

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian dan Rencana Penelitian

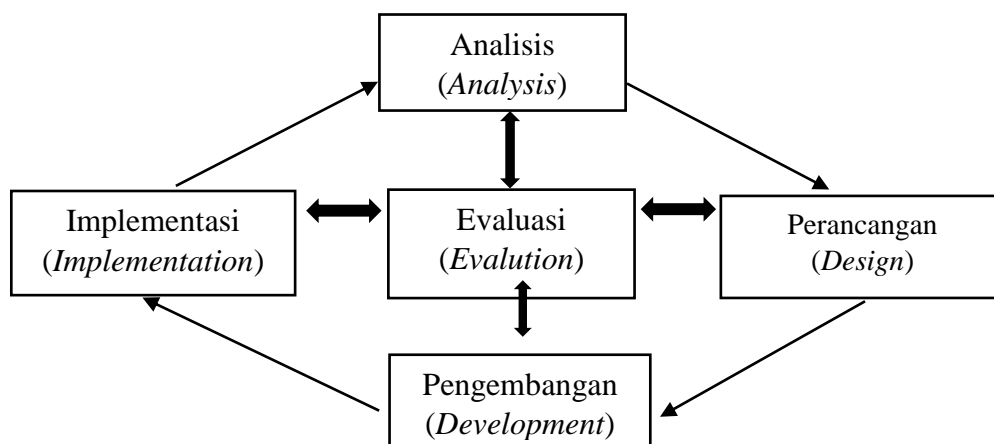
1. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2017 : 2) metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017 : 297).

Digunakan metode penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini adalah untuk menciptakan suatu produk yang teruji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dalam membantu peserta didik memahami materi.

2. Rencana Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian R&D ini adalah model pengembangan ADDIE yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yang terdiri dari *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluating* (evaluasi). Desain penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Desain Pengembangan ADDIE

(Hamzah, 2019: 33)

B. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu, subjek pengembangan dan subjek uji coba produk. Pembagian subjek penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ahli (Validator)

Ahli yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pakar atau tenaga ahli yang memvalidasi produk yang dikenal dengan istilah validator. Adapun produk yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengembangan buku saku berbasis *mind mapping*. Sugiyono (2018: 414) mengatakan setiap pakar diminta untuk menilai desain produk tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya. Adapun validator pada penelitian ini merupakan ahli materi dan ahli media. Ahli materi pada penelitian ini adalah pakar yang menilai tentang kesesuaian materi yang terdapat dalam buku saku. Sedangkan ahli media pada penelitian ini adalah ahli yang menilai buku saku sebagai media pembelajaran. Adapun ahli-ahli pada penelitian ini merupakan dua orang dosen Bahasa Indonesia dan praktisi pendidikan yang merupakan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia SMA Negeri 1 Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara.

a. Subjek Uji Coba Produk

Subjek uji coba penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara. Cara pemilihan sampel menggunakan *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* merupakan teknik penentuan sampel dengan mempertimbangkan tertentu (Sugiyono, 2018:124). Alasan digunakan teknik *sampling purposive* karena peneliti hanya bisa menggunakan satu kelas dari enam kelas X yang ada di SMA Negeri 1 Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara. Pengambilan sampel berdasarkan rekomendasi dari guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan uraian di atas sampel uji coba akan diambil satu kelas yaitu kelas X F yang berjumlah 27 siswa.

C. Prosedur Penelitian

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Pada tahap pendefinisian ini bertujuan untuk memperoleh informasi tentang permasalahan yang ada di lapangan untuk membantu mengembangkan media pembelajaran.

a. Analisis Awal

Tahap ini dilakukan untuk mempelajari masalah yang dihadapi guru dalam menentukan alternatif media pembelajaran. Dengan mempelajari masalah yang terjadi, kita dapat memuat penentuan media menjadi mudah.

b. Identifikasi Kebutuhan

Identifikasi kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik melalui kompetensi yang akan dipelajari. Adapun identifikasi yang dilakukan pada tahap ini adalah : 1) Identifikasi komponen inti, elemen yang akan dicapai, tujuan pembelajaran, dan pemahaman bermakna; 2) Identifikasi materi utama yang diperoleh siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran.

c. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan dengan melihat dan memperhatikan kurikulum yang digunakan oleh sekolah tersebut. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui apakah pengembangan yang akan diterapkan sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku. Setelah itu perlu adanya pengkajian pada kompetensi dasar untuk merumuskan indikator yang akan di capai.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan ini dilakukan untuk merancang suatu produk pengembangan yang disesuaikan dengan permasalahan yang diperoleh di lapangan pada saat pendefinisian.

