

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Tempat dan Waktu Penelitian**

##### 1. Tempat Penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah di SDN Menganti 01. Peneliti mengambil tempat penelitian tersebut karena sekolah mempunyai kelas paralel dan fasilitas yang disediakan di SD Negeri Menganti 01 sangat menunjang untuk melakukan pembelajaran menggunakan media digital. Selain itu di SD Negeri Menganti 01, peserta didik diberi izin untuk membawa *handphone* dalam pembelajaran tertentu sesuai perintah dari guru kelas.

##### 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam jangka waktu 3 bulan dari bulan Maret sampai Mei 2023.

#### **B. Desain Pengembangan**

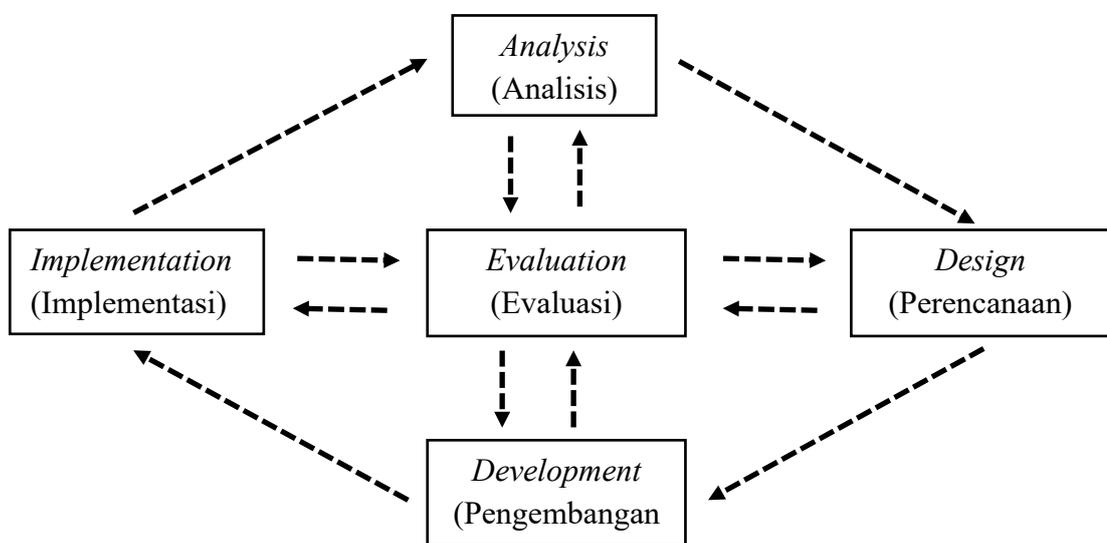
Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada (Elizabeth, 2022). Desain penelitian pengembangan dari penelitian ini Model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Menurut (Ristekdikti et al., 2019) model ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang sistematis yang memiliki lima langkah yang mudah diimplementasikan

dan mudah dipahami untuk mengembangkan produk pengembangan, seperti modul pembelajaran, buku ajar, video pembelajaran, multimedia, dan lain-lain.

Model ADDIE memberikan peluang untuk mengevaluasi kegiatan pengembangan di setiap tahap yang berdampak positif pada kualitas produk pengembangan. Dampak positif yang timbul dengan adanya evaluasi di setiap tahap meminimalisir kekurangan produk atau tingkat kesalahan pada tahap akhir model ini. Jadi, pada model ini tahap evaluasi merupakan tahap evaluasi terhadap keseluruhan atau kesatuan produk pengembangan. Prosedur penelitian ini terdapat 5 langkah yang sesuai dengan model ADDIE. Model pengembangan ADDIE meliputi Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluations. Berikut ini penjelasan prosedur pengembangannya antara lain (Ninawati et al., 2021):

1. *Analysis* yaitu tahap melakukan analisis kebutuhan yang berawal dari mengidentifikasi masalah, mengidentifikasi produk yang sesuai sasaran dan ide tentang produk yang akan dikembangkan. Analisis yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan media dan materi.
2. *Design* yaitu tahap perancangan konsep produk yang akan dikembangkan. Tahap ini dilakukan untuk mendesain materi dan media yang dibutuhkan.
3. *Development* yaitu proses mewujudkan desain agar menghasilkan sebuah produk. Tahap ini dilakukan untuk membuat produk dan memvalidasi ahli, yang terdiri dari ahli media, materi dan bahasa.

