

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

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

##### **1. Metode Penelitian**

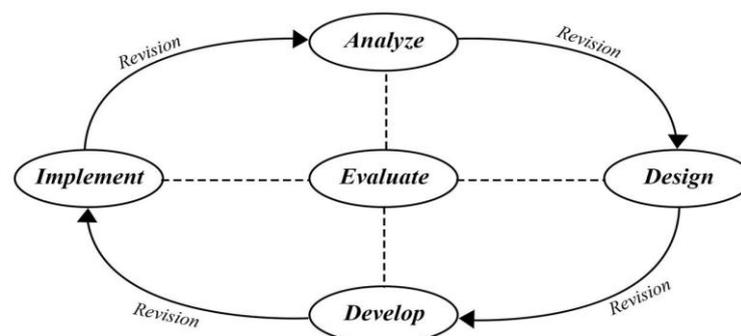
Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Menurut Fitri, (2020:67) mengemukakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan metode penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan produk baru atau melengkapi dan menyempurnakan produk yang sudah ada secara bertanggung jawab.

##### **2. Rancangan Penelitian**

Rancangan dalam penyusunan skripsi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Research and Development* (R&D). *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk tertentu dan diuji cobakan keefektifan produk. Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE memberikan gambaran pendekatan yang sistematis untuk pengembangan instruksional. Menurut Dick and Carry (1996) dalam Fitri, (2020:263) ADDIE merupakan kepanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*.

- a. *Analysis*, pada tahap ini peneliti melihat terhadap situasi dan lingkungan sehingga dapat ditemukan suatu produk apa yang perlu dikembangkan. Pada tahapan analisis ini bertujuan untuk mengetahui kemungkinan penyebab sebuah permasalahan dalam proses pembelajaran.
- b. *Design* yaitu dimana dalam tahap ini peneliti mulai merancang produk yang akan dikembangkan. Pada tahap desain ini digunakan untuk memverifikasi media pembelajaran dan metode yang tepat pada produk yang akan dikembangkan. Dalam penyelesaian dari tahap desain ini, guru harus mampu menyiapkan sebuah fungsi

- yang spesifik untuk menutupi kekosongan pelaksanaan pembelajaran untuk kekurangan pengetahuan dan keterampilan.
- c. *Development* adalah kegiatan pembuatan dan pengujian produk, tahap *Development* ini bertujuan untuk menghasilkan dan memvalidasi sumber belajar yang dipilih. Sumber daya yang dibutuhkan dalam pelaksanaan pembelajaran yang sudah direncanakan mesti diidentifikasi oleh guru untuk menyelesaikan tahap *development* ini.
  - d. *Implementation*, pada tahap ini yaitu kegiatan menggunakan produk yang dikembangkan, tahap implementasi ini memiliki tujuan yaitu agar guru dapat mempersiapkan lingkungan belajar dan melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Prosedur dalam tahap Tahap implementasi yaitu mempersiapkan guru dan peserta didik.
  - e. *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**  
Dick and Carry (1996) dalam Fitri, (2020:263)

## **B. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian adalah suatu hal yang penting yang harus ditata dan ditentukan sejak awal memulai penelitian, dengan mengetahui subjek penelitian maka peneliti dapat mengetahui apa atau siapa yang akan diambil data dan informasinya yang akan digunakan dalam penelitian, (Yunita, 2022:79). Subjek penelitian dibagi menjadi dua bagian yaitu, subjek pengembangan dan subjek uji coba produk. Adapun bagian dari subjek penelitian ini sebagai berikut:

### **1. Subjek pengembangan**

Subjek pada pengembangan ini adalah validasi ahli bahasa, validasi ahli materi, dan validasi ahli media. Ahli bahasa untuk memvalidasi bahasa yang digunakan pada materi pembelajaran, ahli materi bertugas untuk memvalidasi materi dan soal untuk pengevaluasian yang diajikan pada materi pembelajaran, ahli media bertugas untuk memvalidasi media pembelajaran yang dikembangkan penulis. Validasi oleh ahli bertujuan untuk menguji kelayakan produk apakah layak dijadikan sebagai media pembelajaran atau tidak, dan untuk mengetahui kelemahan dari media yang perlu diperbaiki sebelum diujicobakan pada subjek penelitian.

