

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian dan Rancangan Penelitian dan Pengembangan R&D

1. Metode Penelitian

Metode dalam penelitian ini adalah 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 dan memvalidasi produk tertentu agar dapat bermanfaat bagi peserta didik dan guru.

2. Rancangan Penelitian

Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Research and Development* (R&D). *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan 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) menyatakan bahwa ADDIE terdiri dari *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.

Adapun langkah-langkah pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut:

a. *Analysis*

Analysis merupakan berkaitan dengan kegiatan analisis terhadap situasi kerja dan dilingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan. Tujuan dari *analysis* ini agar dilakukan identifikasi terhadap materi yang akan dipelajari untuk proses pembelajaran, sehingga dapat dilakukan perbaikan untuk mencapai tujuan yang lebih baik. *Analysis* dilakukan dalam penelitian ini yaitu

langkah awal yang dilaksanakan dalam pengembangan media pembelajaran yang akan dirancang secara sistematis.

b. *Design*

Design merupakan tahap kedua dalam kegiatan untuk merancang produk sesuai dengan kebutuhan atau analisis yang dilakukan sebelumnya, tahap ini dilakukan untuk mendesain media pembelajaran yang diharapkan dan metode pengujian yang tepat dalam pengembangan media pembelajaran untuk menutup kekurangan pengetahuan dan keterampilan.

c. *Development*

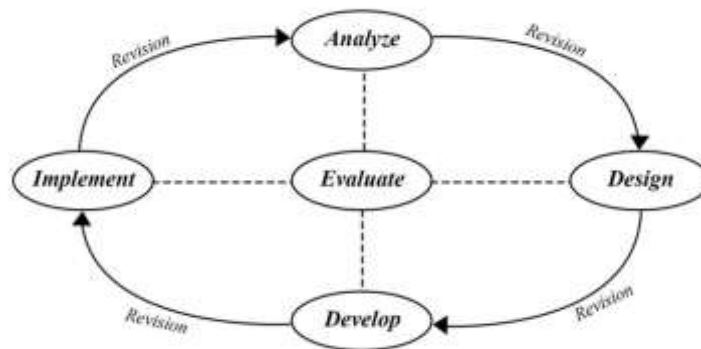
Development merupakan tahap ketiga dalam kegiatan pengembangan media dan memvalidasi media pembelajaran sesuai dengan kegiatan pembuatan produk. *Development* ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk dan divalidasi oleh para ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun saran dan masukan yang dipaparkan oleh validator yaitu menjadi bahan proses perbaikan sebagai rujukan untuk melakukan revisi produk.

d. *Implementation*

Implementation merupakan tahap keempat dalam kegiatan mempersiapkan lingkungan belajar dan keterlibatan peserta didik untuk mengujicobakan media dan memberikan anagket respon peserta didik. Terdapat dua proses umum dalam tahap implementasi yaitu mempersiapkan guru dan mempersiapkan peserta didik.

e. *Evaluation*

Evaluation merupakan tahap kegiatan akhir dari model ADDIE yang harus diperbaiki dari keseluruhan produk, serta untuk mengetahui tercapainya tujuan pengembangan dan menilai setiap langkah kegiatan produk yang telah dibuat sesuai dengan spesifikasi atau belum. Tahap evaluasi ini bertujuan untuk menilai kualitas produk dan proses pengajaran, baik sebelum maupun sesudah implementasi.



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

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian menurut Sari, (2022:79) merupakan 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 subjek penelitian ini sebagai berikut:

1. Subjek Pengembangan

Subjek pada pengembangan ini adalah validasi ahli bahasa, validasi ahli materi, dan validasi ahli media. Ahli bahasa untuk memvalidasi bahasa yang digunakan pada materi pembelajaran, ahli materi bertugas untuk memvalidasi materi dan soal untuk pengevaluasian yang diajikan pada materi pembelajaran, ahli media bertugas untuk memvalidasi media pembelajaran yang dikembangkan penulis. Validasi oleh ahli bertujuan untuk menguji kelayakan produk apakah layak dijadikan sebagai media pembelajaran atau tidak, dan untuk mengetahui kelemahan dari media yang perlu diperbaiki sebelum diujicobakan pada subjek penelitian.

2. Subjek Uji Coba Produk

Penelitian ini subjek uji coba produk adalah siswa SMP Negeri 12 Pontianak pada kelas VII yang dipilih dengan *purposive sampling*. Menurut Sugiyono, (2022:81) *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian. Pada uji

coba siswa nantinya akan diberi angket untuk menilai kepraktisan dari media pembelajaran, sedangkan untuk uji kevalidan pembelajaran diperoleh dari hasil test.

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).

