

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

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

1. Metode Penelitian

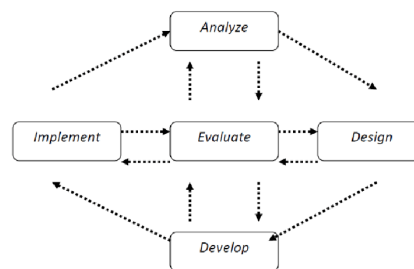
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan pendekatan *research and development* (R&D) atau bisa disebut dengan penelitian dan pengembangan. *Research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk. Menurut Sugiyono (2021) metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah proses pengembangan dan validasi produk pendidikan (Sanjaya, 2017). Borg and Gall (1983) penelitian pengembangan merupakan sebuah proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang sudah ada atau mengembangkan produk baru, bisa juga penelitian pengembangan digunakan untuk menemukan pengetahuan atau menjawab permasalahan yang sedang dihadapi.

Penelitian dan pengembangan pendidikan *research and development* bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Produk penelitian dalam bidang dapat berupa model, media pembelajaran, buku ajar, alat evaluasi dan perangkat pembelajaran: kurikulum, kebijakan sekolah dan lain-lain. Setiap produk yang dikembangkan membutuhkan prosedur penelitian yang berbeda-beda (Mulyatiningsih, 2011:145).

Secara kajian penelitian ini bertujuan untuk melihat kelayakan dan kepraktisan pengembangan media pembelajaran geografi berbasis aplikasi Canva dalam bentuk poster.

2. Rancangan Penelitian Pengembangan

Rancangan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dalam penelitian menggunakan model ADDIE. Model desain ADDIE salah satu model yang memperlihatkan tahapan-tahapan dasar pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari, model ini memiliki lima fase atau tahapan utama, yaitu: 1) analisis (*analysis*), 2) desain (*design*), 3) pengembangan (*development*), 4) implementasi (*implementation*), 5) evaluasi (*evaluation*). Kelima fase dalam model ADDIE perlu dilakukan secara sistemik dan sistematis (Pribadi, 2009). Secara lebih jelas model ADDIE dapat dilihat pada gambar 3.1



Gambar 3.1 Tahapan ADDIE Model

3. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dan pengembangan media pembelajaran geografi berbasis aplikasi Canva dalam bentuk poster di kelas X SMA Negeri 2 Simpang Hilir yang beradaptasi dari ADDIE dilaksanakan sesuai tahap-tahap berikut:

a. Analisis (*Analysis*)

Analisis kebutuhan untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat serta membantu kompetensi siswa. Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap pelaksanaan pembelajaran di kelas X SMA Negeri 2 Simpang Hilir. Hasil dari analisis yang telah dilakukan peneliti menemukan masalah, dimana terlihat bahwa di sekolah guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi. Guru hanya memanfaatkan media pembelajaran yang ada berupa *power point* dan sumber belajar dari buku. Hal itu menyebabkan siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang

dijelaskan oleh guru khususnya pada mata pelajaran geografi. Tahap analisis meliputi kegiatan sebagai berikut:

- 1) Melakukan analisis kompetensi yang dituntut kepada peserta didik di SMA Negeri 2 Simpang Hilir.
- 2) Melakukan analisis karakteristik peserta didik tentang kapasitas belajarnya, pengetahuan, keterampilan, sikap yang telah dimiliki peserta didik serta aspek lain yang terkait di SMA Negeri 2 Simpang Hilir.
- 3) Melakukan analisis materi sesuai dengan tuntutan kompetensi di SMA Negeri 2 Simpang Hilir.

b. Perencanaan (*Design*)

Setelah dilakukan analisis, dalam tahap ini peneliti melakukan rancangan pengembangan pembelajaran, maupun rancangan pengajaran, maka dari itu peneliti perlu mendesain media pembelajaran sesuai apa yang diteliti. Pada tahap ini penulis mendesain media pembelajaran yang akan dikembangkan berbentuk media pembelajaran geografi berbasis aplikasi Canva dalam bentuk poster di kelas X SMA Negeri 2 Simpang Hilir dimulai dari pemilihan ukuran, *background* atau latar belakang, pemilihan *template* dan gambar yang ditampilkan yang cocok digunakan sesuai dengan materi agar produk yang dihasilkan tidak membosankan tentunya menarik perhatian siswa.

c. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini yaitu menghasilkan suatu desain menjadi kenyataan. Pada penelitian ini media yang dikembangkan yaitu berupa media pembelajaran geografi berbasis aplikasi Canva dalam bentuk poster di kelas X SMA Negeri 2 Simpang Hilir. Pertama penulis menginstal aplikasi Canva di android maupun di PC, kemudian mendaftar atau *login* dengan menggunakan email, lalu memilih fitur-fitur atau *template* yang sesuai dengan kebutuhan, disini penulis memilih *template* berbentuk poster, selanjutnya mendesain poster

tersebut sesuai materi pembelajaran yang penulis digunakan.

d. Implementasi (*Implementation*)

Melaksanakan program pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva dalam bentuk poster di kelas X SMA Negeri 2 Simpang Hilir. Hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi keefektifan, kemenarikan dan efisiensi pembelajaran. Jika media pembelajaran poster yang dibuat sudah dapat dijalankan sesuai dengan yang direncanakan, maka kegiatan selanjutnya adalah mengevaluasi media. Tetapi, apabila tidak sesuai maka dilakukan kembali tahap revisi terhadap media pembelajaran poster.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini untuk menilai atau mengevaluasi dari media pembelajaran yang dikembangkan, apakah media pembelajaran tersebut berhasil atau tidak digunakan pada proses belajar mengajar. Dalam tahap ini yang diperoleh adalah nilai dari pada media pembelajaran poster yang dikembangkan peneliti. Media pembelajaran geografi berbasis aplikasi Canva dalam bentuk poster di kelas X SMA Negeri 2 Simpang Hilir yang dihasilkan dari pembuatan tahap awal kemudian di validasi oleh ahli media dan materi.

B. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini terdiri dari tim ahli (validator), dan subjek uji coba (guru dan siswa).

1. Ahli (Validator)

Validator produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tim ahli (ahli media) yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang. Adapun validator ahli media dalam penelitian ini adalah dosen program studi Pendidikan Geografi IKIP PGRI Pontianak berjumlah dua orang sebagai validator ahli media. Tim ahli validator memberikan komentar dan saran terhadap poster pembelajaran

yang telah dibuat untuk selanjutnya direvisi sampai dinyatakan valid agar dapat di uji cobakan.

2. Guru

Guru sebagai responden dalam penelitian ini merupakan satu guru mata pelajaran geografi SMA Negeri 2 Simpang Hilir yaitu Ibu Ipitriani,S.Pd. Guru bertugas untuk mengisi lembar angket respon guru yang digunakan sebagai penilaian kepraktisan poster pembelajaran serta memberikan saran apabila terdapat kekurangan terkait poster pembelajaran yang digunakan.

3. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba produk ditunjukkan kepada siswa kelas X SMA Negeri 2 Simpang Hilir yaitu kelas X A, X B, dan X C. Kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah X B. Penentuan kelas yang akan digunakan sebagai uji coba dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Alasan penggunaan teknik *purposive sampling* dalam pengambilan sampel penelitian ini dikarenakan kelas yang akan digunakan sebagai uji coba produk langsung dipilih oleh guru mata pelajaran geografi SMA Negeri 2 Simpang Hilir.

C. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Sugiyono (296: 2021) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

a. Teknik Komunikasi Langsung

Komunikasi langsung merupakan proses komunikasi yang dilakukan secara langsung atau tatap muka. Seperti halnya ketika berbicara dengan orang lain tanpa adanya perantara atau media komunikasi sebagai pengantar pesan atau informasi. Komunikasi langsung dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui data awal dalam penelitian informasi yang diperoleh sebagai saran untuk

mengembangkan media pembelajaran poster berbasis aplikasi Canva.

b. Teknik Komunikasi Tidak Langsung

Komunikasi tidak langsung merupakan proses dari suatu komunikasi yang dilakukan secara tidak langsung, melainkan memerlukan alat bantu komunikasi yang berfungsi sebagai media komunikasi. Komunikasi tidak langsung dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran poster berbasis aplikasi Canva yang dinilai oleh validator ahli materi dan ahli media, sedangkan angket yang digunakan adalah angket respon guru dan siswa untuk menjawab rumusan masalah terkait dengan tingkah kepraktisan produk.

c. Teknik Studi Dokumenter

Studi dokumen adalah proses mengumpulkan data yang berkaitan dengan variabel penelitian. Teknik ini digunakan untuk melengkapi data yang dibutuhkan untuk penelitian. Pada penelitian ini dilakukan pengkajian kurikulum merdeka yang dilakukan untuk menentukan kompetensi dasar dalam pengembangan media pembelajaran poster berbasis aplikasi Canva sehingga nantinya dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan.

