. Yang dilakukan oleh dosen dan guru mata pelajaran.

b. Instrumen Validasi Ahli Media

Instrument ini berbentuk angket validasi terkait pengembangan produk pada media Video Animasi 2D. Peran dari ahli media ini adalah untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan dari segi penggunaan gambar, suara, teks dan warna.

Penelitian ini menggunakan skala angket validasi yaitu skala *likert*. Menurut Sugiyono (2017:93) bahwa skala *likert* untuk mengukur sikap, persepsi dan pendapat seseorang atau kelompok tentang sebuah fenomena sosial. Fenomena social ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti yang selajutnya di sebut variable penelitian.

Berikut tabel skala *likert* dan bobot skor menurut Sugiyono :

Tabel 1. Skala *Likert*

No.	Kategori	Skor
1	Sangat Setuju	5
2	Setuju	4
3	Ragu-Ragu	3
4	Tidak Setuju	2
5	Sangat Tidak Setuju	1

Sumber : Sugiyono (2017:165)

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{Jumlah Jawaban Penilaian}}{\text{Jumlah Jawaban Tertinggi}} \times 100\%$$

Hasil persentase digunakan untuk memberikan jawaban atas kelayakan dari aspek-aspek yang diteliti. Menurut Arikunto (2009:44) menyatakan sebagai pembagian kategori kelayakan ada lima dan skala tersebut menggunakan rentang dari bilangan persentase dan nilai minimal 10% dan maksimal 100%. “

Berikut tabel kategori kelayakan menurut Arikunto :

Tabel 2. Kategori Kelayakan

No.	Presentase (%)	Kategori Kelayakan
1	>21%	Sangat Tidak Layak
2	21%-40%	Tidak Layak
3	41%-60%	Cukup Layak
4	61%-80%	Layak
5	81%-100%	Sangat Layak

Sumber : Arikunto (2009:44)

Berdasarkan dari kategori diatas maka dapat diketahui tentang kelayakan media yang harus dikembangkan agar dapat dikatakan layak untuk digunakan jika persentasenya yang diperoleh dari setiap para ahli dan kelompok kecil berada di rentang 81% - 100% skor dan 61% - 80% dengan kriteria “sangat Layak” dan “Layak”. Namun jika presentase yang didapat kurang dari nilai tersebut maka dapat dikatakan belum layak untuk digunakan dan memerlukan perbaikan.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Maka tehnik pengumpulan data pada metode kualitatif menurut Sugiono (2017:222) yaitu dapat dilakukan dengan observasi (pengamatan), *interview* (wawancara), *questioner* (angket), dokumentasi dan gabungan keempatnya.

Pada penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dengan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Berikut penjelasan metode pengumpulan data pada penelitian ini :

1. *Observasi* (pengamatan)

Observasi adalah bagian dari pengumpulan data langsung dari kelas X ATPH SMK Negeri 1 Tulang Bawang Barat. Dalam penelitian ini pengumpulan data menggunakan observasi terus terang atau tersamarkan kepada sumber data. Jadi objek sumber data yang sedang diteliti sudah diketahui sejak awal.

2. *Interview* (wawancara)

Wawancara adalah teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang akan diteliti. Proses wawancara ini diawali dengan pengenalan dan selanjutnya dengan tanya jawab mengenai hal yang peneliti teliti.

3. *Questioner* (Angket)

Angket merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan atau pernyataan yang tertulis kepada responden atau peserta didik. Angket digunakan ketika pada saat tahap evaluasi dan uji coba Video animasi 2D.

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian. Alat dokumentasi yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah kamera (HandPhone). Digunakan untuk mendokumentasikan segala kegiatan selama proses uji coba produk berlangsung oleh guru dan peserta didik.

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dengan begitu nantinya peneliti akan memaparkan hasil dari pengembangan produk yang berupa Video Animasi 2D. Data-data yang dihasilkan dari para ahli yang berisi kumpulan saran dan masukan nantinya akan menjadi acuan untuk melakukan perbaikan pada media pembelajaran Video Animasi 2D.

Setelah memperoleh data maka selanjutnya dapat mendeskripsikan serta mengambil kesimpulan. Dalam penelitian ini menggunakan beberapa sumber tertulis serta beberapa gambar dan berbagai video yang berkaitan dengan Masa Pra-Aksara. menganalisis data tersebut dengan menggunakan proses berpikir induktif, untuk mengevaluasi produk yang telah peneliti simpulkan.

Berikutnya dengan langkah-langkah dalam mengelola data dan pengembangan dengan menyusun data, klasifikasi data, serta pengumpulan data dan menyimpulkan data-data. Berdasarkan metode pengembangan yang digunakan pada penelitian ini ialah pengembangan, maka penelitian ini melakukan penyusunan data dari berbagai data-data yang diperoleh melalui berbagai sumber tertulis dan dikembangkan lagi agar mendapatkan sebuah hasil yang ingin didapat dari penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi 2D.