Model yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini yaitu model ADDIE. Keunggulan model ini dapat dilihat dari prosedur secara sistematis yaitu pada setiap langkah akan dilalui dan mengacu pada langkah sebelumnya sehingga dapat diperoleh produk yang efektif. Terdapat prosedur pemilihan atau pengembangan media didalam prosedur pengembangan produk yang dibuat sehingga sesuai dengan tujuan penelitian. Langkah-langkah yang akan dilaksanakan dalam pengembangan media pembelajaran yaitu pengembangan model ADDIE. Fitri, (2020: 264) *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Develop* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

1. Analysis

Analysis berkaitan dengan kegiatan analisis terhadap situasi kerja dan lingkungan, tujuan dari *analysis* yaitu untuk mengidentifikasi terhadap materi yang akan dipelajari dalam proses pembelajaran, sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan untuk peserta didik dan melakukan perbaikan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang baik.

Analysis yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu langkah awal dalam melaksanakan pengembangan media pembelajaran yang akan

dirancang dan disusun secara sistematis. Pada tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah kesenjangan pada pembelajaran Projek Penguat Profil Pelajar Pancasila (P5) yang terjadi dan mengidentifikasi sasaran dalam pengguna produk yang akan dikembangkan.

a. Analisis Kebutuhan Pengguna

Pada tahap ini analisis kebutuhan pengguna dilakukan dari hasil observasi dan wawancara kepada guru untuk mengetahui pengembangan media e-modul seperti apa yang masih kurang dipahami oleh peserta didik dan media yang cocok atau dibutuhkan oleh sekolah, sehingga pengembangan media pembelajaran dapat mengatasi permasalahan-permasalahan yang dihadapi disekolah.

b. Analisis Kebutuhan Konten

Pada tahap identifikasi kebutuhan pengguna, selanjutnya dilakukan analisis kebutuhan konten atau isi. Analisis konten merupakan analisis yang berkaitan dari aplikasi media pembelajaran yang akan dibuat yaitu berupa materi-materi pembelajaran, sumber, tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan. Dengan demikian menyusun media pembelajaran dapat dianalisis agar mengetahui konten atau isi yang sesuai dan menentukan pengguna dari pengembangan e-modul berbasis *flipbook maker* yang akan digunakan dalam kegiatan belajar,

2. Design (desain)

Setelah melakukan analisis, kemudian dilanjutkan dengan tahap kedua yaitu desain. *Design* adalah kegiatan untuk merancang dan membuat produk sesuai dengan kebutuhan atau analisis yang dilakukan peneliti sebelumnya, tahap ini dilakukan untuk mendesain media pembelajaran yang diharapkan pada metode pengujian yang tepat dan mengembangkan *storyboard* dalam media komik digital. Pada tahap ini penyusunan e-modul komik mulai dengan menyusun *storyboard* untuk menghasilkan alur dan ilustrasi tampilan yang berkesinambungan sebagai acuan dalam tahap pengembangan media.

Storyboard merupakan rangkaian gambar yang dibuat secara manual untuk menggambarkan atau menjelaskan suatu jalan cerita. Menurut Velentino, (2020:4) *storyboard* membantu kita untuk merancang sebuah cerita seperti halnya membuat gambar sebelum membuat objek aslinya.

3. Development

Pada tahap *design* selesai, selanjutnya mengembangkan dan memvalidasi media atau sumber belajar yang sesuai dengan hasil analisis yang telah dilakukan peneliti sebelumnya. Tahap pengembangan perangkat pembelajaran dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

a. Pengembangan rancangan

Pada tahap ini dapat diperoleh produk awal perangkat pembelajaran yaitu berupa “Pengembangan E-Modul Berbasis *Flipbook Maker* dalam Pembelajaran Kearifan Lokal Di SMP Negeri 12 Pontianak”.

b. Validasi

Tahap validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan perangkat pembelajaran sebelum diimplementasikan di sekolah dalam proses kegiatan pembelajaran. Validasi dilakukan oleh validator yang terdiri dari 3 para ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun saran dan masukan yang diberikan oleh para validator yaitu menjadi bahan yang akan membantu peneliti dalam proses perbaikan sebagai rujukan untuk melakukan revisi produk.

c. Revisi

Media pembelajaran berbasis *flipbook maker* yang telah divalidasi oleh validator akan direvisi sesuai masukan dan saran yang diberikan. Setelah direvisi media pembelajaran dapat digunakan dan diuji coba dalam kegiatan pembelajaran.

4. Implementation

Tahap *implementation* merupakan kegiatan menggunakan produk media yang sudah jadi, *implementation* bertujuan agar guru mempersiapkan lingkungan belajar dan melibatkan peserta didik dengan baik, terdapat dua

proses dalam tahap implementasi yaitu mempersiapkan guru dan mempersiapkan peserta didik. Setelah media dikembangkan dan dinyatakan valid oleh validator, maka perangkat tersebut dapat diimplementasikan pada peserta didik dalam bentuk kegiatan pembelajaran. Suatu pembelajaran yang telah dibuat tidak akan diketahui hasil atau tercapainya apabila tidak ada tindakan yang dilakukan dalam suatu penelitian.