4. *Implementation* yaitu uji coba produk sebagai langkah nyata untuk menerapkan produk yang sedang dibuat. Uji yang dilakukan terdiri dari uji satu-satu, uji kelompok kecil dan uji lapangan.
5. *Evaluation* yaitu proses untuk melihat produk yang dibuat berhasil sesuai dengan yang diharapkan. Evaluasi dilakukan setelah adanya revisi produk dengan melewati beberapa tahap pengujian.



Gambar 3. 1 Langkah Pengembangan Model ADDIE

### C. Populasi dan Sampel

#### 1. Populasi

Populasi adalah suatu kelompok besar orang, benda, atau konsep yang terdiri dari objek atau subjek dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti yang menjadi fokus penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi ini merupakan kelompok yang lebih besar daripada sampel yang dipilih untuk dijadikan objek penelitian. Kriteria yang digunakan untuk menentukan populasi yang

tepat antara lain harus spesifik, jelas, dan sesuai dengan tujuan penelitian. Memilih populasi yang tepat juga memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi karakteristik populasi yang dapat mempengaruhi hasil penelitian dan kemudian merancang metode penelitian yang sesuai (Nuha, 2017). Populasi yang akan digunakan sebagai penelitian adalah peserta didik kelas IV SDN Menganti 01.

## 2. Sampel

Sampel adalah sekelompok kecil subjek atau unit yang dipilih secara acak dari populasi yang lebih besar untuk mewakili populasi tersebut dalam penelitian. Pengambilan sampel harus dilakukan secara acak dan representatif, sehingga sampel yang dipilih dapat mewakili populasi secara akurat dan dapat digunakan untuk membuat generalisasi tentang populasi secara keseluruhan. Besar sampel yang dibutuhkan tergantung pada tujuan penelitian, tingkat kepercayaan yang diinginkan, dan jumlah variabilitas dalam populasi (Brier & lia dwi jayanti, 2020). Sampel yang akan digunakan sebagai penelitian adalah peserta didik kelas IV A SDN Menganti 01.

### **D. Teknik Uji Validitas dan Rehabilitas Instrumen**

Penelitian ini menggunakan instrumen angket atau kuesioner dan lembar wawancara. Alat ukur yang digunakan pada penelitian harus valid dan reabel dengan cara mengukur validitas dan reabilitas. Dari hal tersebut instrumen yang digunakan penelitian dapat menggunakan alat ukur baku berupa tesis ataupun disertasi.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian berdasarkan dari penelitian terdahulu dan sesuai dengan jenis penelitian ini. Indikator dan butir pernyataan pada instrumen disusun secara terperinci (Syamsuryadin & Wahyuniati, 2017). Proses yang dilakukan dalam penyusunan instrumen yaitu dengan membuat kisi-kisi instrumen, kusioner dan rubrik kusioner. Semua instrumen yang digunakan dalam penelitian ini juga dikonsultasikan dan sesuai dengan persetujuan dosen pembimbing.

#### **E. Uji Coba Produk**

Untuk mengetahui kelayakan produk dapat dilakukan uji coba produk sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Pada penelitian ini menggunakan model ADDIE yang melalui beberapa tahapan pengujian produk, yaitu:

##### **1. Uji Ahli**

Produk yang dihasilkan sebelum diujikan kepada peserta didik dan guru harus melalui tahap uji oleh ahli. Tahap uji coba dilakukan oleh tiga ahli yang kompeten sesuai bidangnya yaitu ahli media, ahli materi, ahli bahasa. Berikut ini daftar nama ahli yang menilai produk yang dikembangkan:

