

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode Penelitian yang akan digunakan adalah Metode Penelitian Desain dan Pengembangan. Rusdi (2018) menjelaskan bahwa Penelitian desain dan pengembangan merupakan penelitian yang mengutamakan solusi terhadap masalah nyata kependidikan. penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang dapat dipertanggung jawabkan (Puspita, Rustini & Dewi, 2021) . Penelitian pengembangan yang peneliti lakukan kali ini menggunakan jenis penelitian *Design and Development* (D&D).

3.2 Prosedur Penelitian

Dalam jenis model penelitian memiliki garis besar prosedur untuk dilakukan dalam penelitian tersebut dari awal hingga akhir. Terdapat beberapa variasi prosedur dalam penelitian model D&D yang didapat dari beragam pendapat para ahli (Nurazka, Fitriasari & Widjayanti, 2022). ADDIE merupakan singkatan dari Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations. Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar (Nasution & Hidayat, 2022). Berikut ini contoh kegiatan pada setiap tahap pengembangan model atau metode pembelajaran langkah-langkah ADDIE (Hidayat & Muhamad, 2021):

1. Analisis

Tahap analisis merupakan suatu proses mendefenisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta belajar, yaitu melakukan needs assessment (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas (task analysis). Oleh karena itu, output yang akan kita hasilkan adalah berupa karakteristik atau profile calon peserta belajar, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan.

2. Desain

Tahap ini dikenal juga dengan istilah membuat rancangan. Ibarat bangunan, maka sebelum dibangun gambar rancang bangun diatas kertas harus ada terlebih dahulu. Yang harus dilakukan dalam tahap desain yang pertama yaitu merumuskan tujuan pembelajaran yang SMAR (*spesifik, measurable, applicable, dan realistic*). Kedua menyusun tes, ketiga tentukan strategi pembelajaran yang ingin dipakai, dalam hal ini banyak pilihan kombinasi metode dan media yang dapat kita pilih dan tentukan yang paling relevan. Semua itu tertuang dalam suatu dokumen bernama blue-print yang jelas dan rinci.

3. Development

Development atau pengembangan adalah proses mewujudkan dari desain itu sendiri. Artinya, jika dalam desain diperlukan suatu software berupa multimedia pembelajaran, maka multimedia tersebut harus dikembangkan. Satu langkah penting dalam tahap pengembangan ini memang merupakan bagian dari salah satu langkah ADDIE, yaitu evaluasi. Lebih tepatnya evaluasi formatif, karena hasilnya digunakan untuk memperbaiki sistem pembelajaran yang sedang kita kembangkan.

4. Implementasi

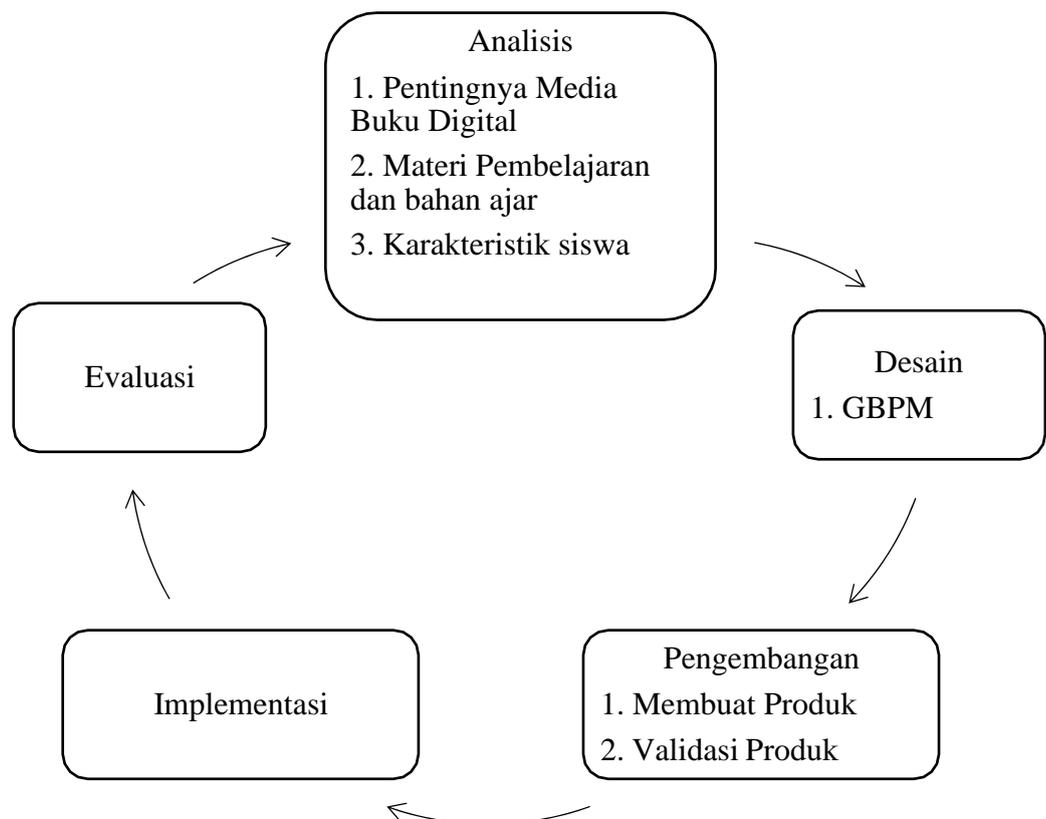
Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan system pembelajaran yang sedang kita buat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diinstal atau di set sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan.

