

BAB III

METODE PENELITIAN

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

Metode penelitian merupakan usaha seseorang dalam memecahkan permasalahan sesuai dengan langkah-langkah yang sistematis dan logis, menyangkut bagian-bagian yang saling berkaitan, dan untuk mencari pengetahuan atas suatu kebenaran sesuai dengan gejala yang ada.

1. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development (R&D)*. *Research and Development (R&D)* adalah suatu penelitian yang dilakukan peneliti untuk mengembangkan dan memvalidasi produk tertentu agar dapat bermanfaat bagi masyarakat. Menurut Fitri, (2020:67) menyatakan bahwa *Research and Development (R&D)* adalah penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan produk baru atau melengkapi dan menyempurnakan produk yang sudah ada secara bertanggung jawab. Penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk penelitian yang dapat digunakan untuk mengembangkan mutu pendidikan dan pembelajaran secara efektif agar dapat dimanfaatkan untuk peserta didik dan guru.

2. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan model ADDIE. Model ADDIE dapat menggambarkan pendekatan secara sistematis dalam pembelajaran. Fitri, (2020:263) menyatakan bahwa ADDIE terdiri atas lima tahap utama, yaitu *Analysis, Design, Development, Implesentation* dan *Evolution*.

a. Analysis

Analysis berkaitan dengan kegiatan analisis atau mengidentifikasi apa saja permasalahan yang ditemukan dalam lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan

b. Design

Design adalah tahap untuk merancang produk sesuai dengan kebutuhan atau analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Pada tahap ini peneliti merancang produk awal yang merupakan *Storyboard*.

c. Development

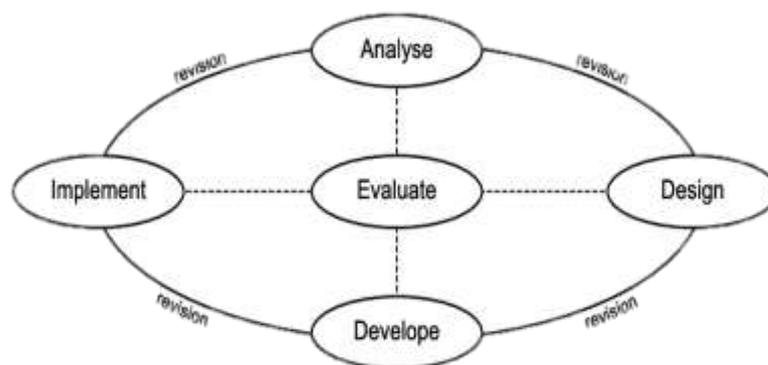
Development merupakan kegiatan pembuatan dan pengujian produk tersebut. Pada tahap desain sudah membuat *soryboard* maka tahap pengembangan ini desain dibuat menjadi nyata dalam bentuk produk dan tahap pengembangan ini peneliti juga menggunakan canva untuk membuat tampilan menjadi menarik.

d. Implementation

Implementation adalah kegiatan menggunakan produk e-modul berbasis *flipbook maker* yang telah dikembangkan.

e. Evaluation

Evaluation adalah tahap terakhir untuk mengevaluasi dan menilai dari setiap langkah-langkah yang telah dilakukan supaya dapat tercapai produk yang sesuai spesifikasi yang telah ditentukan.



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

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan hal yang penting yang harus ditata dan ditentukan sejak awal memulai penelitian, karena dengan mengetahui subjek penelitian maka peneliti dapat mengetahui atau siapa yang akan diambil data

dan informasinya yang akan digunakan dalam penelitian. Menurut Sari, (2022:79) menyatakan bahwa subjek penelitian adalah keseluruhan objek dimana terdapat beberapa narasumber atau informan yang dapat memberikan informasi tentang masalah yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan. Subjek penelitian dalam penelitian pengembangan terdiri dari subjek pengembangan dan subjek uji coba produk.