2. Alat Pengumpulan Data

Sesuai dengan teknik mengumpulkan data yang telah ditentukan maka diperlukan alat pengumpulan data yang sesuai dengan teknik dan jenis data yang digunakan. Adapun alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Pedoman Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti 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 responden sedikit atau kecil (Sugiyono, 2021: 195). Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini bertujuan

untuk mengetahui data awal dalam penelitian dan informasi yang diperoleh sebagai masukan pengembangan media pembelajaran poster.

b. Angket dan Lembar Validasi

1) Kuesioner Angket

Kuesioner merupakan “teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk menjawabnya” (Sugiyono, 2021:146). Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala *Likert*. Skala *Likert* digunakan untuk mengembangkan instrumen mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap potensi dan permasalahan suatu objek. Adapun angket yang dimaksud dalam penelitian ini adalah lembar angket respon guru dan angket respon siswa untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan. Angket respon diberikan saat uji coba kepada guru dan siswa. Pemberian skor angket respon guru dan siswa menggunakan skala *Likert* dengan kriteria lima tingkat yang di tujukan pada tabel 3.1 sebagai berikut:

Tabel 3.1
Pedoman Pengukuran Angket Respon Guru dan Siswa

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Adapun kisi-kisi lembar angket respon siswa dan guru yang akan digunakan dalam penelitian dapat dilihat pada tabel 3.2 di halaman berikutnya:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Respon Guru dan Siswa

No	Aspek	Indikator	Nomor Instrumen
1	Materi	Kesesuaian isi poster dengan CP	1
		Kesesuaian poster dengan tujuan	2
		Kebenaran materi	3
		Penyajian materi	4
2	Manfaat	Kemudahan penyajian materi	5
		Kemudahan penggunaan	6
		Meningkatkan motivasi belajar	7
		Meningkatkan konsentrasi siswa	8
		Memberikan pengalaman baru	9
		Dapat digunakan kapan saja	10
		Dapat digunakan dimana saja	11
3	Kebahasaan	Kejelasan tanda baca	12
		Istilah yang digunakan	13
		Ketepatan tanda baca	14
		Ketepatan penggunaan bahasa	15
4	Visual	Kualitas gambar	16
		Keterbacaan teks	17
		Kesesuaian warna huruf	18
		Ketepatan pemilihan <i>font</i> huruf	19

(Sumber: Adella Rahayu Pangestu, 2021 dimodifikasi oleh Mesy SR, 2023)

2) Lembar Validasi

Lembar validasi digunakan untuk memperoleh data tentang tingkat kevalidan media pembelajaran geografi berbasis aplikasi Canva dalam bentuk poster. Adapun lembar validasi berdasarkan kisi-kisi yang telah dikembangkan yaitu lembar validasi ahli materi dan lembar validasi ahli media. Lembar validasi ahli materi meliputi aspek kualitas, aspek pembelajaran aspek isi sedangkan di lembar ahli media meliputi aspek tampilan.

Penskoran validasi menggunakan skala *Likert* dengan lima kriteria lima tingkat yang ditunjukkan pada tabel 3.3 di halaman berikutnya:

Tabel 3.3
Pedoman Skor Validasi Ahli Materi dan Media

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Adapun kisi-kisi lembar validasi ahli materi maupun ahli media yang akan digunakan dalam penelitian dapat dilihat pada tabel 3.4 yang ada di bawah ini.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nomor Instrumen
1	Materi	Kesesuaian isi poster dengan CP	1
		Kesesuaian isi poster dengan tujuan	2
		Kebenaran konsep materi	3
		Keruntutan penyajian materi	4
2	Manfaat	Kemudahan penyajian materi	5
		Kemudahan penggunaan	6
		Meningkatkan motivasi belajar	7
		Meningkatkan konsentrasi siswa	8
		Memberikan pengalaman baru	9
		Dapat digunakan kapan saja	10
		Dapat digunakan dimana saja	11
3	Kebahasaan	Keterbacaan tulisan	12
		Istilah yang digunakan	13
		Kejelasan tanda baca	14
		Penggunaan bahasa	15
4	Kesesuaian Media	Kesesuaian poster dengan materi	16
		Kesesuaian perkembangan IPTEK	17
		Kesesuaian poster dengan SCL	18

(Sumber: Adella Rahayu Pangestu, 2021 dimodifikasi oleh Mesy SR, 2023)

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Nomor Instrumen
1	Tujuan	Mempermudah dan memperjelas	1
		Keterbatasan waktu	2
		Kemudahan pengoperasian media	3
2	Manfaat	Kemudahan penyajian materi	4
		Kemudahan penggunaan	5
		Meningkatkan motivasi belajar	6
		Meningkatkan konsentrasi siswa	7
		Memberikan pengalaman baru	8
		Dapat digunakan kapan saja	9
		Dapat digunakan dimana saja	10
3	Visual	Kualitas gambar	11
		Keterbacaan teks	12
		Ketepatan pemilihan <i>font</i> huruf	13
		Kesesuaian warna huruf	14
		Tata letak gambar	15
		Kesesuaian warna tampilan	16
		Kesesuaian ukuran	17

(Sumber: Adella Rahayu Pangestu, 2021 dimodifikasi oleh Mesy SR, 2023)

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen merupakan alat pengumpulan data dengan mengambil data dari dokumen atau arsip.