5. Evaluasi

Evaluasi adalah proses untuk melihat apakah sistem pembelajran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Sebenarnya tahap evaluasi bisa terjadi pada tahap di atas. Evaluasi yang terjadi pada setiap tahap diatas dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi. Misal, pada tahap rancangan mungkin kita memerlukan pada salah satu bentuk evaluasi formatif misalnya review ahli untuk memberi input terhadap rancangan yang sedang kita buat. Pada tahap pengembangan mungkin harus uji coba dari produk yang kita kembangkan atau mungkin perlu evaluasi kelompok kecil dan lain-lain. Secara lebih rinci dapat dilihat pada gambar 3.1.

Rancangan tahap pengembangan media

1. *Analysis* (analisis)
2. *Design* (perancangan)
3. *Development* (pengembangan)
4. *Implementation* (implementasi)
5. *Evaluation* (evaluasi)



Gambar 3.1 ADDIE

Berikut ini merupakan penjabaran prosedur model ADDIE pada gambar 3.1 yang dilaksanakan dalam penelitian ini :

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Dalam tahapan analisis pada penelitian ini akan ada 3 aspek yaitu :

- a. Analisis Pentingnya Media Buku Digital

Pada tahap ini peneliti akan melakukan analisis masalah yang terjadi di lapangan secara online dengan tujuan untuk mendapatkan data bahwa media buku digital lebih menarik dari pada buku konvensional dan minat siswa terhadap media buku digital.

b. Analisis Media Pembelajaran dan Bahan Ajar

Selanjutnya pada tahap ini peneliti akan melakukan analisis mengenai Media Pembelajaran dan Bahan ajar yang mengacu pada buku guru dan buku siswa sesuai dengan konten pembelajaran yang sudah ada.

c. Analisis karakter siswa

Pada tahap ini peneliti akan menganalisis karakter siswa kelas empat secara umum, dengan mengkaji data yang ada dalam penelitian relevan yang sudah dilakukan oleh peneliti lain. Tahap analisis ini dilakukan untuk menunjang kelengkapan data pada proses perancangan media buku digital yang akan dikembangkan oleh peneliti.

2. Tahapan Perancangan (*Design*)

Tahapan selanjutnya setelah analisis ialah tahap perancangan, materi yang sudah didapatkan melalui analisis dituangkan kedalam GBPM (Garis Besar Program Media). Adanya GBPM ini merupakan rancangan materi yang dibuat untuk media pembelajaran dan dijadikan pedoman oleh pengembang media dalam penulisan naskah program media. Ia menjelaskan bahwa GBPM ini berisikan mengenai mata pelajaran, topik, deskripsi topik, media, dan judul media.

3. Tahapan Pengembangan (*Development*)

Setelah melalui tahap perancangan yang menghasilkan GBPM, maka selanjutnya adalah tahap pengembangan media. Pada tahap pengembangan ini nantinya akan dilakukan proses pembuatan produk dari tahap penentuan materi, gambar, animasi, audio, visual hingga membuat aplikasi android. Selanjutnya pada proses pembuatan produk akan dilakukan validasi oleh beberapa ahli yang terdiri dari ahli media, ahli IPS, ahli Sejarah dan ahli materi. Validasi ini merupakan validasi dari kreator atau beberapa dosen.