1. Subjek pengembangan

Subjek pengembangan dalam penelitian ini adalah para ahli media, para ahli materi, dan para ahli bahasa untuk mengukur kelayakan program dari sisi tampilan desain dan fungsi program. Ahli media bertugas untuk memvalidasi media pembelajarannya, ahli materi bertugas untuk memvalidasi materi dan soal untuk pengevaluasi yang disajikan pada media pembelajaran, ahli bahasa untuk memvalidasi bahasa yang digunakan pada media pembelajaran. Validasi oleh ahli bertujuan untuk menguji kelayakan produk yang dikembangkan 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 peserta didik kelas VII SMP Negeri 6 Pontianak. Kelas yang menjadi subjek nantinya untuk dipilih uji coba produk terbatas yaitu peserta didik khususnya satu kelas saja yaitu kelas VII A yang berjumlah 24 siswa yang dipilih dengan menggunakan *Purposive sampling*. Menurut Ismail, (2018:46) *Purposive sampling* adalah teknik untuk menentukan sampel berdasarkan pertimbangan atau tujuan dan nilai guna individu terhadap penelitian. Pada uji coba untuk peserta didik nantinya akan diberikan angket untuk menilai kepraktisan dari media pembelajaran, sedangkan untuk uji coba kelayakan pembelajaran diperoleh dari hasil test.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini dilakukan di Kelas VII SMP Negeri 6 Pontianak. Dalam penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE. Keunggulan model ADDIE ini terdiri dari lima (5) komponen yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis yang artinya dari tahapan yang pertama sampai tahapan yang kelima dalam pengaplikasikannya harus secara sistematis, tidak bisa diurutkan secara acak atau kita bisa memilih mana yang menurut kita ingin didahulukan. Selain itu, terdapat prosedur pemilihan atau pengembangan media dalam prosedur pengembangan produk yang dibuat sehingga sesuai dengan tujuan penelitian yang akan dilakukan peneliti. Langkah-langkah yang dilaksanakan dalam pengembangan media pembelajaran, yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementational, dan evaluation*

1. *Analysis* (tahap analisis)

Analysis berkaitan dengan kegiatan analisis atau mengidentifikasi apa saja permasalahan yang ditemukan dalam lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan. Tahap ini dilakukan dengan menganalisis kebutuhan atau analisis masalah dalam batasan materi yang akan dikembangkan pada e-modul. Tahap analisis yang dilakukan yaitu analisis kebutuhan pengguna dan analisis kebutuhan konten.

2. *Design* (tahap perancangan)

Design adalah tahap untuk merancang produk sesuai dengan kebutuhan atau analisis yang dilakukan sebelumnya. Berdasarkan analisis data di atas, maka dilakukan tahap desain perancangan konsep produk yang akan dikembangkan yaitu berupa media pembelajaran *flipbook maker* yang dikembangkan berdasarkan pedoman penyusunan yang terdiri atas sampul/cover, indikator, daftar isi, animasi, gambar, video, materi dan soal evaluasi serta link web (yang bisa diputar pada Flip PDF Professional), profil penulis, profil dosen pembimbing pertama dan profil pembimbing kedua. Hasil dari tahap ini merupakan *Storyboard*. *Storyboard* merupakan salah satu cara alternatif untuk mensketsakan kalimat penuh sebagai alat

perencanaan. Papan cerita menggabungkan alat bantu narasi dan visualisasi pada selembar kertas sehingga naskah dan visual terkoordinasi. *Storyboard* ini membantu kita untuk merancang sebuah cerita seperti halnya membuat gambaran kasar sebelum kita membuat objek aslinya. Menurut Ahdan, (2019:559) menyatakan bahwa *storyboard* adalah rancangan *interface* atau antarmuka dari aplikasi dilengkapi spesifikasi dari setiap gambar, layar, dan teks.

3. *Development* (tahap pengembangan produk)

Development adalah kegiatan pembuatan dan pengujian produk yang dibuat. Tahap ini dilakukan untuk pembuatan perangkat pembelajaran dan instrumen-instrumen yang dibutuhkan. *Development* pada intinya adalah kegiatan menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik, sehingga kegiatan ini menghasilkan produk pengembangan. Realisasi tahap desain ini pengembangan sebuah media dalam bentuk produk media pembelajaran yang siap untuk diimplementasikan. Setelah pengembangan produk media pembelajaran telah selesai, maka tahap selanjutnya adalah proses validasi kepada tim validator. Tim validator berjumlah 9 orang validator yang terdiri dari 3 validator media, 3 validator materi, dan 3 validator bahasa. Pada tahap validasi ini peneliti akan mendapatkan saran atau masukan untuk perbaikan media pembelajaran yang akan diterapkan. Setelah melakukan validasi maka media pembelajaran akan berada pada tahap revisi atau perbaikan. Setelah tahap ini selesai maka media pembelajaran akan di uji coba dalam kegiatan pembelajaran.

4. *Implementational* (tahap penerapan)

Implementational adalah kegiatan menggunakan produk yang bertujuan untuk mempersiapkan suasana belajar dan keterlibatan peserta didik. Hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kuliats pembelajaran yang meliputi keefektifan, kemenarikan dan efisiensi pembelajaran. Setelah diterapkan media pembelajaran tersebut maka dilakukan evaluasi untuk memberikan umpan balik.

