

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Suatu penelitian memerlukan sebuah metode yang dipilih untuk dijadikan pedoman atau acuan dalam pelaksanaan penelitian. Pada penelitian ini akan digunakan metode *Design and Development* (D&D). Metode penelitian *Design and Development* (D&D) menurut Rickey dan Klein yang dikutip dari Asrina (2020) adalah ‘*the systematic study of design, development and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and non-instructional products and tool and new or enhanced models that govern their development*’.

Penelitian *Design and Development* (D&D) dalam bidang pendidikan pada awalnya ditulis oleh Gall, Gall, dan Borg (2003) memakai prinsip dan tahapan desain pembelajaran model Dick dan Carey, karena kegiatan mengembangkan pembelajaran dianggap sama dengan mendesain pembelajaran oleh Gall, Gall, dan Borg (Rusdi dalam Asrina, 2020). Terdapat ciri-ciri penelitian pengembangan yang disampaikan oleh Akker, dkk. (dalam Asrina, 2020) yaitu, terdapat intervensi atau upaya yang peneliti lakukan untuk mencari solusi atas masalah yang ditemukan dalam bidang pendidikan; bersifat iteratif (pengulangan) dalam prosesnya untuk menyempurnakan rancangan serta fungsi produk yang dikembangkan; serta berorientasi pada proses dan kegunaan.

Penelitian *Design and Development* (D&D) ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas produktif dari para perancang dan pengembang pemula menjadi perancang dan pengembang yang profesional. Peneliti menggunakan metode penelitian *Design and Development* (D&D) ini dengan harapan dapat menghasilkan produk dalam bidang pendidikan yang dapat ermanfaat bagi pembelajaran di sekolah. Peneliti berusaha mendesain dan mengembangkan sebuah *WebQuest* berbasis *Google Sites* materi teks nonfiksi untuk siswa kelas V sekolah dasar.

3.2 Prosedur Penelitian

Penelitian *Design and Development* (D&D) memiliki beberapa model yang dapat digunakan. Penelitian ini akan mengacu pada model ADDIE untuk mengembangkan *WebQuest* berbasis *Google Sites* materi teks nonfiksi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar. Sehingga prosedur dalam penelitian ini adalah *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation* dengan penjelasan sebagai berikut (Rusdi dalam Asrina, 2020).

1.1 *Analysis*

Tahap ini adalah tahap dilakukannya analisa kebutuhan produk yang dikembangkan agar sesuai dengan kebutuhan siswa. Beberapa hal yang dilakukan diantaranya dengan melakukan analisis kurikulum yang digunakan, menganalisis tujuan belajar, dan menentukan materi pada produk yang akan dikembangkan. Selanjutnya menganalisis karakteristik siswa yang sesuai dengan usianya.

Siswa kelas V sekolah dasar pada umumnya berusia 11 tahun. Menurut teori Piaget (dalam Marinda, 2020) usia 11 tahun masuk ke dalam kategori operasional konkrit. Pada tahap ini akan dapat berpikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa yang konkrit dan mengklasifikasikan benda-benda ke dalam bentuk-bentuk yang berbeda, kemampuan memertahankan ingatan mulai terasah, seorang anak juga belajar melakukan pemilahan (*classification*) dan pengurutan (*seriation*).

Selain itu perlu dilakukan analisis terhadap lingkungan belajar yang relevan dengan zaman sekarang. Seiring perkembangan zaman, lingkungan belajar mulai diarahkan untuk memanfaatkan teknologi semaksimal mungkin dalam pembelajaran. Oleh karena itu, perlunya kreativitas dalam menyajikan suatu media pembelajaran untuk siswa (Rusdi dalam Asrina, 2020).

1.2 *Design*

Tahap ini adalah tahap rancangan mulai dibuat berdasarkan kompetensi dasar, materi pembelajaran yang telah dikaji, dan kegiatan belajar mengajar yang telah direncanakan. Rancangan ditulis untuk masing-masing konten produk. Petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk diupayakan ditulis

secara jelas dan rinci. Pada tahap ini rancangan produk masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan di tahap berikutnya.

