

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada 7 Maret – 8 April 2025 di kelas 1 MIS Darussalam Bengkulu Tengah yang berlokasi di Desa Panca Mukti, Kecamatan Pondok Kelapa, Kabupaten Bengkulu Tengah, Bengkulu. 38371.

B. Metode Pengembangan Produk

1. Metode Pengembangan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D). Penelitian dan pengembangan adalah proses mengembangkan dan memvalidasi perangkat tertentu yang menjadi produk dan pengembangan suatu prototipe produk sebelum diproduksi secara massal (Ali & Asrori, 2014). Produk yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu berupa media video animasi 2D menggunakan aplikasi *flipaclip* pada materi ayo cinta Indonesia di kelas 1 MIS Darussalam Bengkulu Tengah.

Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu model penelitian 4D oleh Thiagarajan yang telah dimodifikasi. Model ini terdiri dari

4 tahapan utama. Diawali dengan *define*, *design*, *develop* dan diakhiri dengan *disseminate* (Winaryati, dkk. 2021). Akan tetapi, penelitian ini hanya mencapai tahap *develop* atau pengembangan produk. Pada tahap ini, hasil rancangan yang telah dibuat dan diubah oleh ahli, serta beberapa uji coba digunakan. Analisis masalah, analisis kebutuhan pembelajaran dan analisis konsep dalam tahap definisi. Tahap desain termasuk perancangan format dan penyusunan rancangan awal produk. Produk dikembangkan dan diperbaiki berdasarkan masukan yang diperoleh pada tahap pengembangan.

2. Sasaran Produk

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media video animasi 2D yang menarik untuk digunakan dalam pembelajaran materi Ayo Cinta Indonesia di kelas 1 MIS Darussalam Bengkulu Tengah. Sasaran utama dari produk ini adalah siswa kelas 1 MIS Darussalam Bengkulu Tengah guna membantu siswa memahami materi Ayo Cinta Indonesia dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik. Sasaran fleksibel yaitu guru kelas 1 MIS Darussalam Bengkulu Tengah guna menjadi alat bantu bagi guru dalam menyampaikan materi Ayo Cinta Indonesia sehingga terciptanya suasana belajar yang lebih interaktif dan variatif.

3. Instrumen

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari empat macam yaitu instrumen ahli media dan materi serta respon guru dan siswa.

a. Ahli media

Tabel 3. 1 Kisi-kisi instrumen ahli media

No.	Aspek	Indikator
1.	Tampilan	1. Ketepatan pemilihan <i>background</i>
		2. Ketepatan pemilihan <i>font</i>
		3. Ketepatan warna teks
		4. Kualitas tampilan gambar
		5. Ketepatan <i>sound effect</i>
		6. Kualitas video
2.	Pemrograman	7. Kemenarikan <i>cover</i> depan
		8. Kesesuaian tampilan dengan isi
		9. Kesesuaian dengan pengguna
		10. Fleksibilitas

Diadaptasi dari Hartawati, (2022)

b. Ahli materi

Tabel 3. 2 Kisi-kisi instrumen ahli materi

No.	Aspek	Indikator
1.	Materi	1. Kesesuaian materi dengan CP
		2. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
		3. Lingkup materi pendidikan Pancasila
		4. Kesesuaian judul dan materi
		5. Materi sesuai dengan tingkat kemampuan
		6. Urutan materi
2.	Bahasa	7. Kemenarikan materi
		8. Kalimat yang digunakan
		9. Sesuai EYD
		10. Sesuai dengan sasaran

Diadaptasi dari Asih & Muslim, (2023)

c. Respon guru

Tabel 3. 3 Kisi-kisi instrumen respon guru

No.	Aspek	Pertanyaan	Jumlah
1.	Materi	1. Kesesuaian materi	1
		2. Kejelasan materi	1
		3. Kalimat yang digunakan	1
2.	Bahasa	4. Bahasa yang digunakan	1
		5. Kejelasan bahasa	1
3.	Media	6. Dapat meningkatkan minat belajar	1
		7. Kemudahan memahami materi saat menggunakan media	2
		8. Komposisi warna	1
		9. Kejelasan warna	1

