

BAB III

METODE PENELITIAN

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

1. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development* (R&D). Menurut Fitri, (2020:67) mengemukakan bahwa metode penelitian dan pengembangan R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk baru atau melengkapi dan menyempurnakan produk yang sudah ada secara bertanggungjawab. Penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan desain penelitian yang digunakan penulis untuk mengembangkan dan memvalidasi produk tertentu agar dapat bermanfaat untuk peserta didik dan guru.

2. Rancangan penelitian

Mengembangkan produk yang berupa desain pembelajaran dengan pendekatan ADDIE, yang merupakan singkatan dari *analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Menurut Fitri (2020:263) Model pengembangan ADDIE memiliki 5 Langkah atau tahapan yang mudah dipahami dan diimplementasikan untuk dapat mengembangkan media atau produk yang ingin dilengkapi seperti modul pembelajaran, video pembelajaran, buku ajar dan sebagainya.

Adapun langkah-langkah pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut:

a. Analysis

Analysis pemikiran tentang produk dan analisis kebutuhan guru dan peserta didik dalam pelajaran serta identifikasi/ materi pelajaran dan perumusan tujuan. Tahap ini yang berkaitan dengan kegiatan analisis terhadap situasi kerja dan lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan. Pada tahapan analisis ini bertujuan untuk mengetahui kemungkinan penyebab sebuah permasalahan dalam proses pembelajaran.

b. *Design*

Design adalah kegiatan penyusunan konsep dan struktur kerangka media sesuai dengan produk yang dibutuhkan. Langkah desain ini untuk memverifikasi media pembelajaran dan metode ujian yang tepat. Dalam penyelesaian dari tahap desain ini, guru harus mampu menyiapkan sebuah fungsi yang spesifik untuk menutup batas kekosongan pelaksanaan pembelajaran untuk kekurangan pengetahuan dan keterampilan.

c. *Development*

Development adalah kegiatan pengembangan media sesuai dengan pembelajaran yang dipilih yang berkaitan dengan kegiatan pembuatan dan pengajuan produk, tahap *development* ini bertujuan untuk menghasilkan dan memvalidasi sumber belajar yang dipilih yang divalidasi oleh ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Sumber daya yang dibutuhkan dalam pelaksanaan pembelajaran yang sudah direncanakan mesti diidentifikasi oleh guru untuk menyelesaikan tahap *development* ini. Setelah itu, untuk implementasi pengajaran yang direncanakan, pemilihan atau pengembangan seluruh alat yang diperlukan, kemudian mengevaluasi output pembelajaran, dan menuntaskan tahap yang tersisa dari rangkaian desain pengajaran ADDIE.

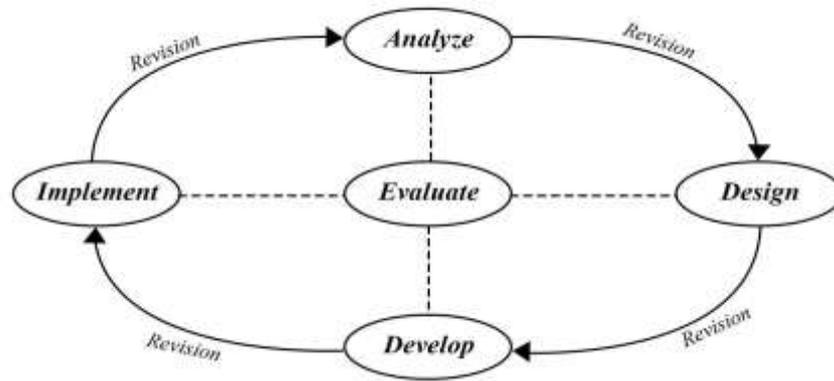
d. *Implementation*

Implementation adalah kegiatan mengujicobakan media dan membagikan angket respon. Tahap implementasi ini bertujuan agar guru mempersiapkan lingkungan belajar dan melibatkan peserta didik dengan baik dalam proses pembelajaran. Tahap implementasi ini memiliki prosedur umum yakni mempersiapkan guru dan mempersiapkan siswa.

e. *Evaluation*

Evaluation adalah kegiatan melakukan analisis dan perbaikan keseluruhan terhadap kesalahan yang terjadi, serta mengukur ketercapaian tujuan pengembangan dan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sudah sesuai dengan spesifikasi

atau belum. Tahap evaluasi ini bertujuan untuk menilai kualitas produk dan proses pengajaran, baik sebelum maupun sesudah tahap implementasi.



Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE (Fitri, 2020:263)

B. Subjek Penelitian

Menurut Sari (2022:79) menyatakan bahwa subjek penelitian merupakan hal yang harus ditatata dan ditentukan sejak awal memulai penelitian, dengan mengetahui subjek penelitian. Sehingga peneliti dapat mengetahui apa atau siapa yang akan diambil data dan informasinya yang akan digunakan dalam penelitian. Adapun dalam sebuah subjek penelitian terdapat subjek dan objek penelitian yang mengacu pada informan yang akan menjadi sumber data yang akan diteliti sedangkan objek penelitian lebih mengacu kepada permasalahan yang sedang diteliti dalam penelitian. Pada subjek penelitian ini dibagi menjadi dua bagian yaitu subjek pengembangan dan subjek uji coba produk. Adapun pembagian dari subjek penelitian ini adalah:

1. Subjek Pengembangan

Subjek dalam pengembangan ini ialah validasi dari ahli media, validasi ahli bahasa dan validasi ahli materi sebagai pengukuran kevalidan program dari aspek tampilan desain dan fungsi program tersebut. Ahli media bertugas untuk untuk memvalidasi media pembelajaran yang dikembangkan oleh penulis, ahli bahasa untuk memvalidasi bahasa yang digunakan pada materi pembelajaran dan ahli materi bertugas untuk

memvalidasi materi dan soal untuk pengevaluasian yang disajikan pada media pembelajaran. Validasi oleh ahli bertujuan untuk menguji kevalidan produk apakah layak dijadikan sebagai media pembelajaran atau tidak, dan untuk mengetahui kekurangan dari media yang dikembangkan sehingga dapat diujicobakan dalam penelitian.

2. Subjek Uji Coba produk

Subjek uji coba produk dalam penelitian ini akan diujicobakan pada peserta didik kelas VII di SMP LKIA Pontianak untuk dijadikan *purposive sampling*. Menurut Sugiyono, (2022:81) teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian. Pada saat uji coba peserta didik akan diberikan angket untuk menilai kepraktisan dari media pembelajaran, sedangkan uji coba kevalidan diperoleh dari angket validator ahli media, ahli bahasa dan ahli materi.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah tata cara, langkah, atau prosedur secara ilmiah untuk mendapatkan data untuk melaksanakan penelitian. Menurut Arikunto, (2014:60) yang mengungkapkan sejak mahasiswa berada di tingkat 1 baik saja dilatih untuk mengadakan penelitian, mulai dengan tingkat penelitian yang paling sederhana. Dengan bimbingan dosen, beberapa mahasiswa dilibatkan dalam kegiatan penelitian. Misalnya, mulai dari tugas mengumpulkan data (membagi dan mengumpulkan kuesioner) atau mengolah data (tabulasi dan menghitung).

Model yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini yaitu model ADDIE. Keunggulan model ini, yaitu dilihat dari prosedur kerjanya yang sistematis yakni pada setiap langkah akan dilalui dan selalu mengacu pada langkah sebelumnya yang sudah diperbaiki sehingga diharapkan dapat diperoleh produk yang efektif. Selain itu, terdapat prosedur pemilihan atau pengembangan media didalam prosedur pengembangan produk yang dibuat sehingga dapat sesuai dengan tujuan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Langkah-langkah yang dilaksanakan dalam pengembangan media

pembelajaran ini yaitu: *Analyse* (analisis), *Design* (desain), *Develop* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

