

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

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

1. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). 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* 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 (Mulyatiningsih, 2011).

Secara kajian penelitian ini bertujuan untuk melihat kelayakan dan kepraktisan pengembangan media pembelajaran geografi berbasis aplikasi Canva dalam bentuk *Standing Banner* Pada Materi Struktur Lapisan Bumi di SMA Koperasi Kota Pontianak.

2. Rancangan Penelitian Pengembangan

Rancangan Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE, ialah singkatan dari lima prosedur dalam proses pengembangan, yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Model ini tergolong mudah untuk diterapkan karena memiliki struktur yang terorganisir dengan baik serta tahapan-tahapan yang jelas selama proses pengembangannya. Dengan demikian, produk yang dihasilkan melalui model ini cenderung memiliki kualitas yang efektif, inovatif, dan efisien (Siwardani, 2015:6). Selain itu, model ADDIE dirancang sebagai

pendekatan pengembangan yang sistematis, didukung oleh dasar teori yang kuat dan prinsip-prinsip desain pembelajaran yang solid.

Model ADDIE dipilih oleh peneliti karena alasan berikut: (1) Tahapan pengembangan dalam model ini bersifat deskriptif, memastikan bahwa setiap langkah dalam menghasilkan produk dilakukan dengan jelas, hati-hati, dan secara sistematis; (2) Kerangka model ADDIE dirancang khusus untuk pembelajaran berbasis multimedia (Rusdi, 2018:37), sehingga relevan dengan produk yang dikembangkan dalam penelitian ini dan memenuhi standar pengembangan; (3) Model ADDIE telah terbukti efektif dan banyak digunakan dalam berbagai konteks, menghasilkan hasil yang baik.

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini menggunakan metode pengembangan *Reseach and Development* (R&D) dalam model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementasi, Evaluation*). Melalui proses pengembangan, peneliti dapat memastikan bahwa penelitiannya dilakukan dengan tepat. Tahap-tahap pengembangan produk berupa media pembelajaran geografi di kelas X berbentuk *Standing Banner* mengenai materi batuan pembentuk kulit bumi, jenis batuan pembentuk kulit bumi dan siklus batuan yang terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, yang diuraikan sesuai dengan alur berikut ini:

Prosedur penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah berikut:

1. Tahap 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 Koperasi Pontianak. 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:

- a. Melakukan analisis kompetensi yang dituntut kepada peserta didik di SMA Koperasi Pontianak.
- b. Melakukan analisis karakteristik peserta didik tentang kapasitas belajarnya, pengetahuan, keterampilan, sikap yang telah dimiliki peserta didik serta aspek lain yang terkait di SMA Koperasi Pontianak.
- c. Melakukan analisis materi sesuai dengan tuntutan kompetensi di SMA Koperasi Pontianak.

2. 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 *Standing Banner* di kelas X SMA Koperasi Pontianak 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.

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini yaitu menghasilkan suatu desain menjadi kenyataan. Pada penelitian ini media yang dikembangkan menggunakan model ADDIE yaitu berupa media pembelajaran geografi berbasis aplikasi *Canva* dalam bentuk *Standing Banner* di kelas X SMA Koperasi Pontianak. Pertama mendesain *Standing Banner* tersebut sesuai materi pembelajaran yang penulis gunakan. Setelah itu penulis melakukan validasi kepada ahli materi dan media.

4. Penerapan (*Implementasi*)

Melaksanakan program pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* dalam bentuk *Standing Banner* di kelas X SMA Koperasi Pontianak. Hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan kelayakan media pembelajaran yang dibuat. Jika media pembelajaran *Standing Banner* 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 *Standing Banner*.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini untuk menilai atau mengevaluasi dari media pembelajaran yang dikembangkan, apakah media pembelajaran tersebut praktis dalam proses pembelajaran dan dinyatakan valid. Dalam tahap ini yang diperoleh adalah nilai dari pada media pembelajaran *Standing Banner* yang dikembangkan peneliti.

C. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi merujuk pada area generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki ciri-ciri dan kualitas tertentu yang telah ditentukan oleh peneliti untuk diteliti dan dijadikan dasar dalam menarik kesimpulan (Sugiyono, 2013:119). Adapun populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas X SMA Koperasi Pontianak Tahun Ajaran 2025/2026.

a. Subjek Uji Coba Produk

Produk pengembangan ini berbentuk media pembelajaran geografi yang mencakup materi tentang Batuan Pembentuk Kulit Bumi. Mereka diuji dalam kelompok kecil. Evaluasi kepraktisan dan kelayakan produk dilakukan dengan menggunakan angket respons dari guru dan melakukan wawancara dengan siswa. Data ini menjadi landasan untuk melakukan perbaikan pada media pembelajaran *Standing Banner*, yang merupakan hasil dari penelitian ini. Tujuan dari uji coba produk ini adalah untuk

menilai tingkat kepraktisan dan kelayakan dari produk yang dikembangkan, yang dinilai dari respons positif baik dari siswa maupun pendidik.