Diadaptasi dari Asih & Muslim, (2023)

d. Respon siswa

Tabel 3. 4 Kisi-kisi angket respon siswa

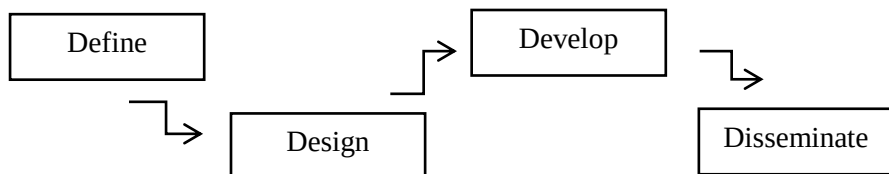
No.	Aspek	Pertanyaan	
1.	Tampilan	1. Kemenarikan media video animasi 2D	1
		2. Teks pada media	1
2.	Manfaat	3. Ketertarikan penggunaan media	3

Diadaptasi dari Huda & Hakim, (2022)

C. Prosedur Pengembangan

Bersumber pada langkah-langkah penelitian pada model 4D, maka peneliti membatasi penelitian dan hanya beberapa tahap berdasarkan kebutuhan. Berikut adalah model 4D yang sudah dimodifikasi.

Bagan 3. 1 Model 4D



1. Define (Pendefinisian)

Pada tahap ini, dikenal dengan tahapan mendefinisikan yaitu ditetapkan syarat-syarat pengembangan terhadap media yang akan dikembangkan. Tahapan yang dilakukan adalah, sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini yaitu menemukan masalah dasar yang menjadi alasan dibutuhkannya pengembangan media yang dibuat. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan wawancara yang dilakukan kepada siswa dan wali kelas 1 MIS Darussalam Bengkulu Tengah.

b. Analisis Konsep

Setelah mengetahui masalah dan kebutuhan siswa. Pada tahap ini, yaitu menyusun materi yang akan disajikan dalam media video animasi 2D. Analisis ini berupa Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) pada materi Ayo Cinta Indonesia mata pelajaran Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka.

2. Design (Perancangan)

Pada tahap ini yaitu merancang prototipe produk yang dibutuhkan. Langkah yang dilakukan pada tahap ini yaitu:

a. Penyusunan Materi

Materi yang akan disajikan dalam produk media video animasi 2D yaitu Ayo Cinta Indonesia mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Terdapat tiga

b. Pemilihan Media

Media yang akan dikembangkan yaitu video animasi 2D menggunakan aplikasi *flipaclip* dan bantuan aplikasi *voice changer*. Media yang dikembangkan ini sesuai dengan permasalahan yang terjadi di kelas 1 MIS Darussalam Bengkulu Tengah.

c. Rancangan Awal

Rancangan awal pada penelitian ini yaitu pembuatan naskah dan sketsa (*storyboard*) yang akan digunakan.

Tabel 3. 5 Sketsa

Adegan 1	Perkenalan karakter
Adegan 2	Judul materi
Adegan 3	Materi 1
Adegan 4	Materi 2
Adegan 5	Materi 3
Adegan 6	Bernyanyi
Adegan 7	Penutup

3. *Develop* (Pengembangan)

Tahap ini yaitu menghasilkan produk yang dikembangkan. Produk yang dikembangkan harus melewati uji validitas dari tim ahli dan melakukan revisi jika dibutuhkan. Langkah yang dilakukan pada tahap ini yaitu:

a. Validasi Ahli

Pada tahap ini produk yang dikembangkan menggunakan aplikasi *flipaclip* berupa media video animasi 2D akan divalidasi tim ahli media dan materi oleh dosen Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.

b. Revisi Produk

Revisi dilakukan berdasarkan hasil validasi yang diberikan oleh para ahli. Peneliti merevisi produk video animasi 2D menggunakan aplikasi *flipaclip* sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator.

c. Uji Coba Produk

Produk yang dikembangkan akan dilakukan uji coba terbatas melibatkan 5 siswa kelas 1 MIS Darussalam Bengkulu Tengah.