1.3 *Development*

Tahap ini adalah realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Pada tahap sebelumnya, telah disusun kerangka konseptual penerapan produk baru. Kerangka yang masih konseptual tersebut selanjutnya direalisasikan menjadi produk yang siap untuk diterapkan. Pada tahap ini juga perlu dibuat instrumen untuk mengukur kinerja produk atau validasi ahli karena tujuan dari tahap ini adalah untuk membuat dan merevisi produk yang dikembangkan untuk menghasilkan produk yang lebih baik.

1.4 *Implementation*

Penelitian ini akan melakukan dua uji coba. Hal ini sesuai dengan pendapat Rustandi (2021) bahwa penelitian ADDIE dilakukan dua tahap uji coba, yaitu uji coba terbatas dan uji coba lapangan atau uji coba luas. Penerapan produk dalam tahap ini dimaksudkan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dibuat/dikembangkan. Penerapan dilakukan mengacu kepada rancangan produk yang telah dibuat. Tujuan dari tahap implementasi ini adalah untuk mendapatkan tanggapan yang membangun guna menciptakan produk yang lebih baik.

1.5 *Evaluation*

Tahap evaluasi dilakukan untuk memberikan nilai terhadap produk yang dikembangkan. Penilaian tersebut dijadikan sebagai referensi dalam perbaikan. Perbaikan dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Tujuan akhir evaluasi yakni mengukur ketercapaian tujuan pengembangan.

3.3 Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini yaitu para ahli dalam bidang terkait topik yang di bahas meliputi ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran/guru kelas V sekolah dasar, serta siswa kelas V SD.

1. Ahli Materi

Ahli materi di sini adalah dosen yang menguasai materi dan memiliki kompetensi khususnya dalam pembelajaran keterampilan berbahasa. Ahli

materi akan berperan sebagai validator *WebQuest* yang berisi materi teks nonfiksi. Isi materi dalam penelitian ini mengacu pada KD (Kompetensi Dasar) 3.7 Menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi dan KD 4.7 Menyajikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.

2. Ahli Media

Ahli media di sini adalah dosen yang menguasai bidang desain dalam lingkup SD dan memiliki kompetensi untuk menilai media pembelajaran dari aspek keestetikan tampilan. Ahli desain berperan memberikan penilaian terkait kelayakan produk dari aspek kualitas desain pada *WebQuest* teks nonfiksi.

3. Praktisi Pembelajaran

Praktisi pembelajaran dalam penelitian ini adalah seorang guru dari pihak sekolah dasar. Praktisi pembelajaran akan melibatkan seorang guru kelas V dari salah satu sekolah dasar di Kota Bandung.

4. Siswa

Siswa yang akan dilibatkan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V sekolah dasar di Kota Bandung.

3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian (Sugiyono dalam Silvia, 2023).

3.4.1 Teknik Pengumpulan Data

1. Studi Literatur

Studi literatur adalah cara yang dipakai untuk menghimpun data-data atau sumber-sumber yang berhubungan dengan topik yang diangkat dalam suatu penelitian (Habsy, B.A., 2017). Sebelum terjun langsung di sekolah, peneliti mencoba mencari permasalahan terkait pembelajaran keterampilan berbahasa dalam ranah siswa kelas tinggi di sekolah dasar.

2. Wawancara

Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi keterampilan berbahasa siswa secara faktual dan memperkuat permasalahan

yang telah peneliti temukan melalui studi literatur. Narasumber dalam wawancara ini adalah guru atau wali kelas 5 sekolah dasar di Kota Bandung.