5. *Evaluation* (tahap evaluasi)

Evaluation adalah tahap terakhir untuk melihat penilaian berdasarkan saran dan uji coba lapangan. Dalam hal ini peneliti mengevaluasi apa saja kekurangan yang harus ditambahkan dalam produk yang dikembangkan. Tujuan dari tahap evaluasi adalah untuk menilai kualitas media yang dikembangkan terkait proses dan hasil pembelajaran.

D. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara memperoleh data untuk menunjang hasil penelitian. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini sebagai berikut:

a. Teknik Wawancara

Pada teknik ini peneliti mendatangi sekolah SMP Negeri 6 Pontianak berhadapan langsung dengan waka kurikulum dan guru mata pelajaran kearifan lokal, dimana teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data sebagai bukti dari hasil pra observasi guna untuk mendapatkan masalah. Fitri, (2020:116) menyatakan bahwa wawancara adalah mencari data dengan cara melakukan percakapan antara peneliti dan objek peneliti. Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan lisan dan terjadinya komunikasi verbal antara pengumpul data dan subjek yang diteliti (Nurhaedah, 2019:131). Dalam penelitian ini melakukan wawancara secara langsung.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa teknik wawancara adalah teknik pengumpulan data sebagai bukti dari hasil wawancara antara peneliti dan subjek peneliti.

b. Teknik Kuesioner

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan tertulis kepada

subjek penelitian terkait dengan topik yang akan diteliti (Kadarudin, 2021:199). Kuesioner dapat berupa pertanyaan tertutup atau terbuka dan dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos atau internet. Djaali, (2020:52) menyatakan bahwa kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengirim instrumen (kuesioner) kepada responden untuk dijawab secara tertulis lalu dikembalikan lagi kepada peneliti.

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan kepada responden secara tertulis untuk dijawabnya dan dikembalikan lagi kepada peneliti.

c. Teknik validasi

Validasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dan dilihat dari berbagai aspek yaitu, proses, prosedur, kegiatan, sistem, perlengkapan atau mekanisme yang digunakan dalam mengembangkan produk. Validasi adalah teknik yang dilakukan untuk memperoleh data yang akurat atau tepat dalam penelitian (Murniyati, 2017:54).

d. Teknik Dokumentasi

Teknik dokumentasi adalah salah satu cara untuk memperoleh data dan informasi yang berupa buku, dokumentasi gambar dan video. Dalam penelitian ini pengumpulan dokumentasi yang dibuat dalam bentuk gambar foto narasumber dan dicatat dengan peneliti sebagai bukti pengumpulan data yang telah melakukan wawancara yang bertujuan untuk mendukung penelitian. Fitri, (2020:116) dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel berupa catatan, transkrip, buku kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda, dan sebagainya. Teknik dokumentasi diartikan sebagai cara pengumpulan data dengan mencatat atau mengambil data yang sudah ada dalam dokumen atau arsip (Djaali, 2020:55).

Berdasarkan pemaparan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa teknik dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mendokumentasikan gambar dan video sebagai bukti dari hasil penelitian.

2. Alat Pengumpulan Data

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

a. Wawancara

Wawancara merupakan cara yang efektif untuk digunakan dalam memperoleh informasi dengan cara percakapan antara peneliti dan objek peneliti. Fitri, (2020:116) menyatakan bahwa wawancara adalah mencari data dengan cara melakukan percakapan anatar peneliti dan objek penelitian. Sedangkan menurut Hizamuddin, (2021:168) wawancara adalah teknik yang dilakukan dengan cara proses tanya jawab secara lisan antara peneliti dan responden. Pada tahap wawancara ini peneliti mewawancarai dua orang yaitu Waka Kurikulum dan Guru mata pelajaran kearifan lokal di SMP Negeri 6 Pontianak.

Berdasarkan pernyataan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa wawancara adalah teknik dan alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara proses percakapan anatar responden dan peneliti agar mendapatkan informasi.

b. Angket

Angket merupakan serangkaian atau daftar pertanyaan yang disusun secara sistematis, kemudian dikirim untuk diisi oleh responden. Menurut Fitri, (2020:115) menyatakan bahwa angket merupakan alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket ini diberikan kepada responden yang berjumlah 24 orang peserta didik dan guru untuk mengisi pertanyaan yang telah disediakan oleh peneliti. Setiana, (2018:70) angket merupakan suatu cara pengumpulan

data atau suatu penelitian yang mengenai suatu masalah yang umumnya banyak menyangkut kepentingan umum (orang banyak).