Tabel 3. 1 Daftar Nama Ahli

No	Nama	Bidang Ahli	Instansi
1.	Yusuf Hasan Baharudin, M.Pd.I	Media	UNUGHA Cilacap
2.	Aris Naeni Dwiyantri, M.Pd.	Materi	UNUGHA Cilacap
3.	Gigih Winandika, M.Pd.	Bahasa	UNUGHA Cilacap

2. Uji Satu-satu (*one to one*)

Uji satu-satu dilakukan untuk menemukan kekurangan-kekurangan pada produk awal yang sudah dirancang dan diuji oleh para ahli berdasarkan penilaian peserta didik dan guru (Nurdiyanti et al., 2022). Penilaian dalam uji satu satu akan dilakukan oleh 3 peserta didik dan 1 guru kelas IV B SD Negeri Menganti 01. Hasil penilaian dijadikan masukan untuk merevisi media agar menjadi lebih baik. Berikut ini daftar daftar nama subjek pengujian satu-satu:

Tabel 3. 2 Daftar Nama Subjek Uji Satu-satu

No	Nama	Subjek
1.	Wahyuni, S.Pd.SD.	Guru
2.	Al Vina Sri Ningsih	Siswa
3.	Alfin Meydika Ramadhan	Siswa
4.	Alliya Husna Al Fathannisa	Siswa

3. Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group Trial*)

Uji coba kelompok kecil dilakukan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan pada produk awal yang sudah dirancang dan diuji oleh para ahli

namun jumlah subjek lebih banyak dibandingkan uji satu-satu (Savitri & Manuaba, 2022). Peserta didik yang akan memberikan penilaian berjumlah 5 dan 1 guru kelas IV B SD Negeri Menganti 01. Hasil yang diperoleh dari penilaian angket akan dianalisis dan digunakan sebagai acuan untuk merevisi kembali produk tersebut. Berikut ini daftar nama subjek pada uji coba kelompok kecil:

*Tabel 3. 3 Daftar Nama Subjek Uji Kelompok Kecil*

No	Nama	Subjek
1.	Wahyuni, S.Pd.SD.	Guru
2.	Calief Ilham Prasetya	Siswa
3.	Dimas Saputra	Siswa
4.	Fajar Erlangga Pratama	Siswa
5.	Fiqih Asa Syahputra Ramadhan	Siswa
6.	Nasik Akhmad Wildan	Siswa

#### 4. Uji Lapangan (*Field Trial*)

Pada pengujian ini semua peserta didik dalam satu kelas akan melakukan pengujian tentang media tersebut dengan mengisi angket yang telah dipersiapkan (Ayu et al., 2022). Subjek uji cobanya yaitu 1 guru kelas dan 27 peserta didik kelas IV A SD Negeri Menganti 01. Produk yang telah dikembangkan dan diuji lapangan adalah produk hasil akhir yang sudah dapat diimplementasikan dalam proses belajar mengajar.

*Tabel 3. 4 Daftar Nama Subjek Uji Lapangan*

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Subjek</b>
1.	Indrawati, S.Si	Guru
2.	Ain Digi Arsianung	Siswa
3.	Aldhiya Assyifa	Siswa
4.	Alisha Cahya Kirana	Siswa
5.	Anugrah Villyan Putra	Siswa
6.	Askana Naila Nur S.	Siswa
7.	Bunga Zahira	Siswa
8.	Daffa Almerzaky	Siswa
9.	Dydan Alariq A.	Siswa
10.	Gendis Anastasya Elga	Siswa
11.	Githa Shiwie Pramudhitya P.A.	Siswa
12.	Icjowa Asafa	Siswa
14.	Ksatriya Arya Kusuma	Siswa
15.	Lucky Kevin Pratama	Siswa
16.	Maitsa Qurota Ayun N.	Siswa
17.	M. Akbar Rifqi Amrulloh	Siswa
18.	Nararya Putra Ramadhan	Siswa
19.	Retno Kusuma Wardani	Siswa
20.	Salwa Aqidah	Siswa
21.	Syaffa Nurul Hasanah	Siswa
22.	Syakira Adia Rafa F.	Siswa
23.	Taufik Fatur Rahman	Siswa
24.	Puspa Dwi Karena	Siswa
25.	Al Fatih Ghaisan D.	Siswa