D. Teknik dan Alat Pengumpul Data

1. Teknik Pengumpul Data

Menurut Sugiyono (2021), pengumpulan data merupakan salah satu tahap krusial dalam proses penelitian, sebab inti dari sebuah penelitian adalah untuk mendapatkan data. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu:

a. Teknik Observasi Langsung

Menurut Sugiyono (2021), observasi merupakan salah satu metode dalam mengumpulkan data dengan cara mengamati langsung objek yang diteliti di lokasi kejadian, baik dalam kondisi alami maupun situasi yang sengaja diatur. Observasi langsung sendiri merujuk pada kegiatan di mana peneliti secara aktif terlibat untuk menyaksikan dan mencatat berbagai aktivitas atau gejala yang berlangsung tanpa bantuan perantara.

Melalui observasi langsung, peneliti hadir secara fisik di tempat penelitian dan mencatat berbagai hal yang berkaitan dengan fokus studi. Metode ini memberikan data yang bersifat nyata dan sesuai dengan kondisi di lapangan. Hal ini bertujuan untuk mencari data di lapangan secara langsung agar data yang diperoleh itu sangat valid.

b. Teknik Komunikasi Langsung

Teknik komunikasi langsung merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan melalui pertemuan langsung antara peneliti dan responden. Dalam proses ini, peneliti bisa menyampaikan pertanyaan secara langsung, sekaligus mengamati respon serta ekspresi yang ditunjukkan oleh responden. Melalui percakapan dua arah ini, peneliti juga dapat menggali informasi yang lebih dalam dan menyesuaikan arah pertanyaan sesuai dengan situasi. Keunggulan dari teknik ini adalah kemampuannya untuk memperoleh data yang lebih akurat

karena memperhatikan isyarat nonverbal seperti bahasa tubuh dan mimik wajah. Dalam penelitian ini, teknik komunikasi langsung digunakan sebagai masukan dalam pengembangan media pembelajaran berbentuk *Standing Banner* mengenai materi Struktur dan Lapisan Bumi menggunakan aplikasi *canva*.

c. Teknik Komunikasi Tidak Langsung

Komunikasi tidak langsung adalah proses komunikasi yang tidak dilakukan secara langsung, melainkan memanfaatkan alat bantu atau media sebagai penghubung pesan. Dalam penelitian ini, komunikasi tidak langsung bertujuan untuk memperoleh masukan mengenai tingkat kelayakan dalam pembuatan media pembelajaran berbentuk *Standing Banner* yang mengangkat materi tentang struktur dan lapisan bumi dengan menggunakan aplikasi *Canva*, evaluasi kelayakan dalam pembuatan *Standing Banner* dilakukan oleh validator ahli materi dan ahli media serta guru dan siswa.

d. Teknik Dokumenter

Studi dokumenter merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengumpulkan informasi yang relevan dari berbagai dokumen. Dalam penelitian ini, dilakukan analisis terhadap kurikulum merdeka untuk menentukan kompetensi dasar yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran berbentuk *Standing Banner* menggunakan aplikasi *Canva* pada pelajaran geografi, agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

2. Alat Pengumpul Data

Instrumen penelitian merujuk pada alat yang digunakan untuk memperoleh data dalam suatu penelitian. Instrumen ini memiliki hubungan yang sangat erat dengan teknik pengumpulan data. Menurut Sri Hartini (2020), teknik pengumpulan data adalah serangkaian langkah yang disusun secara sistematis untuk mengumpulkan informasi atau data dari berbagai sumber yang relevan dengan topik penelitian. Adapun alat pengumpul data pada penelitian ini adalah:

a. Panduan Observasi

Pedoman observasi merupakan alat bantu yang berupa daftar poin atau aspek yang telah disusun sebelumnya untuk membantu peneliti dalam mengamati objek atau fenomena yang sedang diteliti. Menurut Sugiyono (2017), pedoman observasi adalah alat yang digunakan peneliti untuk mengamati objek, kejadian, atau perilaku, sehingga data yang diperoleh dapat lebih terstruktur dan sistematis. Untuk lebih jelas mengenai panduan observasi bisa dilihat pada lampiran 8.

b. Pedoman Wawancara

Wawancara adalah proses percakapan lisan antara pewawancara dan narasumber dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan oleh peneliti. Menurut Yuhana dan Amiy (2019:92), wawancara adalah percakapan yang dipimpin oleh pewawancara dengan narasumber, yang dapat terjadi secara langsung atau melalui jarak jauh. Dalam penelitian ini, jenis wawancara yang dilakukan adalah wawancara terstruktur, di mana peneliti menggunakan pedoman yang sudah terorganisir.

Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu guru dan siswa sebagai objek untuk mengetahui data awal dalam sebuah penelitian dan informasi yang diperoleh untuk masukan dalam pengembangan media pembelajaran berbentuk *Standing Banner* pada materi struktur dan lapisan bumi.

c. Angket dan Lembar Validasi

1) Angket

Angket adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serangkaian pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2021). Dalam penelitian ini, digunakan skala Likert, yang berfungsi untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi individu atau kelompok terhadap suatu objek atau masalah. Angket yang digunakan dalam penelitian ini

adalah lembar angket yang diberikan kepada guru dan siswa untuk mengetahui sejauh mana tingkat kelayakan yang akan dikembangkan. Angket tersebut diberikan pada saat uji coba kepada guru dan siswa. Pemberian skor pada angket respon guru dan siswa menggunakan skala Likert dengan lima tingkat penilaian yang ditampilkan pada tabel berikut ini

Tabel 3.1 Pengukuran Angket Respon Guru dan Siswa

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

(Sumber: Sugiyono, 2021)

2) Lembar Validasi

Lembar validasi digunakan untuk memperoleh data tentang tingkat kevalidan Media Presentasi Interaktif Menggunakan Aplikasi *Canva* Pada Pelajaran Geografi. 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 dan aspek pembelajaran sedangkan lembar ahli media mencakup aspek tampilan. Pengukuran validasi ini menggunakan skala likert dengan kriteria lima tingkat seperti pada tampilan table 1.4 sebagai berikut:

Tabel 3.2 Penskoran Validasi Ahli Materi dan Media

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

(Sumber: Sugiyono, 2021)

3) Dokumentasi

Dokumentasi adalah rekaman dari kejadian atau peristiwa yang sudah terjadi sebelumnya. Rekaman ini dapat berupa tulisan, gambar, atau karya-karya penting dari seseorang. Sedangkan dokumen adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang berasal dari arsip-arsip yang ada.

E. Teknik Analisis Data

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

1. Analisis Data Untuk Kevalidan Media Pembelajaran

Untuk menjawab masalah pertama mengenai tingkat kevalidan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva*, data yang diperoleh yaitu dari penelitian kualitatif yang nantinya akan dilakukan oleh tim ahli (validator). Penelitian tersebut diberikan pada lembar validasi dari ahli materi dan ahli media, dengan memberikan tanda check list (√) dari kriteria yang akan digunakan pada lembar tersebut. Hasil akhir dari data kualitatif berupa perbaikan komentar dan saran dari ahli yang digunakan untuk merivisi media pembelajaran tersebut dan data kualitatif digunakan

untuk mengolah suatu data berbentuk nilai atau persentase yang didapat melalui lembar validasi ahli materi dan media menggunakan skala *likert* dengan kriteria lima tingkat dan selanjutnya akan dianalisis dengan rumus presentasi skor item pada masing masing pernyataan dalam lembar validasi. Adapun rumus yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

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

(Sumber: Risa Nur Sa'dah, wahyu 2020)

Selanjutnya, sebagai dasar pengambilan keputusan untuk merevisi media pembelajaran geografi menggunakan aplikasi *Canva*, maka akan digunakan kriteria penilaian yang ditunjuk pada table 1.3 sebagai berikut:

Tabel 3.3 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)

2. Analisis Data Untuk Kepraktisan Media Pembelajaran

Teknik analisis data untuk tingkat kepraktisan media pembelajaran menggunakan aplikasi *canva*, data diperoleh dari hasil angket respon guru dan siswa menggunakan penelitian kuantitatif. Berikutnya, digunakan skala *likert* yang memiliki kriteria lima tingkat dan selanjutnya akan dianalisis dengan menggunakan rumus persentase skor item pada setiap pernyataan dalam angket. Adapun rumus persentase yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

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

(Sumber: Risa Nur Sa'dah, wahyu 2020)

Selanjutnya sebagai dasar dalam pengambilan sebuah keputusan untuk merevisi media pembelajaran berbentuk *Standing Banner*, maka digunakan kriteria penilaian yang ditunjukkan dalam table 1.4 sebagai berikut:

Tabel 3.4 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)