1. Analysis

Analysis berkaitan dengan kegiatan analisis terhadap situasi kerja dan lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan. Pada tahapan analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi kemungkinan penyebab sebuah kesenjangan kinerja pembelajaran Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) yang terjadi pada sasaran pengguna produk yang akan dikembangkan.

a. Analisis kebutuhan pengguna

Pada tahap ini dilakukan observasi dan wawancara untuk mengetahui pengembangan e-modul berbasis *flipbook maker* seperti apa yang dibutuhkan di sekolah dan mata pelajaran apa yang kurang di pahami oleh peserta didik.

b. Analisis kebutuhan konten

Pada tahap ini menganalisis dan mewawancarai guru pelajaran bahasa Indonesia untuk mengetahui konten yang akan dibuat dan untuk menentukan pengguna dari pengembangan e-modul yang akan digunakan.

c. Analisis Materi dan Tujuan

Pada tahap ini menganalisis materi kearifan kearifan lokal yang terdapat dalam pembelajaran Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila yang akan di dipilih untuk dikembangkan dalam e-modul yang terdapat pada fase D membahas tentang kebudayaan serta sejarahnya.

2. Design

Setelah melakukan analisis, kemudian dilanjutkan pada tahap kedua yaitu tahap desain. *Design* adalah tahap yang dilakukan sebelumnya, tahap ini dilakukan untuk mendesain media pembelajaran yang diharapkan dan metode pengujian yang tepat dan mengembangkan *storyboard* di media komik digital. Untuk mendesain media ini menggunakan *stroyboard* menurut Kulsum dkk. (2018:6) papan cerita (*storyboard*) adalah salah satu

cara alternatif untuk mensketsakan kalimat penuh sebagai alat perencanaan. Papan cerita menggabungkan alat bantu dan visualisasi pada selembar kertas sehingga naskah visual terkoordinasi. Storyboard ini membantu kita untuk merancang sebuah cerita seperti halnya membuat gambaran kasar sebelum kita membuat objek aslinya.

3. Development

Menurut Cahyadi (2019:37) pengembangan dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk dalam hal ini adalah bahan ajar. Langkah pengembangan dalam penelitian ini meliputi kegiatan membuat dan memodifikasi bahan ajar. Dalam tahap desain telah disusun kerangka konseptual pengembangan bahan ajar. Dalam tahap pengembangan konseptual tersebut direalisasikan dalam bentuk produk pengembangan bahan ajar yang siap diimplementasikan sesuai dengan tujuan.

Development merupakan kegiatan pengembangan media sesuai dengan pembelajaran yang dipilih atau kegiatan pembuatan media dan memvalidasi produk yang dikembangkan. Prosedur yang dilakukan pada tahap pengembangan dalam penelitian ini adalah:

a. Pengembangan rancangan

Pada tahap ini, diperoleh produk awal perangkat pembelajaran yaitu "Pengembangan E-Modul Berbasis *Flipbook Maker* dalam Pembelajaran Kearifan Lokal Di SMP LKIA Pontianak."

b. Validasi

Validasi ini digunakan untuk mengetahui kelayakan dari sebuah media pembelajaran sebelum diterapkan dalam proses pembelajaran. Validasi ini akan dilakukan oleh dosen ahli media, ahli bahasa, ahli materi, dan guru mata pelajaran. Pada tahap ini peneliti akan mendapatkan saran untuk perbaikan media pembelajaran yang akan diterapkan.

c. Revisi

Perangkat pembelajaran berupa media pembelajaran berbasis *flipbook maker*. Setelah melakukan validasi maka media pembelajaran akan berada di tahap revisi atau perbaikan. Setelah tahap ini selesai maka media pembelajaran akan di ujicobakan dalam kegiatan pembelajaran.

4. Implementation

Tahap *implementation* merupakan kegiatan menggunakan produk, Tahap *implementation* ini bertujuan agar guru mempersiapkan lingkungan belajar dan melibatkan peserta didik dengan baik dalam proses pembelajaran. Tahap implementasi ini memiliki prosedur umum yakni mempersiapkan guru dan mempersiapkan siswa.