3. Angket (Kuesioner)

Angket digunakan untuk mengetahui pendapat ahli mengenai pengembangan *WebQuest* teks non-fiksi berbasis *Google Sites*. Instrumen angket/kuisisioner ini disusun untuk mengetahui kualitas dan kelayakan dari media yang dikembangkan. Jadi angket akan diberikan kepada ahli materi, ahli media pembelajaran, guru kelas V sekolah dasar atau praktisi pembelajaran.

4. Tes

Tes di sini adalah instrumen yang digunakan untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbahasa siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan *WebQuest* dengan materi teks nonfiksi. Tes akan dibagi menjadi dua, yaitu *pre-test* dan *post-test*

3.4.2 Instrumen Pengumpulan Data

1. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara berikut ini akan digunakan untuk mewawancarai narasumber guna memperoleh informasi atau data awal.

Tabel 3.1 Pedoman Wawancara

A. Identitas Narasumber

Nama :
 Instansi :
 Jabatan :

B. Daftar Pertanyaan

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa media yang pernah digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?	
2.	Apakah ada hambatan yang muncul dalam menggunakan media pembelajaran?	
3.	Bagaimana respon siswa?	
4.	Bagaimana kemampuan menyimak siswa?	

5.	Bagaimana kemampuan berbicara siswa?	
6.	Bagaimana kemampuan membaca siswa?	
7.	Bagaimana kemampuan menulis siswa?	
8.	Apa hambatan dalam melatih keterampilan berbahasa kepada siswa?	
9.	Apa keterampilan berbahasa yang paling sulit dilatih?	
10.	Apa keterampilan berbahasa yang paling mudah dilatih?	
11.	Menurut guru, bagaimana pembelajaran berbahasa yang ideal?	

2. Angket (Kuesioner)

Angket dalam penelitian ini akan digunakan untuk menilai validasi ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran terhadap *WebQuest* teks nonfiksi berbasis *Google Sites*. Peneliti menggunakan beberapa aspek dalam menilai *WebQuest* teks nonfiksi berbasis *Google Sites* menggunakan standar baku LORI (*Learning Object Review Instrument*) yang dikembangkan oleh Nesbit, dkk. tahun 2007 (Fitria dalam Silvia, 2021).

Tabel 3.2 Angket Validasi Ahli Materi Berdasarkan LORI
(Nesbit, dkk., 2007)

No.	Kriteria Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kualitas Isi/Materi (<i>Content Quality</i>)						
1.	Ketelitian materi					
2.	Ketepatan materi					
3.	Keteraturan dalam penyajian materi					
4.	Ketepatan dalam tingkatan detail materi					
Aspek Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)						
5.	Sesuai dengan tujuan pembelajaran					
6.	Sesuai dengan aktivitas pembelajaran					
7.	Sesuai dengan penilaian dalam pembelajaran					
8.	Sesuai dengan kriteria siswa					
Motivation (<i>Motivation</i>)						
9.	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian pelajar					

Tabel 3.3 Angket Validasi Ahli Media Berdasarkan LORI
(Nesbit, dkk., 2007)

No.	Kriteria Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>)						
1.	Desain multimedia (visual dan audio) mampu membantu dalam meningkatkan dan mengefisienkan pembelajaran					
Interaksi Penggunaan (<i>Interaction Usability</i>)						
2.	Kemudahan navigasi					
3.	Tampilan yang dapat ditebak					
4.	Kualitas dari tampilan fitur bantuan					
Aksesibilitas (<i>Accessibility</i>)						
5.	Kemudahan dalam mengakses					
6.	Desain dari kontrol dan format penyajian untuk mengakomodasi berbagai pelajar					
Penggunaan Kembali (<i>Reusability</i>)						
7.	Kemampuan untuk digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan dengan pelajar yang berbeda					

Tabel 3.4 Angket Validasi Praktisi Pembelajaran Berdasarkan LORI
(Nesbit, dkk., 2007)

