

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian 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 Penelitian

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. Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah desain penelitian yang digunakan penulis untuk mengembangkan serta mengevalidasikan produk tertentu agar dapat berguna dan bermanfaat untuk guru dan peserta didik.

2. Rancangan Penelitian

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 dan diuji cobakan keefektifan produk. Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE memberikan gambaran pendekatan yang sistematis untuk pengembangan instruksional. Menurut Fitri, (2020:263) ADDIE merupakan kepanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*.

Adapun langkah-langkah pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut:

a. *Analysis*

Analysis yaitu berkaitan dengan suatu kegiatan analisis dengan situasi kerja serta lingkungan sehingga ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan. Tujuan langkah analisis untuk mendeskripsikan apa penyebab perihal antara kondisi yang di harapkan terhadap kenyataan dalam pembelajaran Kearifan Lokal yang terjadi pada sasaran penggunaan produk yang akan dikembangkan.

b. *Design*

Design merupakan langkah untuk merancang produk sesuai dengan kebutuhan analisis yang dilakukan sebelumnya. Tahap *design* dilakukan untuk mendesain media pembelajaran yang diharapkan metode pengujian tepat dan mengembangkan *storyboard*.

c. *Development*

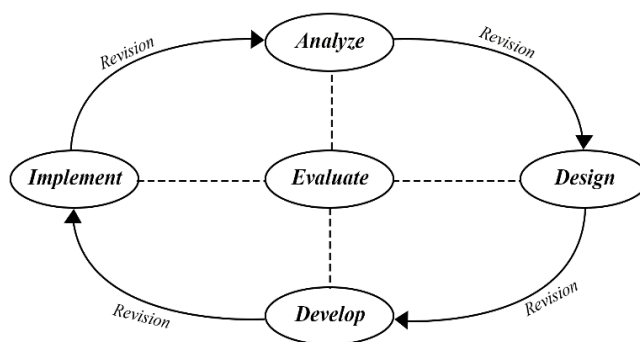
Pada langkah selanjutnya yaitu *Development* merupakan kegiatan pembuatan dan memvalidasi media pembelajaran. Prosedur yang dilakukan pada langkah pengembangan dan penelitian yaitu; (1) pengembangan rancangan, (2) validasi dan (3) melakukan revisi.

d. *Implementation*

Implementation adalah kegiatan menggunakan produk yang bertujuan untuk mempersiapkan suasana belajar dan keterlibatan peserta didik. Pada langkah ini akan dilakukan oleh guru dan peserta didik.

e. *Evaluation*

Evaluation adalah kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum. Tujuan langkah ini untuk menilai kualitas suatu media pembelajaran yang dikembangkan dengan proses dan hasil pembelajaran.



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

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian menurut Sari (2022:79) adalah hal yang penting serta harus ditata dan ditentukan sejak awal memulai penelitian, mengetahui subjek penelitian maka peneliti bisa mengetahui apa dan siapa yang harus diambil data dan informasinya yang digunakan dalam menelitian. Adapun pembagian dari subjek penelitian ini sebagai berikut:

1. Subjek pengembangan

Penelitian ini subjek pengembangan ialah validasi para ahli media, validasi para ahli materi dan validasi para ahli bahasa sebagai pengukur kelayakan program dari aspek tampilan desain dan fungsi dari program tersebut. Validasi para ahli media yaitu untuk memvalidasi suatu media pembelajaran yang akan dikembangkan, validasi para ahli materi untuk memvalidasi materi yang digunakan dalam media yang dikembangkan, sedangkan validasi para ahli bahasa ialah memvalidasi bahasa yang terdapat di dalam media yang dikembangkan. Tujuan subjek pengembangan di validasi oleh para ahli yaitu untuk menguji kelayakan produk apakah layak digunakan sebagai media pembelajaran atau tidak, serta mengetahui kelemahan dari media yang perlu diperbaiki sebelum diujicobakan pada subjek uji coba produk.

2. Subjek uji coba produk

Penelitian ini subjek uji coba produk adalah siswa kelas VII SMP Negeri 16 Pontianak yang berjumlah 34 siswa yang dipilih dengan *purposive sampling*.

Menurut Sumargo, (2020:20) *purposive sampling* adalah pemilihan anggota sampel dari populasi ditentukan oleh peneliti sendiri (subjektif). Pada uji coba peserta didik nantinya akan diberi angket untuk menilai kepraktisan dari media pembelajaran, sedangkan untuk uji kevalidan pembelajaran diperoleh dari hasil validasi ahli Media, ahli Bahasa dan ahli Materi.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan tata cara, langkah, atau prosedur secara ilmiah untuk mendapatkan data untuk melaksanakan penelitian. Menurut Arikunto, (2014:60) mengungkapkan sejak mahasiswa berada di tingkat 1 baik saja dilatih untuk mengadakan penelitian, mulai dengan tingkat penelitian yang paling sederhana. Dengan bimbingan dosen, beberapa mahasiswa dilibatkan dalam kegiatan penelitian, misalnya, mulai dari tugas mengumpulkan data (membagi dan mengumpulkan kuesioner) atau mengolah data (tabulasi dan menghitung).

