

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian dan Desain Penelitian

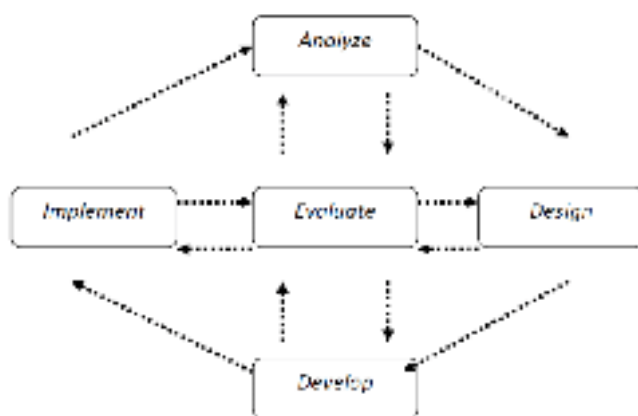
3.1.1 Metode Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D (*Reaseach and Development*). Menurut Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2018) Penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk. Bertemali dengan pendapat sebelumnya, Richey and Kelin (dalam Haviz, 2016) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah kajian sistematis tentang bagaimana menghasilkan rancangan suatu produk, mengembangkan/memproduksi rancangan tersebut.

Penelitian pengembangan berfungsi untuk mengembangkan dan memvalidasi produk. Dengan kata lain, metode penelitian dan pengembangan merupakan rangkaian kegiatan ilmiah untuk mengkaji, merancang, menciptakan dan menguji kelayakan produk. Ruang lingkup penelitian dan pengembangan meliputi 1. Proses dan dampak dari produk yang dikembangkan 2. Penelitian tentang keseluruhan perancangan dan proses pengembangan, atau komponen dari sebagian proses (dalam Sugiyono, 2018). Produk penelitian yang akan dikembangkan pada penelitian ini yaitu GEBBI (Guru Eksplorasi Bahan Ajar Bahasa Indonesia) dalam aplikasi android.

1.1.2 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain ADDIE. Prosedur dalam penelitian ADDIE terdiri dari 5 langkah yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Tegeh dkk (dalam Masturah et al., 2018) Setiap langkah pada desain model ADDIE tersusun dalam kegiatan yang sistematis sebagai upaya pemecahan masalah dengan mengembangkan sebuah produk. Pemilihan desain ADDIE oleh peneliti didasari atas pertimbangan bahwa pada setiap tahapannya berdasarkan pada sistem prosedur yang efektif dan efisien. Desain ADDIE mencakup proses pengembangan produk yang perlu melalui tahap uji coba dan revisi yang dilakukan secara berkala. Sehingga menghasilkan produk yang memenuhi kriteria baik dan teruji secara empiris.



Gambar 3. 1 Desain Penelitian ADDIE
Sumber: Research Gate

1.2 Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini yaitu guru Bahasa Indonesia kelas 4 SD dari beberapa sekolah dasar di daerah Sumedang utara. Pemilihan subjek penelitian dipilih atas pertimbangan sebagai berikut: (1) Sekolah dasar di daerah Sumedang Utara yang sudah menerapkan kurikulum merdeka, khususnya di kelas 4 pada pembelajaran Bahasa Indonesia (2) Guru dan siswa sudah terbiasa menggunakan *smartphone* ketika pembelajaran (3) Guru belum pernah menggunakan aplikasi berbasis android untuk mengeksplorasi atau mengembangkan bahan ajar Bahasa Indonesia kelas 4 SD kurikulum merdeka.

1.3 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN Cilengkrang, SDN Ketib dan SDN Sukamaju yang berlokasi di daerah Sumedang Utara, Jawa Barat. Pertemuan pertama dilakukan wawancara untuk menganalisis kebutuhan terkait masalah dan potensi. Pertemuan kedua, dilakukan sosialisasi pengenalan produk dan arahan penggunaannya dalam pembelajaran. Pertemuan ketiga, mengisi angket respon oleh guru untuk mengetahui respon setelah produk digunakan ketika pembelajaran.