### **2. Subjek uji coba produk**

Penelitian ini subjek uji coba produk adalah peserta didik di SMP Negeri 19 Pontianak yaitu pada kelas VII C yang berjumlah 30 peserta didik dan dipilih dengan *purposive sampling*. Sumargo, (2020:20) mengatakan bahwa *purposive sampling* adalah kegiatan memilih anggota sampel yang digunakan berdasarkan populasi yang ditentukan oleh peneliti semata yaitu dengan subjektif. Pada tahap uji coba produk ini, peserta didik diminta untuk mengakses link yang telah diberikan oleh guru kemudian link tersebut akan terhubung dan menampilkan produk yang akan di uji coba yaitu modul pembelajaran berbasis *Flipbook Maker* dan melakukan kegiatan belajar-mengajar. Setelah kegiatan belajar-mengajar selesai, peserta didik akan diberikan angket untuk menilai

kepraktisan dari media pembelajaran, sedangkan uji coba kevalidan diperoleh dari hasil test peserta didik.

### C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah atau prosedur yang ilmiah untuk mendapatkan data sebagai tujuan dari penelitian. Pengembangan media pembelajaran ini peneliti menggunakan Model ADDIE karena memiliki prosedur yang sistematis dalam setiap Langkah-langkah yang dilalui selalu menunjuk pada langkah sebelumnya yang sudah diperbaiki sehingga mampu memperoleh suatu produk yang efektif.

Model yang digunakan dalam pengembangan media pendidikan ini ialah model ADDIE. Keunggulan model ini, ialah dilihat dari prosedur kerja yang sistematis ialah pada tiap langkah hendak dilalui serta senantiasa mengacu pada langkah lebih dahulu yang telah diperbaiki sehingga diharapkan bisa diperoleh produk yang efisien. Tidak hanya itu, ada prosedur pemilihan serta pengembangan media dalam prosedur pengembangan produk yang terbuat sehingga bisa cocok dengan tujuan riset yang hendak dicoba oleh peneliti. Langkah- langkah yang dicoba dalam pengembangan media pendidikan ialah; *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi) yang akan di jelaskan sebagai berikut:

#### 1. *Analysis*

*Analysis* yaitu berkaitan dengan suatu kegiatan analisis dengan situasi kerja serta lingkungan sehingga ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan. Tujuan langkah analisis untuk mendeskripsikan apa penyebab perhal antara kondisi yang di harapkan terhadap kenyataan dalam pembelajaran Kearifan Lokal yang terjadi pada sasaran penggunaan produk yang akan dikembangkan.

##### a. Analisis kebutuhan pengguna

Pada tahap ini analisis kebutuhan pengguna dilakukan dari hasil observasi dan wawancara kepada guru untuk mengetahui

pengembangan media modul elektronik seperti apa yang masih kurang dipahami oleh peserta didik dan media yang cocok atau dibutuhkan oleh sekolah, sehingga pengembangan media pembelajaran dapat.

b. Analisis kebutuhan konten

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis dengan cara mewawancarai guru mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk mengetahui materi yang akan dibuat dalam mengembangkan modul elektronik yang akan digunakan.

c. Analisis materi dan tujuan

Pada sesi ini menganalisis modul kearifan lokal yang ada dalam pendidikan proyek penguatan profil pelajar Pancasila yang hendak diseleksi dalam mengembangkan e- modul yang ada dalam fase D mengambil materi tentang kebudayaan dan sejarahnya. .

## 2. *Design*

Setelah dilakukan analisis, kemudian tahap selanjutnya yaitu adalah tahap desain. *Design* merupakan langkah untuk merancang produk sesuai dengan kebutuhan analisis yang dilakukan sebelumnya. Tahap design dilakukan untuk mendesain media pembelajaran yang diharapkan metode pengujian tepat dan mengembangkan *storyboard* di media komik digital. *Storyboard* merupakan rangkai gambar yang dibuat secara manual untuk menggambarkan atau menjelaskan suatu jalan cerita, Valentino, (2020:4). *Storyboard* berguna untuk memnabantu dalam membuat rancangan sebuah cerita dengan membuat gambaran sebelum membuat produk aslinya.

## 3. *Development*

Menurut cahyadi (2019:37) development atau pengembangan dalam model ADDIE ini yaitu berisi rancangan produk yaitu bahan ajar. Pada tahap *design* selesai, selanjutnya mengembangkan dan memvalidasi media atau sumber belajar yang sesuai dengan hasil analisis yang telah

dilakukan peneliti sebelumnya. Tahap pengembangan perangkat pembelajaran dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

a. Pengembangan rancangan

Pada tahap ini dapat diperoleh produk awal perangkat pembelajaran yaitu berupa “Pengembangan E-Modul Berbasis *Flipbook Maker* dalam Pembelajaran Kearifan Lokal Di SMP Negeri 12 Pontianak”.

b. Validasi

Tahap validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan perangkat pembelajaran sebelum diimplementasikan di sekolah dalam proses kegiatan pembelajaran. Validasi dilakukan oleh validator yang terdiri dari 3 para ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun saran dan masukan yang diberikan oleh para validator yaitu menjadi bahan yang akan membantu peneliti dalam proses perbaikan sebagai rujukan untuk melakukan revisi produk.

c. Revisi

Media pembelajaran berbasis *flipbook maker* yang telah divalidasi oleh validator akan direvisi sesuai masukan dan saran yang diberikan. Setelah direvisi media pembelajaran dapat digunakan dan diuji coba dalam kegiatan pembelajaran.