Prosedur penelitian merupakan langkah atau prosedur yang ilmiah untuk mendapatkan data sebagai tujuan dari penelitian. Dalam pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model ADDIE yang mempunyai prosedur kerja yang sistematis pada setiap langkah yang dilalui selalu menunjuk pada langkah sebelumnya yang sudah diperbaiki sehingga mampu memperoleh produk yang efektif.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran yaitu; *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi) yang akan di jelaskan sebagai berikut:

1. *Analysis*

Analysis yaitu berkaitan dengan suatu kegiatan analisis dengan situasi kerja serta lingkungan sehingga ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan. Tujuan langkah analisis untuk mendeskripsikan apa penyebab perihal antara kondisi yang di harapkan terhadap kenyataan dalam pembelajaran Kearifan Lokal yang terjadi pada sasaran penggunaan produk yang akan dikembangkan.

Penelitian pada langkah awal dalam pengembangan melakukan pengamatan di SMP Negeri 16 Pontianak yang bersangkutan dengan suatu proses belajar mengajar. Pada saat melakukan analisis kebutuhan terkait media pembelajaran yang ingin peneliti buat apakah sudah sesuai yang dengan kebutuhan sekolah dan bisa menjadi bahan pendukung pembelajaran. Dalam penelitian ini langkah analisis yang dilakukan adalah analisa kebutuhan pengguna dan analisis kebutuhan konten.

a. Analisis kebutuhan pengguna

Pada langkah ini dilakukan observasi serta wawancara untuk mengetahui pengembangan e-modul berbasis *flipbook maker* seperti apa yang dibutuhkan di sekolah tersebut dan materi yang kurang dipahami oleh peserta didik.

b. Analisis kebutuhan konten

Pada langkah menganalisis serta mewawancarai guru pelajaran bahasa Indonesia untuk mengetahui konten yang akan dibuat serta untuk menentukan pengguna dari pengembangan e-modul yang akan digunakan.

2. *Design*

Design merupakan langkah untuk merancang produk sesuai dengan kebutuhan analisis yang dilakukan sebelumnya. Langkah *design* dilakukan untuk mendesain media pembelajaran yang diharapkan metode pengujian tepat dan mengembangkan *storyboard*.

Langkah ini dilakukan yaitu merancang produk awal yang akan dikembangkan. Dari awal menentukan langkah perancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan supaya sesuai dengan materi yang akan dijelaskan.

a. *Storyboard*

Storyboard adalah rangkai gambar yang dibuat secara manual untuk menggambarkan atau menjelaskan suatu jalan cerita, Valentino, (2020:4). *Storyboard* dapat membantu kita untuk merancang sebuah cerita seperti halnya membuat gambaran sebelum memuat objek aslinya.

3. *Development*

Pada langkah selanjutnya yaitu *Development* merupakan kegiatan pembuatan dan pengujian produk yang dimana dari analisis dan desain yang sudah dikembangkan serta menjadi suatu produk. Penelitian ini untuk langkah pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook Maker*. Setelah itu dapat dilakukan pengujian produk untuk memperbaiki kesalahan dan bisa menjadi suatu produk yang layak digunakan.

Development adalah suatu kegiatan pengembangan media sesuai dengan pembelajaran yang dipilih untuk kegiatan pembuatan media serta memvalidasi produk yang dikembangkan. Prosedur yang dilakukan pada langkah pengembangan dalam penelitian ini sebagai berikut:

a. Pengembangan rancangan

Pada langkah diperoleh produk awal perangkat “Pengembangan E-modul Berbasis *Flipbook maker* dalam Pembelajaran Kearifan Lokal di SMP Negeri 16 Pontianak.

b. Validasi

Pada langkah validasi ini digunakan untuk mengetahui kevalidan dari media pembelajaran sebelum diterapkan ataupun diuji cobakan dalam proses pembelajaran. Validasi media ini dilakukan oleh ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Pada tahap ini peneliti mendapatkan saran untuk perbaikan media pembelajaran yang akan diterapkan.

c. Revisi

Pada langkah ini peneliti melakukan revisi media setelah mendapatkan validasi. Setelah melakukan revisi maka media dapat diuji cobakan dalam proses pembelajaran.

4. *Implementation*

Implementation adalah kegiatan menggunakan produk yang bertujuan untuk mempersiapkan suasana belajar dan keterlibatan peserta didik. Pada langkah ini akan dilakukan oleh guru dan peserta didik kelas VII SMP Negeri 16 Pontianak untuk mengetahui kepraktisan dari media pembelajaran.