1.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat ukur dalam penelitian. Maka, untuk melakukan penelitian butuh instrumen penelitian sebagai alat ukur untuk mengukur fenomena alam dan sosial yang diamati (dalam Sugiono, 2018).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pedoman wawancara, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, lembar respon guru dan dokumentasi.

1.5 Prosedur Penelitian

Berikut pemaparan prosedur pengembangan aplikasi GEBBI (Guru Eksplorasi Bahan Ajar Bahasa Indonesia) dengan menggunakan desain ADDIE.

1.5.1 Tahapan Analisis

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan untuk mengembangkan aplikasi sebagai media yang dapat membantu guru mengeksplorasi bahan ajar Bahasa Indonesia kelas 4 SD kurikulum merdeka. Analisis yang dilakukan yaitu meliputi analisis konten materi, analisis kebutuhan pengguna, kebutuhan perangkat lunak dan analisis perangkat keras. Analisis kebutuhan dilakukan dengan kajian literatur, wawancara dan dokumentasi. Tahap awal dilakukan analisis konten materi dengan mengkaji isi dari buku guru dan siswa Bahasa Indonesia kelas 4 SD kurikulum merdeka. Hal ini merupakan bentuk identifikasi terhadap konten materi yang dimuat agar relevan dengan produk yang akan dikembangkan. Selanjutnya, dilakukan wawancara untuk menganalisis kebutuhan pengguna yaitu kebutuhan guru berdasarkan masalah dan potensi yang ditemui. Lalu, analisis kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras untuk kebutuhan peneliti dalam mengembangkan produk.

3.5.2 Tahapan Desain

Pada tahap ini meliputi beberapa rancangan desain aplikasi GEBBI yang disesuaikan dengan kebutuhan pengembangan aplikasi. Berikut rancangan desain aplikasi GEBBI:

1. Menyusun Garis Besar Program Media

GBPM disusun untuk petunjuk yang dijadikan sebagai acuan atau arahan oleh peneliti dalam menulis naskah program media (dalam Susilana & Riyana, 2008). Dalam penelitian ini GBPM disusun untuk pengembangan buku digital dan

video pembelajaran. GBPM disusun dengan merujuk pada capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 4 SD kurikulum merdeka.

2. Merancang Diagram Alir (*flowchart*)

Merancang alur aplikasi yang menyajikan gambaran secara menyeluruh penggunaan atau langkah-langkah pada setiap fitur. Dimulai dari *start page*, *home page*, menu, modul ajar, video pembelajaran, buku digital, lembar evaluasi dan laman web.

3. Mendesain Tampilan dan Fitur

Mendesain tampilan dengan menarik sehingga dapat meningkatkan ketertarikan pengguna. Desain fitur aplikasi terdiri dari modul ajar, video pembelajaran, buku digital, lembar evaluasi dan laman *websites*.

3.5.3 Tahapan Pengembangan

Kegiatan ini dilakukan dengan mengembangkan, memodifikasi rancangan desain, validasi dan revisi produk. Produk yang sebelumnya telah dirancang, kemudian dikembangkan dalam bentuk aplikasi menggunakan aplikasi desktop Smart Apps Creator 3. Validasi dilakukan dengan menilai kelayakan dari produk yang telah dikembangkan. Tahap validasi dilakukan dilakukan dalam dua tahap dengan melibatkan dua orang ahli materi dan dua orang ahli media sampai produk dapat dikatakan layak untuk digunakan. Validasi dilaksanakan secara komprehensif sehingga diketahui kelemahan dan kelebihan dari produk. Revisi produk dilakukan berdasarkan saran dan komentar ahli jika produk belum memenuhi kriteria yang ditentukan.