26.	Zulfah Nur Hidayah	Siswa
27.	Javano Manaen Crisdhy	Siswa
28.	Yuki Ibra Prameza	Siswa

## F. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh telah diproses dalam penelitian akan dianalisis untuk mengetahui kualitas dari produk yang dikembangkan oleh peneliti. Data tentang produk yang akan diperoleh yaitu mengenai isi materi, tampilan dan bahasa yang digunakan untuk merivisi media. Semua data diperoleh dari hasil angket yang telah diberikan kepada ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru dan peserta didik.

Analisis data yang dipakai dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif. Data yang diperoleh melalui angket yang telah diisi oleh para ahli, guru dan peserta didik berbentuk kualitatif kemudian akan diubah menjadi kuantitatif menggunakan *skala likert* yang terbagi menjadi 4 skor penilaian. *Skala likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok dalam terhadap kejadian dan gejala sosial (Rhomadhoni et al., 2022).

Tabel 3. 5 Skala Likert

No	Pernyataan	Nilai
1.	Sangat Baik	4
2.	Baik	3
3.	Kurang	2
4.	Sangat Kurang	1

Hasil angket yang dirubah kedalam data kualitatif dengan menghitung prosentase dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

**Keterangan:**

P : Prosentase

$\sum x$  : Total jawaban responden pada satu item

$\sum xi$  : Jumlah jawaban tertinggi dalam satu item

Setelah memperoleh data rata-rata penilaian dari para ahli, guru dan peserta didik berdasarkan rumus tersebut, maka data diubah menjadi bentuk kualitatif sesuai dengan kriteria kelayakan media berikut ini (Purba et al., 2021):

Tabel 3. 6 Interpretasi dan Prosentase Kelayakan Media

Prosentase	Interpretasi
76-100%	Sangat layak
56-75%	Layak
40-55%	Cukup Layak
0-39%	Kurang Layak

## G. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini terdapat 5 langkah yang sesuai dengan model ADDIE. Model pengembangan ADDIE meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluations*. Berikut ini penjelasan prosedur pengembangannya antara lain:

### 1. *Analysis* (Analisis)

#### a. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini, analisis kebutuhan merupakan studi awal yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang berjalan di sekolah sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Kegiatan yang dilakukan dalam analisis kebutuhan adalah melakukan observasi kepada beberapa sekolah untuk Amelakukan wawancara dengan guru kelas IV SD di Cilacap. Kegiatan ini dilakukan untuk mendapatkan informasi langsung terkait permasalahan pembelajaran Bahasa

Indonesia di sekolah yang digunakan sebagai tolak ukur dalam melakukan pengembangan media pembelajaran.

b. Analisis Materi

Analisis materi yaitu kegiatan menganalisis konsep, prinsip, fakta, dan prosedur materi pembelajaran. Kegiatan ini merupakan bentuk identifikasi materi, agar relevan dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan untuk proses pembelajaran. Pada tahap ini analisis dilakukan dengan menggunakan metode studi kepustakaan. Tujuan menganalisis konsep, prinsip, fakta, dan prosedur materi pembelajaran adalah untuk mengidentifikasi bagian utama dari materi yang nantinya akan diajarkan dan disusun secara sistematis.

2. *Design* (Perencanaan)

a. Tahap desain materi

Tahap desain materi dilakukan dengan menyesuaikan materi yang akan dibahas dengan CP (Capaian Pembelajaran) dan TP (Tujuan Pembelajaran). Kemudian dikembangkan dengan menggunakan tampilan bacaan dan video pembelajaran serta dilanjutkan dengan membuat perangkat soal asesmen.

b. Tahap desain media

Tahap desain media yaitu membuat struktur menu (*flowchart*), membuat rancangan *interface* (*story board*) dan menyusun instrumen penilaian media. Kegiatan yang dilakukan dalam membuat struktur menu yaitu dengan memberikan penjelasan menu-menu yang ada

dalam media pembelajaran yang akan dibuat dalam bentuk struktur. Membuat rancangan *interface (story board)* yaitu menunjukkan tampilan program media pembelajaran yang akan dibuat. Sedangkan menyusun instrumen penilaian media adalah membuat kisi-kisi dan angket untuk ahli bahasa, ahli media dan ahli materi.

