

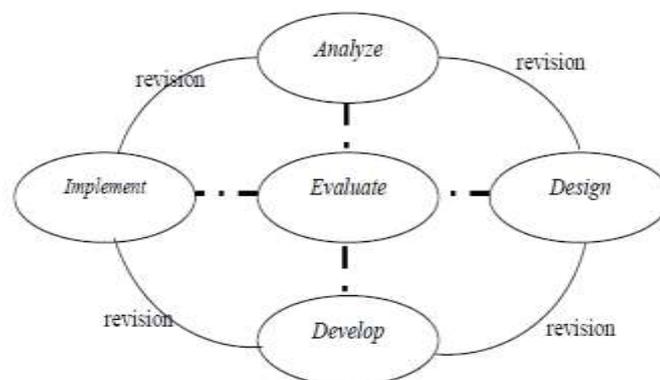
BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode dan Rancangan Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu pengejaran terhadap kebenaran yang diatur oleh pertimbangan pengembangan logis, untuk memperoleh inter relasi yang sistematis dari fakta-fakta sebagai usaha mencari penjelasan, penemuan dan pengesahan kebenaran atas permasalahan, Fitri (2020:20). Penelitian ini menggunakan metode R&D dan model ADDDIE.

1. Metode dan Rancangan Penelitian

- a. Metode dalam penelitian ini merupakan metode *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.
- b. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Research and Development* (R&D). *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu diuji cobakan keefektifan produk. Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE memberikan gambaran pendekatan yang sistematis untuk pengembangan instruksiona. Menurut Fitri, (2020:263) ADDIE merupakan kepanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implemen, dan Evaluation*



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

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian menurut Yunita (2022:79) hal yang penting yang harus ditata dan ditentukan sejak awal memulai penelitian, dengan mengetahui subjek penelitian maka peneliti dapat mengetahui apa atau siapa yang harus diambil data dan informasinya yang digunakan dalam penelitian. Adapun pembagian dari subjek penelitian ini sebagai :

1. Subjek Pengembangan

Dalam penelitian ini subjek pengembangan adalah para ahli media, para ahli materi dan para ahli bahasa untuk mengukur kelayakan program dari sisi tampilan desain dan fungsi program.

a. Ahli media

Ahli media merupakan yang memvalidasi terkait media pembelajaran produk yang dikembangkan. Kriteria ahli media yang akan memvalidasi produk pembelajaran, yaitu memiliki kemampuan di bidang desain media pembelajaran, telah berpengalaman mendesain dan merancang media. Adapun nama-nama dosen validator sebagai berikut:

Tabel 3.1
Nama-Nama Dosen Validator Ahli Media

No	Nama dosen validator	Instansi
1	Erni Fatmawati, S.Kom., M.Pd	IKIP PGRI Pontianak
2	Ferry Marlianto, S.Kom., M.Pd	IKIP PGRI Pontianak
3	Maya Marselina, S.Pd., M.Kom	POLITEKNIK Negeri Sambas

b. Ahli materi

Ahli materi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia terhadap media pembelajaran akan diberikan penilaian yang telah dibuat oleh peneliti. Adapun nama-nama dosen validator sebagai berikut:

Tabel 3.2
Nama-Nama Dosen Validator Ahli Materi

No	Nama dosen validator	Instansi
1	Mai Yuliasri Simarmata, M.Pd	IKIP PGRI Pontianak
2	Dewi Leni Mastuti, M.Pd	IKIP PGRI Pontianak
3	Muhammad Adip, S.Pd	SMP Negeri 20 Pontianak

c. Ahli bahasa

Ahli bahasa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah orang yang menguasai bidang Pendidikan Bahasa Indonesia, berprofesi seperti dosen atau yang memiliki pengalaman dibidang bahasa. Adapun nama-nama dosen validator sebagai berikut:

Tabel 3.3
Nama-Nama Dosen Validator Ahli Bahasa

No	Nama dosen validator	Instansi
1	Dr. Adisti Rini Wulan, M.Pd	IKIP PGRI Pontianak
2	Dr. Fitriani, M.Pd	IKIP PGRI Pontianak
3	Dr. Arni, M.Pd	IKIP PGRI Pontianak

2. Subjek Uji Coba Produk

Subjek uji coba produk dalam penelitian ini dimana untuk subjek uji cobanya adalah peserta didik kelas VII A SMP Negeri 20 Pontianak dengan metode teknik *sampling*. Menurut sugiyono, (2019:128) Teknik *Sampling* adalah merupakan teknik pengambilan sampel untuk sampel yang akan digunakan dalam penelitian.

3. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini akan dilakukan di kelas VII A SMP Negeri 20 Pontianak. Dalam penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE. Model ADDIE ini terdiri dari (5) komponen yang saling berkaitan dengan struktur secara sistematis yang artinya dari tahapan yang pertama sampai tahapan yang kelima dalam pengaplikasiannya harus sistematis, tidak bisa diurutkan secara acak atau kita bias memilih mana

yang menurut kita ingin didahulikan. Selain itu, terdapat prosedur pemilihan atau pengembangan media dalam prosedur pengembangan produk yang dibuat sehingga dengan tujuan penelitian yang akan dilakukan peneliti.