3.5.4 Tahapan Implementasi dan Evaluasi

Implementasi dan evaluasi dilakukan bersamaan dengan maksud agar langsung mengetahui respon dari pengguna, dalam penelitian ini yaitu guru. Tujuan pada kegiatan ini yaitu untuk:

1. Memberikan arahan kepada guru bagaimana mengoperasikan produk
2. Memastikan bahwa produk yang telah dikembangkan dapat mengatasi masalah yang dihadapi guru ketika mengeksplorasi bahan ajar Bahasa Indonesia kelas 4 SD kurikulum merdeka

3. Memastikan produk yang dikembangkan sudah memenuhi kebutuhan guru ketika pembelajaran.

3.6 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

3.6.1 Wawancara

Dalam penelitian ini, wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk melakukan studi pendahuluan terkait kebutuhan pengguna terhadap produk yang akan dikembangkan.

Tabel 3. 1
Kisi-Kisi Wawancara Guru

Aspek	Item Wawancara
Bahan ajar Bahasa Indonesia Kelas 4 SD pada pembelajaran kurikulum merdeka	Bahan ajar yang digunakan ketika pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 4 SD kurikulum merdeka
	Eksplorasi guru terhadap bahan ajar Bahasa Indonesia Kelas 4 SD pada pembelajaran kurikulum merdeka
	Kesulitan atau hambatan ketika mengeksplorasi bahan ajar Bahasa Indonesia kelas 4 SD pada pembelajaran kurikulum merdeka
Media	Penggunaan aplikasi berbasis android untuk mengeksplorasi bahan ajar Bahasa Indonesia kelas 4 SD pada pembelajaran kurikulum merdeka
	Penggunaan aplikasi berbasis android dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 4 SD pada pembelajaran kurikulum merdeka
Penggunaan Teknologi	Kemampuan guru dan siswa menggunakan <i>smartphone</i> untuk pembelajaran
	Kebijakan sekolah dalam penggunaan <i>smartphone</i> dalam proses pembelajaran
	Ketersediaan <i>smartphone</i> guru dan siswa

3.6.2 Kuisisioner/angket

Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan dan pernyataan tertulis kepada responden untuk

dijawab Sugiyono (2018). Dengan menggunakan angket pengumpulan data akan lebih efisien karena peneliti sudah mengetahui jawaban responden berdasarkan ukuran variabel yang disajikan oleh peneliti dalam bentuk pertanyaan atau pernyataan.

3.6.2.1 Lembar Validasi Materi

Lembar validasi materi digunakan untuk memberikan informasi, evaluasi dan memberikan saran terhadap produk yang dikembangkan hingga dapat dinyatakan layak digunakan. Validasi materi dilakukan oleh ahli yaitu dosen dan guru yang menguasai materi Bahasa Indonesia kelas 4 SD kurikulum merdeka.

Tabel 3. 2
Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator
1	Kelayakan Isi	Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran
		Materi disampaikan dengan jelas
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran
		Materi dapat dipahami siswa
		Materi dapat memotivasi siswa belajar
		Materi dapat meningkatkan keterampilan siswa
2	Aspek Kelayakan Kebahasaan	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa
		Kalimat yang digunakan untuk menjelaskan materi mudah dipahami
		Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir siswa
3	Penyajian	Contoh soal dalam setiap kegiatan belajar sesuai dengan materi
		Soal latihan diakhir pembelajaran sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran
		Materi yang disajikan mempunyai sumber rujukan yang jelas
		Materi dapat membuat siswa belajar mandiri

3.6.2.2 Lembar Validasi Ahli Media

Lembar validasi media digunakan untuk memberikan informasi, evaluasi dan memberikan saran terhadap produk yang dikembangkan hingga dapat dinyatakan layak digunakan. Validasi media dilakukan oleh dua ahli yaitu dosen digital.