### 3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan dalam model ADDIE merupakan kegiatan untuk merealisasikan rancangan media pembelajaran. Pada tahap desain telah tersusun rancangan pengembangan media pembelajaran. Kemudian pada tahap pengembangan rancangan tersebut direalisasikan dalam bentuk media pembelajaran yang *riil* yang siap diimplementasikan dalam pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada tahap pembuatan produk dibagi menjadi dua tahap yaitu pembuatan konten berupa materi dan pembuatan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi *Ispring Suite*. Selanjutnya produk yang telah dibuat kemudian dilakukan uji validasi yang melibatkan beberapa ahli antara lain ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dengan tujuan untuk menentukan apakah media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran atau tidak.

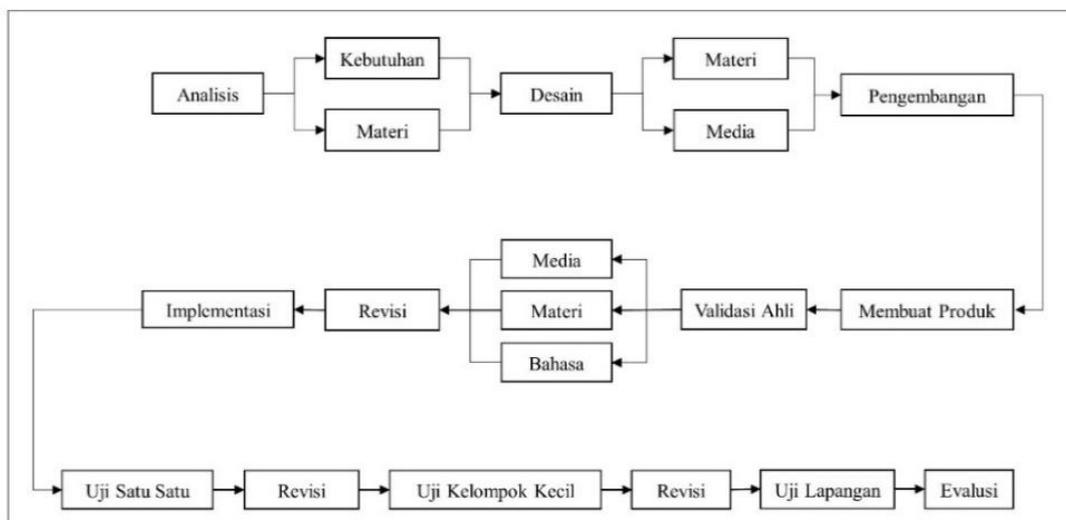
### 4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi yaitu tahap uji coba produk untuk membuktikan kelayakan dari media pembelajaran yang diproduksi. Uji coba ini dilakukan kepada guru dan peserta didik dengan melakukan uji

coba terbatas. Hasil uji coba terbatas ini untuk menentukan kelayakan dan keefektifan media pembelajaran jika dilihat dari sudut pandang guru dan peserta didik.

### 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap yang terakhir adalah tahap evaluasi peneliti berdasarkan hasil validasi para ahli, guru dan peserta didik yang telah dilakukan. Kemudian dari hasil validasi tersebut dapat dianalisa dan dievaluasi yang kemudian dapat diketahui kualitasnya, nilai manfaatnya serta tanggapan guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil analisis, evaluasi, dan tanggapan dijadikan sebagai tolak ukur perlu tidaknya revisi tahap akhir.



Gambar 3. 2 Bagan Prosedur Penelitian Model ADDIE