5. Evaluation

Evaluation adalah kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum. Tahap evaluasi ini bertujuan untuk menilai kualitas produk dan proses pengajaran, baik sebelum maupun sesudah tahap implementasi.

D. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

1. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan alat yang digunakan dalam mengambil data. Memilih metode pengumpulan perlu disesuaikan dengan pertimbangan dari segi kualitas alat, yaitu taraf validitas, reliabilitas dan pertimbangan lainnya biasanya dari sudut pandang praktis, misalnya seperti kualifikasi orang yang menggunakan produk tersebut, lebih menyukai ketika menggunakan alat tersebut atau tidak. Mengacu pada hal tersebut, maka metode teknik dan alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

a. Teknik Komunikasi Langsung

Pada teknik ini peneliti mendatangi dan berhadapan langsung dengan pihak responden atau subjek yang akan diteliti nantinya yaitu guru mata pelajaran Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Dalam

komunikasi langsung peneliti melakukan wawancara, dimana wawancara yang dilakukan adalah wawancara bebas yang artinya wawancara menyampaikan tentang pertanyaan kepada responden, peneliti tidak menggunakan pedoman, dan cara ini akan lebih efektif untuk menyampaikan informasi yang diinginkan oleh peneliti. Pada wawancara bebas ini pedoman yang ditanyakan oleh peneliti hanya garis-garis besar dari permasalahan yang ingin teliti.

b. Teknik Kuesioner

Teknik Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk mempermudah mengetahui informasi dari responden mengenai hal-hal yang ingin ditanyakan. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawabnya, Sugiyono (2020:257).

c. Lembar Validasi

Lembar Validasi adalah teknik pengumpulan data dengan memberikan suatu penilaian terhadap produk yang akan dikembangkan baik dari segi proses, prosedur, sistem maupun pelengkapan dalam pengembangan suatu produk. Tujuan lembar validasi untuk mengetahui produk yang dihasilkan valid atau tidak.

d. Teknik Dokumentasi

Teknik dokumentasi adalah salah satu cara untuk memperoleh data dan informasi berupa buku, dokumen gambar dan video. Menurut Mardawani, (2020:59) menyatakan bahwa teknik “dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memperoleh informasi dari bermacam-macam sumber tertulis atau dokumen yang ada pada subjek/responden tempat, dimana subjek/responden bertempat tinggal atau melakukan kegiatan sehari-hari”. Dalam penelitian ini pengumpulan dokumentasi dibuat dalam bentuk gambar foto narasumber dengan peneliti sebagai bukti pengumpulan data yaitu melakukan wawancara dengan tujuan agar dapat mendukung penelitian penulis.

2. Alat Pengumpul Data

Alat pengumpul data adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Beberapa alat yang digunakan pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu:

a. Wawancara tak terstruktur

Wawancara adalah suatu alat pengumpulan data apabila ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan mengetahui data langsung melalui percakapan atau tanya jawab. Penelitian ini menggunakan jenis wawancara tidak terstruktur. Menurut Sugiyono, (2022:233) wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana penulis tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.

1) Angket

Menurut Sugiyono, (2022:142) angket merupakan alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada guru dan peserta didik untuk di jawab. Angket yang digunakan dalam pengumpulan data terdiri dari (angket untuk ahli media dan ahli bahasa dan ahli materi) digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan, (angket untuk peserta didik) digunakan untuk mengukur kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Angket dapat berupa pertanyaan/pernyataan tertutup atau terbuka, yang diberikan kepada guru dan peserta didik secara langsung atau dikirim melalui pos atau internet. Angket yang digunakan dalam desain ini ialah dengan skala likert.

Tabel 3.1
Skala Likert

Skor	Kriteria
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Kurang Setuju
2	Tidak setuju
1	Sangat tidak setuju

Hamzah (2019:98)

2) Lembar validasi

Lembar validasi yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah untuk memberikan lembar validasi kepada ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan guru mata pelajaran untuk mengetahui kevalidan dari media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Lembar validasi menggunakan penilaian 5=SS (Sangat Setuju), 4= (Setuju), 3 (kurang Setuju), 2= (Tidak Setuju), 1 = (Sangat Tidak Setuju).

