

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Bedasarkan rumusan masalah yang disusun, penelitian ini menggunakan metode Design and Development (D&D). Rickhey dan Klein (2007) menjelaskan bahwa Design and Development sebagai metode penelitian yang sistematis mengenai desain, pengembangan dan proses evaluasi yang berkaitan dengan produk dan perangkat instruksional maupun non intruksional yang baru maupun pengembangan yang sudah ada. (Alamsyah dkk, 2022) Thomas dan Rothman menyebutkan bahwa beberapa penelitian D&D telah mengembangkan kegiatan inovatif untuk mencari solusi terhadap permasalahan yang bersifat praktis. Salah satunya adalah solusi berupa mengembangkan produk dan alat yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu pembelajaran berbasis elektronik.

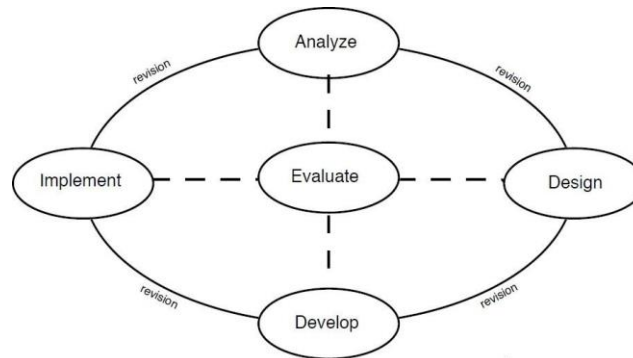
Penelitian D&D memiliki dua kategori, yaitu (1) penelitian produk dan alat, dan (2) penelitian model. Penelitian ini termasuk ke dalam kategori yang pertama yaitu penelitian produk dan alat.

Berdasarkan desain penelitian maka peneliti berencana ingin menggunakan desain penelitian D&D yang bertujuan untuk membuat dan menghasilkan produk yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Produk yang akan didesain dan dikembangkan ialah pengembangan E-LKPD menggunakan website.

3.2 Prosedur Penelitian

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE teori Branch. Model pengembangan ADDIE yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE menurut Robert Maribe Branch (2009: 2). Terdapat lima tahap yang perlu dilakukan dalam model pengembangan ini, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Prosedur penelitian dilakukan dengan pendekatan model ADDIE dan proses pengembangan berdasarkan model ADDIE menurut Robert Marine Branch yang perlu dilakukan yaitu dapat

dijabarkan sebagai berikut :



Gambar 3. 1 Prosedur Model ADDIE menurut Robert Maribe Branch

Prosedur Model ADDIE menurut Robert Maribe Branch

1. Analisis (Analyze)

Didalam tahapan analisis ini, yang dilakukan oleh peneliti adalah menganalisis pentingnya pengembangan E-LKPD ini serta bagaimana E-LKPD ini dapat diterima. Pada tahap ini juga peneliti perlu menganalisis karakteristik peserta didik yang dimana akan dilakukan pada kelas IV di SDN Girimekar 1. Kegiatan yang dilakukan peneliti ini untuk memperoleh informasi agar E-LKPD yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dalam pembelajaran yang dilaksanakan. Tahapan yang dilakukan oleh peneliti dilakukan dengan cara observasi dan wawancara.

2. Perancangan (Design)

Pada tahap ini, peneliti menyiapkan referensi yang berkaitan dengan materi berbagai jenis pekerjaan di kelas IV. Selanjutnya menyusun dsain E-LKPD yang terdiri dari perumusan kompetensi dasar, penyusunan topik materi, lalu menentukan bentuk evaluasi. Peneliti juga membuat rancangan instrumen penelitian yang akan digunakan sebagai uji validitas media dan materi, serta lembar validasi dan kuesioner yang digunakan untuk mengetahui respon dan tanggapan dari peserta didik, serta membuat storyboard yang digunakan sebagai gambaran E-LKPD yang dihasilkan.

3. Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan akan dikembangkan menjadi sebuah produk. Pada tahap ini nantinya akan menghasilkan E-LKPD materi Berbagai Jenis Pekerjaan. E-LKPD yang sudah dibuat dan dievaluasi akan

direvisi oleh dosen pembimbing. Peneliti juga membuat instrumen penelitian untuk mengetahui seberapa tingkat kevalidan. Instrumen tersebut dapat berupa lembar validasi E-LKPD, angket respon guru dan peserta didik. Setelah E-LKPD sudah dikembangkan dan siap akan dikonsultasikan dengan dosen pembimbing yang digunakan sebagai acuan perbaikan E-LKPD. Selanjutnya, peneliti akan melakukan validasi media dan validasi materi pada ahli bidang tersebut. Validasi bertujuan untuk mengukur kelayakan E-LKPD yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil validasi digunakan sebagai acuan dalam perbaikan E-LKPD.