Berdasarkan pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa angket adalah alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan kepada responden. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah 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)

c. Lembar Validasi

Lembar validasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk memberikan lembaran validasi kepada ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk mengetahui kevalidan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Londong, (2021:84) lembar validasi adalah perangkat pembelajaran yang digunakan untuk mengukur validitas perangkat pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pendapat para ahli (validator). Lembar validasi menggunakan penilaian 1-5. 5=SS (Sangat Setuju), 4=S (Setuju), 3=KS (Kurang Setuju), 2=TS (Tidak Setuju), 1=STS (Sangat Tidak Setuju). Lembar validasi ini diberikan kepada sembilan ahli validator yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.2
Validator Ahli Media

No	Nama Validator	NPP/NIDN	Ahli Media	Instansi
1	Barry Ceasar Octariadi, S. KOM. M.Pd	1125108601	Ahli Media 1	Universitas Muhammadiyah Pontianak
2	Chandra Lesmana, S. Kom., M.Pd	202 2012 224	Ahli Media 2	IKIP PGRI Pontianak
3	Dochi Ramadhani, S. T., M.Pd	202 2012 230	Ahli Media 3	IKIP PGRI Pontianak

Tabel 3.3
Validator Ahli Bahasa

NO	Nama Validator	NPP/NIDN	Ahli Bahasa	Instansi
1	Albedhmake Vandaras Garagasi, M.Pd	-	Ahli bahasa 1	Universitas Katolik Santo Agustinus Hippo
2	Dr. Fitriani, M.Pd	1116087303	Ahli bahasa 2	IKIP PGRI Pontianak
3	Dr. Arni, M.Pd	1126118202	Ahli bahasa 3	IKIP PGRI Pontianak

Tabel 3.4
Validator Ahli Materi

NO	Nama Validator	NPP/NIDN	Ahli Materi	Instansi
1	Dian Ekasari, S.Pd	19950322203212014	Ahli Materi 1	SMP Negeri 6 Pontianak
2	Dewi Leni Mastuti, M.Pd	202 2013 263	Ahli Materi 2	IKIP PGRI Pontianak
3	Mai Yuliastri Simarmata, M.Pd	202 2010 086	Ahli Materi 3	IKIP PGRI Pontianak

d. Dokumentasi

Peneliti menggunakan alat untuk mendokumentasikan penelitian ini, yaitu menggunakan catatan lapang dan kamera untuk mengambil foto hasil penelitian yang telah dilakukan ketika berada di lapangan. Rahmadhani, (2022:65) dokumentasi adalah alat pengumpul data penelitian sebagai cara untuk mengumpulkan data dengan mempelajari dan mencatat bagian yang dianggap penting dari peneliti. Sedangkan menurut Novidiantoko, (2020:59) dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara memperoleh informasi dari bermacam-macam sumber tertulis atau dokumen yang ada pada responden.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa dokumentasi adalah alat pengumpulan data yang paling penting untuk digunakan dalam memperoleh informasi dengan cara mencatat hal-hal yang penting atau dokumentasi.

E. Teknik Analisis Data

Menurut Frtri, (2020:117) menyatakan bahwa teknik analisis data adalah upaya mengolah data menjadi informasi, sehingga karakteristik atau sifat-sifat data tersebut dapat dengan mudah dipahami dan dimanfaatkan untuk menjawab masalah-masalah yang berkaitan dengan kegiatan penelitian. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan kevalidan dari media pembelajaran yang dikembangkan.

1. Kepraktisan

Analisis data yang pertama pada rumusan masalah yaitu untuk mengetahui tingkat kepraktisan maka data yang akan digunakan terdiri dari instrumen penilaian guru dan respon peserta didik. Adapaun rumusan yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

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

Tabel 3.5
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	Sebagian Revisi
21%<Skor≤40%	Kurang Praktis	Revisi
0%<Skor≤100%	Tidak Praktis	Revisi

Fitri, (2020:266)

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

2. Kevalidan

Analisis rumusan masalah kedua ini adalah untuk mengetahui kevalidan, peneliti menggunakan lembar validasi ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan. Kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan di dasari oleh data yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi. Adapun rumusan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

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

Tabel 3.6
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	Sebagian Revisi
21%<Skor≤40%	Kurang Valid	Revisi
0%<Skor≤100%	Tidak Valid	Revisi

Fitri, (2020:266)

Media pembelajaran berbasis *flipbokk maker* akan dinyatakan valid apabila mendapatkan skor minimal valid atau cukup valid walaupun ada sebagian yang direvisi.