a. Gambaran Desain Media

Gambaran yang akan dibuat secara keseluruhan yang akan dimuat kedalam media buku saku berbasis *mind mapping*. Sekaligus menjadi panduan untuk memudahkan dalam proses pembuatan produk.

b. Menetapkan Materi

Pada tahap ini ditemukan dasar pemilihan materi sesuai dengan kompetensi yang ditetapkan peneliti. Materi yang dibuat adalah materi hikayat kelas X SMA Negeri 1 Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara.

c. Mengkaji Mata Pelajaran Sesuai kurikulum

Standar kompetensi yang disusun pada materi hikayat kelas X SMA disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan pada sekolah yang menjadi target penelitian dan menggunakan kurikulum yang berlaku saat ini.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

a. Pembuatan Media

Pembuatan media menggunakan satu *aplikasi* yaitu *canva* untuk mendesain produk.

b. Validasi I

Validasi ini diperlukan untuk mengetahui kevalidan media buku saku berbasis *mind mapping* yang dikembangkan. Validasi I dilakukan

oleh satu ahli media dan satu ahli materi. Hasil validasi tersebut digunakan untuk memperbaiki atau merevisi produk awal. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan buku saku berbasis mind mapping sebelum dilakukan uji coba.

c. Revisi I

Tahap ini media akan direvisi sesuai dengan komentar, kritik, dan saran yang diberikan oleh validator.

d. Uji Coba Produk

Setelah buku saku berbasis *mind mapping* divalidasi oleh validator dan dinyatakan layak untuk diuji cobakan, langkah selanjutnya adalah uji coba produk untuk mengetahui kepraktisan Buku saku berbasis *mind mapping* yang dikembangkan sebagai media pembelajaran dalam materi hikayat.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi/eksekusi)

Setelah produk dinyatakan valid, produk kemudian akan di uji coba kepada peserta didik SMA Negeri 1 Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara. Dalam tahap ini, produk yang telah dikembangkan diatur sesuai dengan fungsi dan tujuan yang akan diperoleh peneliti. Implementasi bertujuan untuk membimbing siswa, untuk mencapai kompetensi yang ada di dalam materi, dapat mengatasi masalah yang ada pada peserta didik sesuai dengan tujuan dari peneliti, serta menumbuhkan keterampilan, kreativitas, dan sikap siswa yang telah ditentukan peneliti.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi/umpan balik)

Tahap evaluasi bertujuan untuk melihat apakah pembelajaran yang diberikan dengan produk yang dikembangkan peneliti berhasil atau tidak.

D.Teknik dan Alat Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2017 : 224) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Teknik pengumpulan data yang

digunakan dalam penelitian ini adalah teknik pengukuran, teknik komunikasi tidak langsung, teknik komunikasi langsung, dan teknik dokumentasi.

a. Tehnik Validasi

Data pada tehnik validasi berupa pertanyaan untuk para ahli mengenai aspek-aspek yang terdapat pada media buku saku Bahasa Indonesia berbasis *mind mapping* pada materi hikayat kelas X SMA Negeri 1 Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara yang akan digunakan. Tehnik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan cara memberikan media buku saku Bahasa Indonesia berbasis *mind mapping* pada materi hikayat kelas X SMA Negeri 1 Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara yang dikemangkan berserta lembar validasi kepada validator, kemudian validator diminta memberikan penilaian terhadap buku saku layak digunakan.

b. Teknik Pengukuran

Teknik pengukuran merupakan cara untuk mengetahui tingkatan perkembangan produk yang ingin kita uji cobakan. Nawawi (2015:101), menyatakan bahwa teknik pengukuran adalah cara mengumpulkan data yang bersifat kuantitatif untuk mengetahui tingkat atau derajat aspek tertentu dibandingkan dengan norma tertentu pula sebagai satuan ukuran yang relevan. Teknik pengukuran dalam penelitian ini menggunakan tes yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan buku saku yang dikembangkan.