#### **4. *Implementation***

*Implementation* adalah kegiatan menggunakan produk yang bertujuan untuk mempersiapkan suasana belajar dan keterlibatan peserta didik. Tahap implementasi ini dilakukan setelah mendapat status kelayakan dari beberapa validator ahli yaitu ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan melihat hasil respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan.

#### **5. *Evaluation***

*Evaluation* yaitu kegiatan untuk menilai apakah prosedur dalam kegiatan dan suatu produk yang telah dikembangkan oleh peneliti sudah

sesuai dengan spesifikasi produk atau belum. Tujuan langkah ini untuk menilai kualitas suatu media pembelajaran yang dikembangkan dengan proses dan hasil pembelajaran. Evaluasi pada tahap ini yaitu menganalisis tanggapan peserta didik untuk mengetahui kepraktisan e-modul yang dikembangkan serta mengevaluasi ketuntasan hasil belajar peserta didik untuk mengetahui efektivitas penggunaan e-modul yang dikembangkan pada kegiatan pembelajaran.

## **D. Teknik dan Alat Pengumpulan Data**

### **1. Teknik dan Alat Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data merupakan alat yang digunakan dalam pengambilan data. Memilih metode untuk pengumpulan data perlu disesuaikan dengan pertimbangan dari kualitas alat, yaitu pada validitas, ketelitian, dan pertimbangan lainnya 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 pengumpulan data yang digunakan penelitian ini sebagai berikut:

#### **a) Teknik Komunikasi Langsung**

Teknik ini peneliti mendatangi dan berbicara langsung dengan pihak penjawab dan penanya yang akan diteliti yaitu pada guru dan peserta didik. Wawancara dilakukan dalam teknik komunikasi langsung yaitu penelitian melaksanakan wawancara bebas ataupun sering disebut wawancara tak berstruktur. Wawancara bebas yaitu wawancara dengan menyampaikan pertanyaan kepada penjawab, peneliti tidak menggunakan pedoman dan cara ini akan lebih efektif untuk mendapatkan informasi yang diinginkan pada umumnya.

#### **b) Penyebaran Angket (Kuesioner)**

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya, angket sebagai teknik

pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden, Sugiyono, (2020:257). Kuesioner dapat berupa pertanyaan tertutup atau terbuka dan dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos internet.

c) Teknik Lembar Validasi

Lembar validasi adalah teknik pengumpulan data dengan memberikan suatu penilaian terhadap produk yang akan dikembangkan baik dari segi proses, prosedur, sistem, maupun pelengkap dalam pengembangan suatu produk. Tujuan lembar validasi untuk mengetahui produk yang dihasilkan valid atau tidak dengan cara memberika instrument validasi kepada beberapa validator yaitu ahli materi pembelajaran, ahli Bahasa, dan ahli media. Teknik lembar vaidasi dalam penelitian ini digunakan untuk memvalidasi media yang sudah dibuat oleh peneliti. Validasi tersebut akan diberikan kepada ahli materi, ahli Bahasa dan ahli media. Pertama yaitu diberikan kepada ahli Bahasa, validasi ahli bahasa ini dilakukan dengan tujuan untuk menguji kelayakan e-modul dilihat dari aspek kelayakan Bahasa sudah sesuai atau belum. Selanjutnya adalah validasi materi, dalam tahap ini bertujuan untuk mengetahui apakah materi yang disajikan dalam suatu produk sudah sesuai atau belum. Terakhir, yaitu ahli media, validasi ahli media ini dilakukan dengan tujuan untuk menguji kelayakan e-modul dilihat dari aspek tampilan. Jika tidak sesuai, akan dilakukan revisi, jika sudah sesuai akan lanjut ke tahap berikutnya. Teknik validasi ini dilakukan oleh dosen ahli yang akan mempengaruhi seberapa besar kelayakan bahan ajar yang dikembangkan.

d) Teknik Dokumentasi

Teknik Dokumentasi merupakan cara untuk memperoleh data dan informasi berupa buku, dokumen gambar dan video. Menurut Arikunto (Fitri, 2020:116) metode dokumentasi yaitu kegiatan

mencari data dengan beberapa variabel berupa catatan, buku, transkrip, surat kabar prasasti notulen rapat, majalah, agenda dan sebagainya. Foto narasumber dengan peneliti sebagai bukti pengumpulan data yaitu melakukan wawancara dengan tujuan agar dapat mendukung penelitian peneliti.