4. Implementasi (Implementation)

Pada tahap implementasi, peneliti menguji cobakan produk E-LKPD kepada peserta didik kelas IV. Uji coba E-LKPD dilakukan pada 20 orang peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar untuk mengetahui pengembangan E-LKPD berbasis website wizer.me. Saat uji coba, peneliti akan melakukan observasi terhadap peserta didik. Saat observasi peserta didik, peneliti akan mengetahui seberapa besar respon peserta didik saat menggunakan E-LKPD. Hal itu diperkuat dengan pengisian angket respon guru dan peserta didik yang digunakan untuk mengukur penggunaan produk.

5. Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap ini, peneliti melakukan perbaikan terakhir pada E-LKPD yang dikembangkan. Hal ini bertujuan agar E-LKPD yang dikembangkan semakin lebih baik.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan penyebaran angket. Untuk respondennya adalah ahli materi, ahli media, guru, dan peserta didik. Adapun teknik pengumpulan beserta instrumen pengumpulan data dijelaskan melalui tabel berikut :

Tabel 3. 1
Data dan Teknik yang Digunakan

No	Data	Instrumen Penelitian	Teknik Pengumpulan Data
1.	Hasil Wawancara Guru	Pedoman Wawancara	Wawancara
2.	Validasi E-LKPD Pembelajaran IPS Materi Berbagai Jenis Pekerjaan	Angket Validasi	Angket
3.	Respon Guru dan Peserta Didik terhadap E-LKPD Pembelajaran IPS Materi Berbagai Jenis Pekerjaan	Angket Respon	Angket

3.3 Partisipan dan Lokasi Penelitian

Partisipan dalam pengujian E-LKPD berbasis website wizer.me ini yaitu dengan ahli media, ahli materi, guru, dan peserta didik. Partisipan penelitian dijabarkan sebagai berikut:

- a. Ahli materi merupakan dosen Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru yaitu Yona Wahyuningsih, M. Pd yang akan menilai kelayakan cakupan materi yang termuat dalam E-LKPD berbasis website wizer.me.
- b. Ahli media merupakan dosen Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Cibiru yaitu Intan Permata Sari, S.St., M.Ds yang merupakan pakar media yang akan menilai validasi E-LKPD berbasis website wizer.me.
- c. Ahli bahasa merupakan dosen Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Cibiru yaitu Dr. Kurniawati, S.Pd, M.Pd yang merupakan pakar media yang akan menilai validasi E-LKPD berbasis website wizer.me.
- d. Guru kelas IV di SDN Girimekar 1 sebagai subjek dalam analisis dan uji lapangan.
- e. Peserta didik kelas IV SDN Girimekar 1 berjumlah 20 orang sebagai

subjek dalam analisis dan uji lapangan

Lokasi penelitian terhadap penggunaan E-LKPD berbasis website wizer.me ini adalah: SDN Girimekar 1 dengan alamat: Jl. Inpres No. 100 Girimekar, Kec. Cilengkrang, Kab. Bandung Prov. Jawa Barat 40619.

Subjek yang menjadi uji coba produk hasil penelitian adalah guru dan peserta didik kelas IV SDN Girimekar 1.

3.5 Instrumen Penelitian

Penelitian pada dasarnya adalah proses menemukan kebenaran suatu masalah dengan menggunakan metode ilmiah. Salah satu tahapan penerapan metode ilmiah adalah pengumpulan data. Dalam pengumpulan data, instrumen sangat penting dalam penelitian karena instrumen merupakan alat ukur dan memberikan informasi tentang apa yang kita teliti (Sukendra & Atmaja, 2020). Kualitas alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kepercayaan data yang diperoleh. Keakuratan dan kepercayaan hasil penelitian sangat ditentukan oleh kualitas instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data. Menurut (Sukendra & Atmaja, 2020), instrumen penelitian adalah alat untuk mengukur fenomena alam dan sosial yang diamati.

Dalam penelitian ini, instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kelayakan E-LKPD yang dikembangkan. Instrumen angket digunakan untuk menilai E-LKPD yang diisi oleh ahli media dan ahli materi, instrumen wawancara dan angket yang diisi oleh guru dan peserta didik untuk melihat respon.