c. Teknik Komunikasi Tak Langsung

Teknik komunikasi tak langsung dalam penelitian ini merupakan komunikasi dengan berbantuan penyebaran angket kuesioner kepada responden yang masuk dalam kriteria penelitian. Nawawi (2015:102) menyatakan bahwa teknik komunikasi tak langsung adalah suatu pengumpulan data yang dilakukan dengan mengadakan hubungan secara tidak langsung atau dengan perantara alat, baik berupa alat yang tersedia, maupun alat yang khusus dibuat untuk keperluan ini. Teknik komunikasi

tak langsung dalam penelitian ini menggunakan lembar validasi untuk melihat kevalidan atau kelayakan buku saku oleh ahli materi dan juga ahli media, dan menggunakan angket untuk melihat kepraktisan buku saku yang dikembangkan oleh guru dan peserta didik.

d. Teknik Observasi

Menurut (Morissan,2017:143) Observasi atau pengamatan adalah kegiatan keseharian manusia dengan menggunakan pancaindra sebagai alat bantu utamanya. Dengan kata lain, observasi adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan pengamatannya melalui hasil kerja pancaindra. Dalam hal ini pancaindra digunakan untuk menangkap gejala yang diamati. Apa yang ditangkap tadi, dicatat dan selanjutnya catatan tersebut dianalisis.

2. Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

a. Lembar Validasi

Lembar validasi yang dimaksud pada penelitian ini adalah lembar validasi yang bertujuan memperoleh data tentang buku saku berbasis *mind mapping* yang dikembangkan. Adapun lembar validasi ini terbagi menjadi dua yaitu lembar validasi ahli materi dan lembar validasi ahli media. Pada lembar validasi ahli materi aspek yang akan divalidasi antara lain: kelayakan isi, kelayakan penyajian materi, dan kesesuaian bahasa yang digunakan. Sedangkan untuk lembar validasi ahli media yang dalam hal ini media buku saku berbasis *mind mapping*, menggunakan skala likert yang terdiri atas lima skala penilaian yaitu (5) sangat baik, (4) baik, (3) cukup baik, (2) kurang baik, (1) tidak baik. (Hamzah, 2020 : 98).

b. Tes

Tes adalah kegiatan yang digunakan dalam melaksanakan pengukuran yang didalamnya terdapat serangkaian pertanyaan ataupun tugas. Hamzah (2014: 100) mengemukakan bahwa tes dapat

diartikan sebagai alat dan memiliki prosedur sistematis yang dipergunakan untuk mengukur dan menilai suatu pengetahuan atau penguasaan objek ukur terhadap seperangkat konten dan materi tertentu. Tes yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tes kemampuan berpikir siswa yaitu melalui soal esai. Soal esai dilakukan setelah pembelajaran menggunakan buku saku. Tes ini diberikan kepada seluruh siswa yang dijadikan subjek penelitian pada uji coba terbatas. Tes ini digunakan untuk melihat kevalidan soal.

1) Validitas Isi

Validasi isi dalam penelitian ini berupa alat ukur yang ditergetkan untuk tujuan tertentu. Hamzah (2014: 216) menyatakan validitas isi (*content validity*) adalah suatu tes mempermasalahkan seberapa jauh suatu tes mengukur tingkat penguasaan terhadap isi suatu materi tertentu yang seharusnya dikuasai sesuai dengan tujuan pengajaran.

c. Angket (*Kuesioner*)

Angket yang digunakan pada penelitian ini adalah angket respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran berupa buku saku yang dikembangkan. Menurut Sugiyono (2017 : 142) angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket respon guru terhadap media pembelajaran bertujuan unruk mendapatkan data mengenai penilaian guru tentang penggunaan buku saku. Sedangkan angket respon siswa diisi oleh seluruh siswa yang dijadikan subjek uji coba untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbentuk buku saku. Angket dalam penelitian, yaitu (5) sangat baik, (4) baik, (3) cukup baik, (2) kurang baik, (1) tidak baik.

d. Pedoman Lembar Observasi

Penelitian ini akan melakukan observasi atau pengamatan terhadap proses pembelajaran di dalam kelas. Lembar observasi

merupakan alat pengumpul data yang dibuat karena kebutuhan untuk mendapatkan data dalam suatu penelitian. Lembar observasi pada dasarnya dibuat karena teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi untuk mendapatkan data pada penelitian yang dilakukan.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah langkah yang digunakan untuk menganalisis data dalam rangka memperoleh informasi yang terdapat dalam suatu penelitian. Teknik analisis data bertujuan untuk menjawab rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian. Menurut Hardani, dkk (2020:160) teknik analisis data yang digunakan sudah jelas, yaitu diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam proposal. Masalah utama dalam penelitian ini dapat dijawab dengan memaparkan proses pengembangan buku saku Bahasa Indonesia berbasis *mind mapping* materi hikayat kelas X SMA Negeri 1 Simpang Hilir secara umum. Sedangkan sub-sub masalah dapat dijawab sebagai berikut:

1. Kevalidan/ Kelayakkan

Untuk menjawab sub masalah 1, yaitu kevalidan buku saku diperoleh penelitian validator terhadap buku saku berbasis *mind mapping* pada materi hikayat dan lembar validasi tes sesuai dengan karakteristik skala pengukuran yang dapat dilihat pada poin 1) dan 2). Peneliti membutuhkan dua orang ahli masing-masing sebagai ahli materi untuk menilai kesesuaian isi dengan materi dan disajikan pada media. Apabila satu orang dari masing-masing ahli media dan ahli materi menyatakan setuju terhadap semua kriteria, maka instrumen tes tersebut valid. Untuk mengetahui kevalidan buku saku bahasa indonesia. Data berupa skor (per butir) validasi ahli terhadap media pembelajaran yang diperoleh dalam bentuk kriteria skala *likert*. Berikut kriteria skor skala *likert*.

Tabel 3.1
Kriteria Skor Menggunakan Skala *Likert*

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

Riduan (Yuhdaskara, 2016 : 893)

Adapun rumus paraprase yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase Indeks \%} = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor tertinggi}(5)} \times 100\%$$

Tabel 3.2
Kriteria Persentase Kevalidan Produk

Kriteria Kevalidan	Hasil Rating Persentase
Sangat Valid	80% < skor ≤ 100%
Valid	60% < skor ≤ 80%
Cukup Valid	40% < skor ≤ 60%
Kurang Valid	20% < skor ≤ 40%
Tidak Valid	0% < skor ≤ 20%

(Hodiyanto, dkk, 2020)

Nilai kevalidan pada penelitian ini ditentukan dengan kriteria “valid” sampai dengan “sangat valid”. Jika hasil validasi memperoleh kriteria “cukup valid”, maka buku saku berbasis *mind mapping* sudah dapat dimanfaatkan dengan sedikit revisi.

2. Kepraktisan

Untuk menjawab sub masalah 2, yaitu kepraktisan buku saku diperoleh dari hasil angket respon guru dan angket respon siswa. Kepraktisan buku saku Bahasa Indonesia aalah denan cara mengubah hasil aau skor angket respon buku saku Bahasa Indonesia kedalam bentuk persentase kepraktisan. Berikut ini adalah rumus untuk menghitung persentase dalam penelitian ini adalah

$$\text{Persentase Indeks \%} = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{skor tertinggi (5)}} \times 100\%$$

(Adaptasi Irmawati, dkk 2017:48)

Tabel 3.3

Kriteria Persentase Kepraktisan Produk

Kriteria Kevalidan	Hasil Rating Persentase
Sangat Valid	80% < skor ≤ 100%
Valid	60% < skor ≤ 80%
Cukup Valid	40% < skor ≤ 60%
Kurang Valid	20% < skor ≤ 40%
Tidak Valid	0% < skor ≤ 20%

(Hodiyanto, ddk, 2020)

Nilai kepraktisan pada penelitian ini ditentukan dengan kriteria ”praktis” sampai dengan “sangat praktis”. Jika hasil validasi memperoleh kriteria “cukup praktis”, maka buku saku berbasis *mind mapping* sudah dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

3. Keefektifan

Untuk menjawab masalah 3, menggunakan statistik deskriptif untuk mananalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul.

- 1) Memberikan skor hasil *posstest* siswa
- 2) Mencari skor rata-rata (\bar{x}) dengan rumus, sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum n}{n}$$

Keterangan :

M = Rata-rata Skor Siswa

$\sum n$ = Skor Siswa

n = Jumlah Seluruh Siswa

Keefektifan media pembelajaran buku saku didapat daro KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 70

$$\text{Persentase Indeks \%} = \frac{\text{Jumlah siswa yang mendapat nilai } 70}{\text{Siswa yang mengikuti tes}} \times 100\%$$

Tabel 3.4

Kriteria Persentase Keefektifan Produk

Kriteria Kevalidan	Hasil Rating Persentase
Sangat Valid	80% < skor ≤ 100%
Valid	60% < skor ≤ 80%
Cukup Valid	40% < skor ≤ 60%
Kurang Valid	20% < skor ≤ 40%
Tidak Valid	0% < skor ≤ 20%

(Hodiyanto, ddk, 2020)