Tabel 3.3

Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator
1	Tampilan	Kesesuaian tata letak dan <i>lay out</i> halaman
		Kejelasan huruf, simbol dan lambang yang digunakan
		Kejelasan petunjuk penggunaan
		Kesesuaian proporsi warna dan gambar yang disajikan
		Kemenarikan pengemasan aplikasi
2	Keterlaksanaan	Kemudahan dalam pengoperasian
		Keinteraktifan aplikasi
		Dapat digunakan secara mandiri
		Dapat dioperasikan dimana sana dan kapan saja
		Kejelasan petunjuk penggunaan media
3	Aspek Penyajian Audio Visual	Kejelasan gambar pada video
		Keharmonisa warna dan gambar
		Artikulasi suara jelas
		Kesesuaian tempo suara
		Kesesuaian <i>backsound</i>

3.6.2.3 Lembar Angket Guru

Lembar angket ditujukan untuk mengetahui respon guru sebagai pengguna produk yang dikembangkan. Lembar angket guru menggunakan skala pendapat STS (Sangat Tidak Setuju), TS (Tidak Setuju), R (Ragu), S (Setuju), SS (Sangat Setuju).

Tabel 3. 4
Kisi-Kisi Lembar Angket Guru

Aspek	Indikator	Nomor Item Pertanyaan	
		Positif	Negatif
Respon guru terhadap kemudahan menggunakan aplikasi GEBBI	Menunjukkan kemudahan ketika menggunakan aplikasi GEBBI	2,5 ,6, 7, 9, 10, 12, 13, 15, 16	1, 3, 4, 8, 11, 14, 17
Respon guru terhadap kebutuhan penggunaan aplikasi GEBBI	Menunjukkan kesesuaian dan kebutuhan guru terhadap aplikasi GEBBI dalam mengeksplorasi bahan ajar Bahasa Indonesia kelas 4 SD kurikulum merdeka	18, 19, 20	
Respon guru terhadap manfaat aplikasi GEBBI	Menunjukkan manfaat aplikasi GEBBI untuk guru melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 4 SD kurikulum	21, 23, 24	22

3.6.3 Dokumentasi

Pada penelitian ini dokumentasi digunakan sebagai alat untuk penyimpanan informasi dalam bentuk gambar dan catatan selama penelitian berlangsung. Seperti gambar layar, lembar uji kelayakan produk, respon guru dan dokumen lainnya.

3.7 Teknik Analisis Data

Pada penelitian pengembangan ini data dianalisis secara kualitatif, dengan menginterpretasi hasil penilaian dari ahli dan respon guru secara deskriptif.

3.7.1 Data Hasil Validasi Ahli

Data hasil validasi digunakan untuk mengetahui penilaian produk oleh ahli media dan ahli materi. Penilaian yang dilakukan menggunakan *skala likert*, menurut Hamzah (2021) *skala likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang dengan menggunakan variabel dan dijabarkan menjadi indikator variabel.

Tabel 3. 5
Skala Pemilihan Skor

Keterangan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4

Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Setelah didapatkan jumlah skor dari penilaian ahli, selanjutnya dilakukan perhitungan dengan rumus dibawah ini untuk mendapatkan nilai presentasi dari validasi ahli:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka presentase data validasi

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Nilai presentase yang didapatkan kemudian diinterpretasikan kedalam kategori berikut ini :

Tabel 3. 6
Kriteria Kelayakan Secara Deskriptif

Nilai Validitas	Keterangan
81% - 100%	Valid, layak digunakan tanpa revisi
61% - 80,9%	Cukup valid, dapat digunakan namun butuh revisi
41,9% - 60,9%	Kurang valid, perlu banyak revisi
21% - 40,9%	Tidak valid, tidak layak digunakan
0% - 20%	Sangat tidak valid, tidak layak digunakan

3.7.2 Data Hasil Angket Guru

Data hasil angket guru diperoleh dari lembar angket yang diberikan kepada guru setelah menggunakan produk dalam pembelajaran. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka presentase data validasi

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Hasil perhitungan yang didapat kemudian diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria interpretasi menurut Arikunto (dalam Setyadi & Saefudin, 2019) sebagai berikut.

Tabel 3. 7
Kriteria Penilaian Hasil Angket Guru

Presentase (%)	Kriteria
0-20	Sangat Kurang (SK)
21-40	Kurang (K)
41-60	Cukup (C)
61-80	Baik (B)
81-100	Sangat Baik (SB)