1. Lembar Instrumen Wawancara

Tabel 3. 2
Kisi-Kisi Pedoman Wawancara

Aspek	Indikator	Jumlah Pertanyaan
Guru	Proses pembelajaran	1
	LKPD yang tersedia	1
	Kriteria LKPD	1
	Karakteristik peserta didik	1
	Pengembangan E-LKPD	1

2. Lembar Angket Validasi Ahli Materi

Tabel 3. 3
Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	Jumlah
Aspek Kelayakan Isi	Keseuaian Materi	Kesesuaian dengan KD	1
		Kelengkapan materi	1
		Keluasan materi	1
		Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik	1
	Keakuratan Materi	Ketepatan konsep materi berbagai jenis pekerjaan	1
		Keakuratan data dan fakta	1
		Menggunakan contoh dalam kehidupan sehari-hari	1
		Ketepatan penyusunan soal latihan dengan materi	1
Aspek Kelayakan Penyajian	Teknik Penyajian	Keruntutan konsep	1
		Materi disajikan dengan jelas dan mudah dipahami peserta didik	1
		Relevansi materi dengan ilustrasi/gambar	1
Aspek Kelayakan Bahasa	Komponen Kebahasaan	Bahasa yang digunakan sesuai untuk pendidik kelas IV Sekolah Dasar	1
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami	1
		Penulisan sesuai dengan EYD	1
		Kalimat yang digunakan sederhana	1

3. Lembar Angket Validasi Ahli Media

Tabel 3. 4
Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Jumlah
1.	Perangkat Lunak	Compatible (dapat diakses atau dijalankan diberbagai software yang ada)	1
		Usable (mudah digunakan dan sederhana dalam peoperasiannya)	2
		Reusable (digunakan kembali)	1
		Operational multimedia pembelajaran	1
2.	Komunikasi Visual	Penggunaan huruf	2
		Penggunaan warna	2
		Tata letak unsur	2
		Ilustrasi isi	3

4. Lembar Angket Validasi Ahli Bahasa

Tabel 3. 5
Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator	Jumlah
1.	Kebahasaan	Komunikatif	2
		Lugas	2
		Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	1
		Kesesuaian dengan kaidah kebahasaan	2

5. Lembar Angket Respon Guru

Tabel 3. 6
Kisi-Kisi Angket Respon Guru

No.	Aspek	Indikator	Jumlah
1.	Desain Pembelajaran	Ketepatan judul E-LKPD dengan materi	1
		Kesesuaian materi yang disajikan dalam E-LKPD dengan kompetensi dasar	1
		Cangkupan materi yang terdapat dalam E-LKPD	2
		Kesesuaian latihan soal dalam E-LKPD dengan materi yang disajikan	1
		Motivasi belajar peserta didik selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan E-LKPD	1
		Ketepatan pengembangan E-LKPD dengan materi berbagai jenis pekerjaan	1
2.	Operasional	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan E-LKPD	1
		Kemudahan dalam menggunakan E-LKPD	1
3.	Komunikasi Visual	Kesesuaian jenis huruf dalam E-LKPD	1
		Bahasa yang digunakan dalam E-LKPD	2
		Tampilan gambar dalam E-LKPD	3

5. Lembar Angket Respon Peserta Didik

Tabel 3. 7
Kisi-Kisi Angket Peserta Didik

No.	Aspek	Indikator	Jumlah
1.	Kognitif	Pemahaman isi E-LKPD	3
		Kejelasan petunjuk belajar dan informasi	2
		Kesesuaian tampilan E-LKPD	3
2.	Afektif	Motivasi	2
		Kemenarikan	2
		Rasa ingin tahu	1

No.	Aspek	Indikator	Jumlah
3.	Konatif	Bertanya	1
		Menanggapi pertanyaan	1

3.6 Analisis Data

Dalam penelitian ini beberapa ahli seperti ahli media, ahli bahasa dan juga ahli materi dilibatkan dalam uji kelayakan. Oleh karena itu, peneliti berencana menggunakan teknik analisis kualitatif dalam hasil penelitiannya. Dalam uji kelayakan E-LKPD, peneliti berencana menggunakan skala likert dengan menggunakan instrumen penelitian berupa kuesioner. Data hasil survei kemudian dianalisis dan diolah untuk menghitung persentase rata-rata setiap bagian. Panduan hasil yang diperoleh disajikan sebagai berikut :

$$Ps = S/N \times 100\%$$

Ps = Persentase

S = Jumlah skor yang didapat

N = Jumlah keseluruhan skor

Selanjutnya, hasil yang telah ditransformasikan menjadi bentuk kualitatif berdasarkan kriteria sebagai berikut :

Tabel 3. 8
Interpretasi Kelayakan

(Sumber : Demo et al., 2019)

Tingkat Pencapaian	Interpretasi
81% - 100%	Sangat Layak
61 % - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Tidak Layak

Berdasarkan tabel kriteria intpretasi kelayakan diatas, analisis data ini menggunakan kategori “Sangat Layak”, “Layak”, “Cukup Layak”, “Kurang Layak”, “Tidak Layak”. E-LKPD dapat dikatakan memenuhi kategori layak digunakan apabila mendapatkan skor presentase 61%-100%.