3) Dokumen

Peneliti menggunakan alat untuk mendokumentasikan penelitian ini, satu diantaranya penulis menggunakan catatan lapangan dan kamera untuk mengambil foto hasil penelitian yang telah dilakukan ketika berada di lapangan. Menurut Sugiyono, (2022:240) ia memaparkan bahwa dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen historie, cerita, biografi, peraturan, dan kebijakan. Dokumen berbentuk gambar yaitu, foto, gambar hidup, dan sketsa. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film dan lain-lain yang berbentuk karya seni dari seseorang.

E. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono, (2022:243) menyatakan bahwa “dalam penelitian kuantitatif teknik analisis data yang digunakan secara jelas, yaitu diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam proposal”. Sedangkan dalam penelitian kualitatif data diperoleh dari berbagai sumber dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam (triangulasi) dan dilakukan secara terus-menerus sampai data data jenuh.

Teknik analisis data dalam penelitian dilakukan untuk mengetahui tingkat Kevalidan dan kepraktisan dari media pembelajaran yang dikembangkan.

1. Kevalidan

Untuk menjawab sub masalah yang kedua yaitu, kevalidan media pembelajaran berbasis *flipbook maker*, peneliti membutuhkan 9 orang ahli yaitu sebagai ahli media, ahli materi dan ahli bahasa untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti Kevalidan media yang dikembangkan didasari oleh data yang diperoleh dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Adapun rumus yang digunakan untuk menguji kevalidan media yaitu:

$$\text{Presentase Indeks}(\%) = \frac{\text{Skor Yang Diperoleh}}{\text{Skor Tertinggi}} \times 100\%$$

Tabel 3.2
Tingkat Kevalidan Produk

Persentasi	Tingkat kevalidan	Keterangan
81%<Skor≤100%	Sangat valid	Dapat digunakan
61%<Skor ≤80%	valid	Dapat digunakan
41%<Skor≤60%	Cukup valid	Sebagian revisi
21%<Skor≤40%	Kurang valid	revisi
0%<Skor≤100%	Tidak valid	Revisi

Fitri, (2022:266)

Nilai kevalidan dalam penelitian pada penelitian ini ditentukan dengan kriteria “valid” sampai dengan “sangat valid”. Jika hasil validasi

memperoleh kriteria “valid”, maka media pembelajaran berbasis *flipbook maker* sudah dapat digunakan.

2. Kepraktisan

Kepraktisan digunakan untuk melihat respon peserta didik terhadap media pembelajaran untuk menjawab sub masalah pertama. Kepraktisan diperoleh dari penilaian peserta didik yang menjadi subjek uji coba produk pada angket respon peserta didik. Data kuantitatif digunakan untuk mengolah data dari instrumen angket respon peserta didik dengan menggunakan skala *likert*. Adapun rumus yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

$$\text{Presentase Indeks}(\%) = \frac{\text{Skor Yang Diperoleh}}{\text{Skor Tertinggi}} \times 100\%$$

Tabel 3.3
Tingkat Kepraktisan Produk

Persentasi	Tingkat kepraktisan	Keterangan
81%<Skor≤100%	Sangat Praktis	Dapat digunakan
61%<Skor ≤80%	praktis	Dapat digunakan
41%<Skor≤60%	Cukup Praktis	Sebagian revisi
21%<Skor≤40%	Kurang Praktis	revisi
0%<Skor≤100%	Tidak Praktis	Revisi

Fitri, (2020:266)

Nilai Kepraktisan dalam penelitian ini ditentukan dengan kriteria “praktis” sampai dengan “sangat praktis”. Jika hasil validasi mendapat kriteria “praktis”, maka media pembelajaran berbasis *flipbook maker* sudah dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.