4. Implementasi (*Implementation*)

Setelah melakukan pengembangan selanjutnya melakukan tahap implementasi, tahap implementasi ini merupakan tahap setelah semua tahap dari

tahap pertama hingga ketiga telah tercapai yaitu semua di instal. Lalu setelah itu melakukan tahap uji coba terhadap guru maupun siswa yang menjadi sasaran peneliti. Karena sedang adanya masa pandemi Covid-19 maka tahap ini dilakukan dengan cara luring dikarenakan tidak adanya proses pembelajaran tatap muka di sekolah.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi adalah proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Sebenarnya tahap evaluasi bisa terjadi pada tahap di atas. Evaluasi yang terjadi pada setiap tahap diatas dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi. evaluasi merupakan yang menghubungkan perancang dan pengguna secara langsung. Tahap ini mengandung unsur evaluasi formatif dalam bentuk evaluasi satu-satu, evaluasi kelompok, dan uji coba lapangan. Maka dari itu tahap evaluasi pada peneliti ini akan dilaksanakan pada setiap tahap yang telah dilaksanakan oleh peneliti. Evaluasi ini akan dilakukan melalui *self evaluation* oleh peneliti.

3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian

Dalam penelitian harus dilakukan dan ditentukan partisipan dan subjek penelitian, agar memperoleh kelengkapan data sehingga dapat berjalan dengan baik. Partisipan dalam penelitian diantaranya ialah ahli dan pengguna meliputi guru dan peserta didik diantaranya:

- a. Partisipan materi dan konsep tentang sejarah peradaban islam di kelas empat sekolah dasar merupakan dosen Ilmu Pengetahuan Sosial yang akan memeriksa kesesuaian materi, cakupan materi yang termuat dalam media buku digital. Adapun pihak yang dilibatkan yakni Yona Wahyuningsih, M.Pd.
- b. Ahli media terdiri dari dosen Pendidikan Multimedia yang memiliki keahlian dalam bidang desain/gambar yaitu Hendriyana, S.T.,M.Kom.
- c. Ahli bahasa terdiri dari dosen yang memiliki latar belakang sebagai ahli Bahasa Indonesia, yang memeriksa kesesuaian materi atau bahasa yang digunakan dalam media kelas 4 SD, kejelasan kata/kalimat. Adapun pihak yang dilibatkan dalam aspek kebahasaan ini yaitu, Dr. Kurniawati, M.Pd.

- d. Guru kelas 4 merupakan terdiri dari 5 guru kelas yang terdapat di berbagai SD di kota Bandung yaitu Eman , Muhamad Syifa, S.Pd, Risma Dwi Septyani, S.Pd, Alis aisah, S.Pd, Amelia Nur Putri, S.Pd.
- e. Peserta didik kelas 4 yang merupakan subjek uji coba lapangan terdiri dari 15 orang peserta didik yang berasal dari SDN NAGROG.

3.4 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kualitatif instrumen utamanya adalah peneliti sendiri, namun selanjutnya setelah fokus penelitian menjadi jelas, maka kemungkinan akan dikembangkan instrumen penelitian sederhana yang diharapkan dapat melengkapi data dan membandingkan dengan data yang telah ditemukan (Amirudin, 2022). Dari pernyataan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa tidak terdapat instrumen penelitian yang baku atau format khusus. Instrumen penelitian dibuat dengan sederhana dan disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Pada saat dilakukan studi pendahuluan untuk mendapatkan informasi dilakukan dengan cara wawancara tidak terstruktur. Dalam penelitian rancang bangun media pembelajaran menggunakan instrumen angket/kuesioner dengan responden dari ahli, guru, dan siswa untuk memperoleh data mengenai kelayakan media dan respon partisipan. Secara lebih

No	Data	Instrumen Penelitian	Teknik Pengumpulan Data
1.	Analisis kebutuhan guru terhadap media pembelajaran <i>digital book</i> pembelajaran konsep kerajaan islam di kelas IV Sekolah Dasar	Wawancara tidak terstruktur	Wawancara
2.	Validasi media pembelajaran <i>digital book</i> pembelajaran konsep kerajaan islam di kelas IV Sekolah Dasar	Angket Validasi	Judgement/Expert Review
3.	Respon Guru dan siswaterhadap media pembelajaran <i>digital book</i> pembelajaran konsep kerajaan islam di kelas IV Sekolah Dasar	Angket Respon	Respon Review

lanjut sebagai berikut:

Tabel 1. Data dan Teknik yang digunakan

Berikut ini penjabaran dari instrument yang akan digunakan dalam penelitian ini berupa angket dan wawancara terstruktur yang akan diujikan yaitu:

1. Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan di awal penelitian untuk mengetahui kondisi dan permasalahan pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar. Wawancara dilakukan yaitu kepada guru kelas IV dengan jenis wawancara tidak terstruktur. wawancara tidak terstruktur dilakukan untuk mengetahui permasalahan secara mendalam tanpa menggunakan instrumen penelitian ataupun pedoman wawancara secara sistematis (Anufia & Alhamid, 2019). Hasil wawancara dengan guru kelas IV dijadikan sumber data yang digunakan sebagai penguat atas keputusan yang diambil dalam penelitian.