Langkah-langkah yang dilaksanakan dalam pengembangan media pembelajaran, yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementational, dan Evaluation*

a. *Analysis*

Analysis adalah berkaitan dengan suatu kegiatan atau dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi di sekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah selama ini, kemudian menemukan solusi dengan memperbaiki atau mengembangkan suatu produk agar dapat menunjang pembelajaran di sekolah

b. *Design*

Design adalah tahap untuk merancang produk sesuai dengan kebutuhan atau analisis yang dilakukan sebelumnya. Tahap ini dilakukan untuk mendesain media pembelajaran yang diharapkan metode pengujian tepat dan mengembangkan *flowchart* serta *storyboard*.

c. *Development*

Development adalah kegiatan pembuatan dan pengujian produk yang dibuat. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan dan memvalidasi sumber belajar yang dipilih kemudian sumber daya yang dibutuhkan dalam pelaksanaan pembelajaran yang sudah dirancang mesti diidentifikasi oleh guru untuk menyelesaikan tahap *development* ini. Setelah itu melakukan *review* media pembelajaran dengan memvalidasi media pembelajaran oleh tim ahli media ahli materi dan ahli bahasa. Selanjutnya memperbaiki media pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan dari para ahli.

d. *Implementational*

Langkah ini yaitu melakukan implementasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah. Dengan melakukan uji coba

kepada peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik dan kemenarikan media pembelajaran

e. *Evaluation*

Evaluation adalah kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sudah selesai dengan spesifikasi atau belum

C. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

1. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling utama dalam sebuah penelitian, karna tujuan utama dari penelitian ini ialah mendapatkan data. Adapun teknik dan alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Teknik Wawancara

Teknik ini peneliti mendatangi dan berbicara langsung dengan pihak penjawab dan penanya yang akan diteliti yaitu pada guru dan peserta didik. Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu, Esterberg (Sugiyono 2020:522). Wawancara dilakukan dalam teknik komunikasi langsung yaitu penelitian melaksanakan wawancara bebas ataupun sering disebut wawancara tak berstruktur. Sugiyono (2020:525) wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas di mana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya.

b. Teknik Angket

Kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawabnya, Sugiyono (2020:257). 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.

c. Teknik Lembar Validasi

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

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 adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti notulen rapat, agenda dan sebagainya sedangkan. Menurut Sugiyono, (2020:533) 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.

2. Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpul data dalam suatu penelitian sangat menentukan terhadap keberhasilan data yang diinginkan oleh peneliti. Alat pengumpul data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data untuk mendapatkan informasi dari sumber data langsung melalui percakapan atau tanya jawab wawancara ini dilakukan kepada guru mata pelajaran kearifan lokal. Penelitian ini menggunakan jenis wawancara tidak terstruktur, Sugiyono (2020:525) wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas di mana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Menurut Sugiyono, (2022:233) wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana peneliti 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.

b. Angket

Angket merupakan alat pengumpulan data yang dilakukan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya, Fitri, (2020:115). Angket ini diberikan kepada guru dan peserta didik untuk mengisi pertanyaan yang telah di sediakan oleh peneliti. Angket yang digunakan dalam penelitian ini ialah skala likert.

Tabel 3.4
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 dalam penelitian ini adalah untuk memberi lembar validasi kepada ahli materi, para ahli media dan para ahli bahasa untuk mengetahui kevalidan dari suatu media pembelajaran yang akan dikembangkan. Lembar validasi ini menggunakan penilaian 1-5.5=Sangat Setuju (SS), 4=Setuju (S), 3=Kurang Setuju (KS), 2=Tidak Setuju (TS),1=Sangat Tidak Setuju (STS).

d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan cara untuk memperoleh data dan informasi berupa buku, dokumen gambar dan video. Menurut Arikunto (Fitri, 2020:116) metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah,

prasasti notulen rapat, agenda dan sebagainya. 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.

D. Teknik Analisi 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).

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan kevalidan dari media pembelajaran.

1. Kepraktisan

Analisis data pertama pada rumusan masalah yaitu untuk mengetahui tingkat kepraktisan maka data yang akan diolah dari instrument respons siswa. Adapun rumusan yang digunakan dalam penelitian ini:

$$Presentase = \frac{Skor\ Yang\ Diperoleh}{Skor\ Tertinggi} \times 100$$

Tabel 3.5
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 *flipbook maker* akan dikatakan valid apabila mendapatkan skor minimal valid atau cukup valid walaupun ada sebagai yang direvisi.

2. Kevalidan

Analisis data kedua pada rumusan masalah adalah untuk mengetahui kevalidan peneliti menggunakan lembar validasi ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun rumusan yang digunakan dalam penelitian ini

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

Tabel 3.6
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 (2020:266)

Pembelajaran berbasis *flipbook Maker* akan dikatakan valid apabila mendapatkan skor minimal valid atau cukup valid walaupun ada sebagai yang di revisi.