D. Teknik Analisis Data

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran geografi berbasis aplikasi Canva dalam bentuk poster. Adapun analisis dan untuk menjawab rumusan masalah sebagai berikut:

1. Untuk Menjawab Rumusan Masalah yang Pertama

Untuk menjawab sub masalah pertama mengenai tahap analisis kebutuhan media pembelajaran geografi berbasis aplikasi Canva dalam bentuk poster, maka diperoleh data deskriptif kualitatif yang dilakukan

menggunakan panduan wawancara dengan guru geografi dan siswa kelas X SMA Negeri 2 Simpang Hilir.

2. Untuk Menjawab Rumusan Masalah yang Kedua Bagian 1

Untuk menjawab sub masalah 2 mengenai tingkat kevalidan media pembelajaran geografi berbasis aplikasi Canva dalam bentuk poster, data diperoleh dari penelitian kualitatif yang dilakukan oleh tim ahli (validator). Penilaian tersebut diberikan pada lembar validasi ahli materi dan ahli media, dengan cara memberikan tanda *check list* (√) pada kriteria yang dimuat pada lembar tersebut. Hasil dari data kualitatif berupa komentar dan saran dari ahli digunakan untuk merevisi poster dan data kualitatif digunakan untuk mengolah data berbentuk nilai atau persentase yang diperoleh melalui lembar validasi ahli materi dan media menggunakan skala *Likert* dengan kriteria lima tingkat dan selanjutnya akan dianalisis dengan rumus persentase skor item pada setiap pernyataan dalam lembar validasi. Adapun rumus yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Selanjutnya, sebagai dasar pengambilan keputusan untuk merevisi media pembelajaran poster, maka digunakan kriteria penilaian yang ditunjuk pada tabel 3.6

Tabel 3.6
Kriteria Skor Skala *Likert*

Persentase	Kriteria Kevalidan	Keterangan
81 – 100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
61 – 80%	Valid	Tidak Revisi
41 – 60%	Cukup Valid	Sebagian Revisi
21 – 40%	Kurang Valid	Revisi
0 – 20%	Sangat Tidak Valid	Revisi

(Sumber: Ridwan dalam Maku, 2019)

3. Untuk Menjawab Rumusan Masalah yang Kedua Bagian 2

Untuk menjawab sub masalah 2 mengenai tingkat kepraktisan media pembelajaran geografi berbasis aplikasi Canva dalam bentuk poster, data

diperoleh dari hasil angket respon guru dan siswa menggunakan penilaian kuantitatif. Selanjutnya digunakan skala *Likert* yang memiliki 5 tingkat kriteria dan selanjutnya akan dianalisis dengan rumus persentase skor item pada setiap pernyataan dalam angket. Adapun rumus persentase yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Selanjutnya, sebagai dasar pengambilan keputusan untuk merevisi poster, maka digunakan kriteria penilaian yang ditunjukkan dalam tabel 3.7

Tabel 3.7
Kriteria Skor Skala *Likert*

Persentase	Kriteria Praktis	Keterangan
81 – 100%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
61 – 80%	Praktis	Tidak Revisi
41 – 60%	Cukup Praktis	Sebagian Revisi
21 – 40%	Kurang Praktis	Revisi
0 – 20%	Sangat Tidak Praktis	Revisi

(Sumber: Ridwan dalam Maku, 2019)

E. Rencana Jadwal Penelitian

Berikut ini merupakan rencana jadwal kegiatan penelitian yang dipaparkan pada tabel 3.8 di bawah sebagai berikut:

Tabel 3.8
Jadwal Penelitian Tahun 2023

No	Kegiatan	Bulan/Tahun 2023						
		Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul
1	Pengajuan Outline	■						
2	Penyusunan Desain	■	■	■				
3	Konsultasi Desain	■	■	■				
4	Seminar Desain				■			
5	Perbaikan Hasil Seminar				■	■		
6	Penelitian						■	
7	Konsultasi Skripsi						■	■
8	Ujian Skripsi							■