2. Angket

Angket merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Secara lebih lanjut diuraikan sebagai berikut :

- a. Lembar Angket Validasi Media, angket validasi media ini akan digunakan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Aspek	Item pertanyaan	jumlah
Ukuran Buku Digital	Kesesuaian ukuran dengan isi materi	1
Desain Sampul	Tata letak tampilan	1
	Keselarasan warna	1
	Merepresentasikan isi materi	1
	Menampilkan <i>center point</i> yang baik	1
Desain Isi	Tata letak tampilan	1
	a. Judul setiap Kerajaan dan Penulisan halaman	1
	b. Keterangan Geografis	1
	Keselarasan warna	1
	Multimedia	1
	a. Sesuai dengan materi	1
	b. Gambar akurat dan proporsional	1
Tipografi	1	

Aspek	Item pertanyaan	jumlah
ketetrbacaan	a. Pemilihan huruf sesuai	1
	b. Huruf dapat terbaca dengan jelas	1
	c. Tidak menggunakan banyak jenis huruf	1
	d. Hierearki judul jelas dan proporsional	1
	Paragraf jelas	1
	Penggunaan spasi antar huruf	1
	Penggunaan spasi antar baris	1
Kebergunaan	Membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran	1
	Mempermudah siswa memahami materi pembelajaran	1
	Mempermudah proses pembelajaran	1
	Dapat digunakan dalam waktu yang fleksibel	1

- b. Lembar Angket Validasi Materi, angket validasi materi ini akan diisi oleh ahli materi yang berfungsi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan dari segi materi.

Tabel 3. Kisi – Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi Lembar Angket Validasibahasa

Aspek	Item Pertanyaan	Jumlah
Keluagasan	Ketepatan struktur kalimat	1
	Keefektifan kalimat	1
	Kebakuan istilah	1
Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	1
	Kemampuan motivasi peserta didik	1
	Kesesuaian dengan usia peserta didik kelas IV SD	1
Kesesuaian Bahasa	Ketepatan tata Bahasa	1
	Ketepatan ejaan	1
Penggunaan istilah	Konsistensi penggunaan istilah	1

- c. Lembar Angket Validasi Materi, angket validasi materi ini akan diisi oleh ahli materi yang berfungsi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan dari segi materi.

Tabel 4. Kisi – Kisi Instrumen Validasi Ahli materi

Aspek	Item Pertanyaan	Jumlah
Kesesuaian Materi	Kesesuaian materi dengan KD	1
	Kesesuaian materi dengan tujuan media	1
Keakuratan Materi	Keakuratan penulisan nama Kerajaan Islam	1
	Keakuratan data materi Kerajaan Islam	1
	Keakuratan ilustrasi gambar	1
	Keakuratan istilah yang digunakan	1
	Keakuratan konsep dan definisi	1
Kejelasan Materi	Kejelasan penyajian materi Kerajaan Islam	1

- d. Lembar Angket Respon Guru, angket respon guru ini akan diisi oleh guru untuk mengetahui tanggapan serta penilaian dari guru yang bersangkutan terhadap media pembelajaran yang sedang dikembangkan

Tabel 5. Kisi – Kisi Penilaian Media Pembelajaran oleh Guru

Aspek	Item Pertanyaan
Materi	Materi di dalam Digital Book mudah diingat
	Bahasa di dalam Digital Book mudah dipahami
	Media mempermudah belajar materi Sejarah Peradaban Islam
	Meningkatkan semangat dalam belajar IPS Sejarah
Kualitas Media	Tampilan Gambar dalam digital book
	Pemilihan warna dalam Digital Book
	Tulisan dalam Digital Book dapat terbaca jelas
	Penggunaan Gambar membantu dalam memahami materi

Aspek	Item Pertanyaan
	Meningkatkan minat belajar siswa

- e. Lembar Angket Respon Siswa, angket respon siswa ini akan diisi oleh siswa untuk mengetahui tanggapan serta penilaian dari siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan

Tabel 6. Kisi – Kisi Penilaian Media Pembelajaran oleh Siswa

Aspek	Item Pertanyaan
Isi/Materi	Kejelasan penyampaian materi
	Kemenarikan penyampaian materi
	Kemudahan memahami materi
	Kebermanfaatan materi
Media	Kemenarikan visual dalam media pembelajaran <i>digital book</i>
	Kemudahan memahami makna kata/kalimat dalam media pembelajaran <i>digital book</i>

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran.