5. *Evaluation*

Evaluation adalah kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum. Tujuan langkah ini untuk menilai kualitas suatu media pembelajaran yang dikembangkan dengan proses dan hasil pembelajaran.

D. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

1. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah alat digunakan dalam mengambil data. Memilih metode untuk pengumpulan data perlu disesuaikan dengan pertimbangan dari kualitas alat, yaitu tingkat validitas, ketelitian dan pertimbangan lainnya dari sudut pandang praktis, seperti kualifikasi dan lebih mudah menarik ketika menggunakan alat tersebut. Mengacu pada hal tersebut metode teknik dan alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tersebut sebagai berikut:

a. Teknik Wawancara

Peneliti mendatangi serta berhadapan langsung dengan pihak respons yang akan diteliti nantinya yaitu guru mata pelajaran Projek Penguatan Profil Pancasila dan Waka Kurikulum SMP Negeri 16 Pontianak. Teknik ini peneliti mendatangi dan berbicara langsung dengan pihak penjawab dan penanya yang akan diteliti yaitu pada guru dan peserta didik. Menurut Sugiyono (2020:252) Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data, apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit atau kecil.

Wawancara dilakukan dalam teknik komunikasi langsung yaitu penelitian melaksanakan wawancara bebas ataupun sering disebut wawancara tak berstruktur. Sugiyono (2020:255) 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).

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 atau tidak.

d. Teknik Dokumentasi

Teknik Dokumentasi merupakan cara untuk memperoleh data dan informasi berupa buku, dokumen gambar dan video. Menurut Sugiyono (2020:533) dokumen adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang.

2. Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data suatu penelitian. Ada beberapa alat yang digunakan untuk pengumpulan data penelitian sebagai berikut:

a. Wawancara tidak terstruktur

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data untuk mendapatkan informasi dari sumber data langsung melalui percakapan atau tanya jawab. 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. Peneliti mewawancarai Waka Kurikulum dan Guru dari SMP Negeri 16 Pontianak.

b. 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). Angket

ini diberikan kepada guru dan 34 peserta didik untuk mengisi pertanyaan yang telah di sediakan oleh penulis. Angket yang digunakan dalam penelitian ini ialah 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 dalam penelitian ini adalah untuk memberi lembar validasi kepada ahli media, ahli bahasa dan ahli materi, 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). Lembar Validasi ini di berikan kepada Sembilan ahli yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.2
Validator Ahli Media

No	Nama Validator	Ahli Media	Instansi
1.	Asrul Abdullah, S.Kom., M.Cs	Ahli Media 1	Universitas Muhammadiyah Pontianak
2.	Sri Koriaty, S.Kom., M.Pd	Ahli Media 2	IKIP PGRI Pontianak
3.	Nurbani, ST, M.Pd	Ahli Media 3	IKIP PGRI Pontianak

Tabel 3.3
Validator Ahli Bahasa

No	Nama Validator	Ahli Bahasa	Instansi
1.	Albedhmake Vandaras Garagasi, M.Pd	Ahli Bahasa 1	Universitas Katolik Santo Agustinus Hippo
2.	Yuyun Safitri, M.Pd	Ahli Bahasa 2	IKIP PGRI Pontianak
3.	Saptiana Sulastri, M.Pd	Ahli Bahasa 3	IKIP PGRI Pontianak

Tabel 3.4
Validator Ahli Materi

No	Nama Validator	Ahli Materi	Instansi
1.	Rohana, S.Pd	Ahli Materi 1	SMP Negeri 16 Pontianak
2.	Dewi Leni Mastuti, M.Pd	Ahli Materi 2	IKIP PGRI Pontianak
3.	Mai Yuliastri Simarmata, M.Pd	Ahli Materi 3	IKIP PGRI Pontianak

d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan cara untuk memperoleh data dan informasi berupa buku, dokumen gambar dan video. Menurut Sugiyono (2020:533) dokumen adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang.

E. Teknik Analisis Data

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).

1. Kevalidan

Rumusan masalah yang kedua adalah untuk mengetahui kevalidan, peneliti menggunakan lembar validasi ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Adapun rumus yang digunakan dalam penelitian ini:

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

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	Sebagai revisi
21% <Skor≤40%	Kurang Valid	Revisi
0% <Skor≤100%	Tidak Valid	Revisi

Fitri (2020:266)

Media pembelajaran berbasis *flipbook maker* ini dikatakan valid jika mendapatkan skor minimal valid ataupun cukup valid walaupun ada sebagian yang direvisi.

2. Kepraktisan

Rumusan masalah yang pertama adalah untuk mengetahui tingkat kepraktisan maka data yang akan diolah terdiri dari instrument penilaian guru dan respon siswa. Adapun rumus yang digunakan dalam penelitian ini:

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

Tabel 3.6**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	Sebagai revisi
21% <Skor≤40%	Kurang Praktis	Revisi
0% <Skor≤100%	Tidak Praktis	Revisi

Fitri (2020:266)

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