4. Disseminate (Penyebaran)

Thiagarajan dalam Maydiantoro (2020) menyebutkan bahwa proses penyebaran meliputi : *validation testing, packaging* serta *diffusion and adoption*. Dalam tahap penyebaran, pemasaran produk dilakukan untuk membuatnya dapat diterima oleh pengguna lain. Tujuan dari tahap penyebaran adalah untuk mendapatkan rekomendasi dan ulasan agar produk dapat diadopsi oleh pengguna lain. Pada tahap ini dilakukan pendistribusian media video animasi 2D secara *online* melalui aplikasi youtube agar produk yang dikembangkan dapat digunakan dalam skala yang lebih luas.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi berarti melakukan pengamatan langsung untuk melihat gejala subjek secara menyeluruh (Lubis, 2018). Observasi pada penelitian ini yaitu observasi tidak terstruktur. Observasi dilakukan untuk melihat proses pembelajaran secara langsung di kelas 1 MIS Darussalam Bengkulu Tengah.

2. Wawancara

Wawancara adalah proses interaksi langsung antara peneliti dan responden (Sudaryo, 2016). Wawancara pada penelitian ini yaitu wawancara tidak

terstruktur. Wawancara pada penelitian ini ditujukan kepada siswa dan wali kelas 1 MIS Darussalam Bengkulu Tengah untuk menganalisis masalah dan kebutuhan.

3. Angket

Angket adalah metode untuk mengumpulkan data informasi dari responden dalam bentuk kuesioner yang telah dirancang sebelumnya (Sugiyono, 2009). Angket diberikan kepada ahli materi dan media untuk menentukan apakah media yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, angket diberikan kepada wali kelas dan siswa selama uji coba produk untuk mengetahui bagaimana respon terkait media yang dikembangkan.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses mengumpulkan, mengolah, dan mengevaluasi data dari media tertentu. Dengan teknik ini, peneliti dapat mengevaluasi keberhasilan suatu media.

1. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan media dilakukan oleh ahli media dan ahli materi menggunakan skala *likert*.

Tabel 3. 6 Skala Likert

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

Sumber: Deby (2024)

Hasil validasi yang sudah didapat akan dihitung presentase menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase validasi kelayakan media

$\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh dari penilaian ahli media

$\sum xi$ = Jumlah skor maksimum yang diharapkan dari seluruh penilaian

100% = Konstanta untuk mengubah nilai menjadi persentase

Selanjutnya, presentase kelayakan yang diperoleh dari ahli media dan materi kemudian diinterpretasikan sesuai kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. 7 Kriteria kelayakan media

Tingkat pencapaian %	Kategori
81% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Kurang layak
21% - 40%	Tidak layak
0% - 20%	Sangat tidak layak

2. Analisis Kepraktisan

Analisis respon wali kelas terhadap media video animasi 2D menggunakan skala *likert*.

Tabel 3. 8 Skala Likert

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

Sumber: Deby (2024)

Sedangkan analisis respon siswa menggunakan skala *guttman*.

Tabel 3. 9 Skala Guttman

Kategori	Skor
Ya	1
Tidak	0

Sumber: Sudaryo (2016)

Hasil respon wali kelas dan siswa yang sudah didapat akan dihitung presentase menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase respon

f = Jumlah skor hasil pengumpulan data

N = skor maksimal

Setelah presentase yang diperoleh dari respon wali kelas dan siswa kemudian diinterpretasikan sesuai kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. 10 Kriteria respon

Persentase (%)	Kategori
81 – 100%	Sangat baik
61 – 80%	Baik
41 – 60%	Cukup baik
21 – 40%	Kurang baik
0 – 20%	Sangat kurang