Pada tahap ini peneliti melakukan pengujian respon peserta didik dan guru agar mengetahui kepraktisan dari media pembelajaran yang dikembangkan dengan melakukan pengisian angket respon peserta didik dan guru, setelah mendapatkan data dari tes responden maka data akan diolah dan dianalisis sesuai dengan hasil yang didapatkan.

5. Evaluation

Evaluation merupakan kegiatan akhir dari model ADDIE yang harus dievaluasi adalah *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*. Evaluasi adalah menilai apakah setiap langkah dalam kegiatan produk yang telah dibuat sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum. Tahap evaluasi ini bertujuan untuk menilai kualitas suatu produk dan proses pengajaran baik sebelum maupun sesudah tahap implementasi. Hal ini bertujuan agar media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dan jelas digunakan oleh peserta didik.

D. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan alat yang digunakan dalam pengambilan data. Memilih metode untuk pengumpulan data perlu disesuaikan dengan pertimbangan dari kualitas alat, yaitu pada validitas, ketelitian, dan pertimbangan lainnya dari sudut pandang praktis. Misalnya seperti kualifikasi orang yang menggunakan produk tersebut, lebih menyukai ketika menggunakan alat tersebut atau tidak. Mengacu pada hal tersebut maka metode teknik dan alat pengumpulan data yang digunakan penelitian ini sebagai berikut:

a. Teknik Komunikasi Langsung

Pada teknik ini peneliti mendatangi dan berhadapan langsung dengan pihak responden atau subjek yang akan diteliti yaitu pada guru mata pelajaran projek penguat profil pelajar pancasila (P5). Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara yang dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan wawancara tidak terstruktur adalah wawancara bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya, dengan melakukan wawancara bebas akan lebih efektif untuk menyampaikan dan mendapatkan informasi yang diinginkan peneliti. Pedoman pada wawancara bebas yang ditanyakan oleh peneliti hanya garis-garis besar permasalahan.

b. Teknik Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya, angket sebagai teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden, Sugiyono, (2020:257). Kuesioner dapat berupa pertanyaan tertutup atau terbuka dan dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos internet

c. Lembar Validasi

Lembar validasi adalah teknik pengmpulan data dengan memberikan suatu penilaian terhadap produk yang akan dikembangkan baik dari segi proses, prosedur, sistem, maupun pelengkap dalam pengembangan suatu produk. Tujuan lembar validasi untuk mengetahui produk yang dihasilkan valid atau tidak.

d. Teknik Dokumentasi

Teknik dokumentasi adalah suatu cara untuk memperoleh data dan informasi berupa buku, dokumen gambar dan video. 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. Dokumen berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa, dan lain-lain, dokumen berbentuk karya misalnya karya seni berupa gambar, patung, film, dan lain-lain.

2. Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Beberapa alat yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

a. Wawancara tidak terstruktur

Wawancara merupakan suatu teknik pengumpulan data untuk mendapatkan informasi dari sumber data langsung melalui percakapan atau tanya jawab. Penelitian ini menggunakan jenis wawancara tidak terstruktur. Menurut Sugiyono (2020:225) 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 teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya, Sugiyono, (2020:257). Angket ini diberikan kepada guru dan peserta didik untuk mengisi pertanyaan yang telah disediakan oleh penulis, angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah 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 dimaksudkan dalam penelitian ini adalah untuk memberikan lembar validasi kepada ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk mengetahui kevalidan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Lembar validasi menggunakan penilaian 1-5. 5 = SS (Sangat Setuju), 4 = S (Setuju), 3 = (Kurang Setuju), 2 = TS (Tidak Setuju), 1 = STS (Sangat Tidak Setuju).

d. Dokumen

Menurut Sugiyono, (2020:533) menjelaskan bahwa dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. 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. Dokumen berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa, dan lain-lain, dokumen berbentuk karya misalnya karya seni berupa gambar, patung, film, dan lain-lain.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai cara melaksanakan analisis terhadap data, dengan tujuan mengolah data tersebut menjadi informasi, Fitri, (2020:177). Sedangkan teknik analisis data dalam penelitian kualitatif data yang 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 kevalidan dan kepraktisan dari media pembelajaran.

1. Kevalidan

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

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

Tabel 3.3
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 sebagian yang di revisi.

2. Kepraktisan

Analisis data kedua pada rumusan masalah yaitu untuk mengetahui tingkat kepraktisan maka data yang akan diolah dari instrument respons peserta didik dan guru. Adapun rumusan yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

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

Tabel 3.2
Tingkat Kepraktisan Produk

Persentasi	Tingkat kevalidan	Keterangan
$81\% < \text{Skor} \leq 100\%$	Sangat valid	Dapat digunakan
$61\% < \text{Skor} \leq 80\%$	Valid	Dapat digunakan
$41\% < \text{Skor} \leq 60\%$	Cukup valid	Sebagian revisi
$21\% < \text{Skor} \leq 40\%$	Kurang valid	Revisi
$0\% < \text{Skor} \leq 100\%$	Tidak valid	Revisi

Fitri, (2020:266)

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