3.5 Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- Metode pengumpulan data untuk Analisis dan perancangan oleh guru kelas IV
Hasil dari angket ini nantinya akan dideskripsikan guna memenuhi tahapan analisis dan perancangan dalam penelitian.
- Metode pengumpulan data untuk penilaian kualitas oleh validator ahli
Data kualitatif berupa nilai kategori yaitu SB (Sangat Baik), B (Baik), K (Kurang), dan SK (Sangat Kurang). Dengan skor penilaian SB = 4, B = 3, K = 2, dan SK = 1.
- Metode pengumpulan data untuk penilaian oleh guru dan peserta didik
Data kualitatif berupa nilai kategori SS (Sangat Setuju), S (Setuju), KS (Kurang

Setuju), dan TS (Tidak Setuju). Dengan skor penilaian SS = 4, S = 3, KS = 2, dan TS = 1.

Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data melalui instrumen penelitian berupa angket yang diberikan kepada partisipan. Angket yang akan diberikan, sebelumnya akan diberi skor dengan menggunakan panduan penskoran skala likert. Menurut Budiaji (2013) mengungkapkan bahwa skala likert merupakan skala pengukuran yang dikembangkan oleh Likert pada tahun 1932. Skala likert ini mempunyai empat atau lebih butir-butir pertanyaan yang dikombinasikan sehingga membentuk sebuah skor/nilai yang merepresentasikan sifat individu, misalkan pengetahuan, sikap, dan perilaku. Lebih lanjut, Budiaji menyebutkan dalam proses analisis data, komposisi skor ini biasanya jumlah atau rata-rata dari semua butir pertanyaan dapat digunakan. Karena penggunaan jumlah dari semua butir pertanyaan valid, hal ini disebabkan oleh setiap butir pertanyaan adalah indikator dari variabel yang direpresentasikannya.

3.6 Analisis Data

Proses uji kelayakan penelitian ini melibatkan beberapa ahli untuk menguji produk dari segi kesesuaian materi, media, dan Bahasa. Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan teknik analisis data dengan analisis deskriptif kualitatif, pada tahap ini data yang dianalisis merupakan hasil review ahli media, ahli materi, ahli Bahasa, guru, dan peserta didik. Teknik analisis data pada penelitian ini ialah dengan mendeskripsikan semua masukan, tanggapan, kritik dan saran yang telah didapatkan dari lembar instrumen sebelumnya. Supaya dapat dibaca dalam bentuk informasi yang terstruktur maka analisis datanya menggunakan presentase nilai pada masing-masing pengukuran dengan rumus berikut:

$$Ps = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Ps : Persentase

F : Jumlah Skor yang di dapat

N : Jumlah Skor Ideal

Skor data yang digunakan ialah skor data yang telah didapatkan dari instrumen yang telah diisi oleh para ahli, guru, dan peserta didik. Dengan skoring berdasarkan skala Likert.

Sangat Baik	Baik	Kurang	Sangat Kurang
Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
4	3	2	1

Skor di atas didapatkan dari pernyataan setiap angket, selanjutnya diubah ke dalam presentase dengan menggunakan rumus di atas. Berdasarkan hasil analisis tersebut akan diperoleh tentang kelayakan media *Digitalbook* dengan kriteria yang dapat dilihat dari tabel berikut:

Presentase Pencapaian (%)	Kategori
0% - 25%	Tidak Layak
26% - 50%	Kurang Layak
51% - 75%	Layak
76% - 100%	Sangat Layak

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan Analisis Deskriptif Kualitatif dengan menggunakan predikat Berd skala Likert pengkategorian kriteria interpretasi skor dapat dikatakan “Tidak Setuju” jika tingkat capaian 0%-25%, ”Kurang Setuju” jika tingkat pencapaian 26%-50% “Setuju” jika tingkat pencapaian 51%-75%, “Sangat Setuju” jika tingkat pencapaian 76%-100%.