## 2. Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini terdapat beberapa alat yang digunakan, sebagai berikut:

### a) Wawancara

Wawancara yaitu suatu teknik dalam mengumpulkan data dalam mendapatkan informasi yang bersumber dari data langsung melalui percakapan atau tanya jawab antara informan dan peneliti. Penelitian ini menggunakan jenis wawancara tidak terstruktur, Menurut Sugiyono (2020:525) wawancara tidak terstruktur yakni suatu kegiatan tanya jawab secara bebas karena peneliti tidak menggunakan suatu pedoman wawancara yang tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya.

### b) Angket

Angket merupakan alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya, Sugiyono (Fitri, 2020:115). Angket ini diberikan kepada guru dan peserta didik untuk mengisi pertanyaan yang telah disediakan peneliti. Angket yang digunakan yaitu berdasarkan skala likert.

**Tabel 3.1**  
**Skala Likert**

<b>Skor</b>	<b>Kriteria</b>
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Kurang Setuju

2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Hamzah, (2019:98)

c) Lembar Validasi

Lembar validasi yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah untuk memberikan lembar validasi kepada ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk mengetahui kevalidan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Lembar validasi menggunakan penilaian 1-5. 5 = SS (Sangat Setuju), 4 = S (Setuju), 3 = (Kurang Setuju), 2 = TS (Tidak Setuju), 1 = STS (Sangat Tidak Setuju).

d) Dokumentasi

Menurut Sugiyono, (2020:533) menjelaskan bahwa dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang, dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (*life histories*), cerita biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa, dan lain-lain, dokumen berbentuk karya misalnya karya seni berupa gambar, patung, film, dan lain-lain.

### 3. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian Kuantitatif dapat diartikan sebagai cara melaksanakan analisis terhadap data, dengan tujuan mengolah data tersebut menjadi informasi, Fitri, (2020:117). Sedangkan teknik analisis data dalam penelitian Kualitatif data diperoleh dari berbagai sumber dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam (triangulasi) dan dilakukan secara terus menerus sampai datanya jenuh, Sugiyono, (2020:537).

a) Kevalidan

Rumusan masalah yang pertama adalah untuk mengetahui tingkat kevalidan suatu produk, peneliti menggunakan lembar validasi ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kevalidan media

pembelajaran yang akan dikembangkan. Rumus yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

$$presentase = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

**Tabel 3.2**

**Tingkat Kevalidan Produk**

Persentase %	Tingkat Kevalidan	Keterangan
81% <Skor ≤ 100%	Sangat Valid	Dapat digunakan
61% <Skor ≤ 80%	Valid	Dapat digunakan
41% <Skor ≤ 60%	Cukup Valid	Sebagai revisi
21% <Skor ≤ 40%	Kurang Valid	Revisi
0% <Skor ≤ 100%	Tidak Valid	Revisi

Fitri (2020:266)

Media pembelajaran berbasis *flipbook maker* ini dikatakan valid jika mendapatkan skor minimal valid ataupun cukup valid walaupun ada sebagian yang direvisi.

b) Kepraktisan

Sedangkan dalam rumusan masalah kedua yaitu adalah untuk mengetahui tingkat kepraktisan maka data yang akan diolah terdiri dari instrument penilaian guru dan respon peserta didik. Adapun rumus yang digunakan dalam penelitian ini:

$$presentase = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

**Tabel 3.3**

**Tingkat Kepraktisan Produk**

Persentase %	Tingkat Kepraktisan	Keterangan
81% <Skor ≤ 100%	Sangat Praktis	Dapat digunakan
61% <Skor ≤ 80%	Praktis	Dapat digunakan

41% <Skor≤60%	Cukup Praktis	Sebagai revisi
21% <Skor≤40%	Kurang Praktis	Revisi
0% <Skor≤100%	Tidak Praktis	Revisi

Fitri (2020:266)

Media pembelajaran berbasis *flipbook maker* akan dinyatakan praktis apabila presentase indeks mencapai kriteria minimal praktis dan cukup praktis walaupun ada yang direvisi.