Aspek dan Kriteria Penilaian	Penilaian				
	1	2	3	4	5
1. Media pembelajaran memiliki tampilan yang menarik					
2. Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran ini mudah dipahami					
3. Materi pada media pembelajaran sesuai dengan KI dan KD					
4. Media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran					
5. Media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa SD kelas V					
6. Metode yang digunakan pada media pembelajaran memudahkan siswa dalam meningkatkan keterampilan berbahasa					
7. Media pembelajaran menambah keterampilan berbahasa siswa					
8. Kualitas audio atau suara pada media pembelajaran sudah bagus					
9. Kualitas visual (warna, gambar, animasi, video) pada media pembelajaran ini sudah bagus					
10. Kemudahan memahami navigasi/tombol pada media pembelajaran					

11. Media pembelajaran dapat digunakan melalui pembelajaran jarak jauh					
12. Media pembelajaran meningkatkan minat dan motivasi siswa					
13. Media pembelajaran dapat digunakan berulang-ulang					
14. Secara keseluruhan media ini adalah inovasi yang bagus dalam dunia pendidikan					
JUMLAH NILAI					

3. Tes

Tes yang dilakukan dibagi menjadi dua macam yaitu, tes pengetahuan dan tes praktik. Tes pengetahuan akan digunakan untuk melihat ketercapaian indikator dalam meningkatkan keterampilan menyimak dan membaca. Sementara tes praktik adalah teknik penilaian yang menuntut peserta didik mendemonstrasikan kemahirannya (Mahmudi, 2018). Tes praktik akan digunakan untuk melihat ketercapaian indikator dalam meningkatkan keterampilan berbicara dan menulis. Tes pengetahuan dan tes praktik akan berpedoman pada rubrik penilaian yang telah dianalisis oleh penulis.

Tabel 3.5 Pedoman Penilaian Keterampilan Menyimak

Indikator	Skor Penilaian			
	4	3	2	1
Menyebutkan kembali fakta dalam bahan simakan yang diperdengarkan	Seluruh informasi/fakta yang disebutkan sesuai dengan bahan simakan	Sebagian besar informasi/fakta yang disebutkan sesuai dengan bahan simakan	Sebagian kecil informasi/fakta yang disebutkan sesuai dengan bahan simakan	Informasi/fakta yang disebutkan kurang sesuai dengan bahan simakan
Mampu menjawab soal atau pertanyaan	Seluruh pertanyaan dijawab dengan benar	Sebagian besar pertanyaan dijawab dengan benar	Sebagian kecil pertanyaan dijawab dengan benar	Pertanyaan dijawab dengan kurang benar
Mampu menangkap isi materi dan menjelaskannya dengan bahasa sendiri	Penjelasan menggunakan bahasa sendiri	Sebagian besar penjelasan sesuai dengan isi bahan simakan dan menggunakan bahasa sendiri	Sebagian kecil penjelasan sesuai dengan isi bahan simakan dan menggunakan bahasa sendiri	Penjelasan kurang sesuai dengan isi bahan simakan dan

Tabel 3.6 Pedoman Penilaian Keterampilan Berbicara

Indikator	Skor Penilaian			
	4	3	2	1
Menyampaikan informasi dengan lafal yang jelas	Lafal terdengar jelas saat penyampaian seluruh informasi	Lafal terdengar jelas pada sebagian besar informasi yang disampaikan	Lafal terdengar jelas hanya pada sebagian kecil informasi disampaikan	Lafal kurang terdengar jelas saat penyampaian informasi
Menyampaikan informasi dengan intonasi yang tepat	Intonasi sesuai dengan seluruh informasi yang disampaikan	Intonasi sesuai pada sebagian besar informasi yang disampaikan	Intonasi sesuai hanya pada sebagian kecil informasi yang disampaikan	Intonasi kurang sesuai saat penyampaian informasi
Lancar dalam penyampaian informasi	Kelancaran terdengar pada saat penyampaian seluruh informasi	Kelancaran terdengar pada sebagian besar informasi yang disampaikan	Kelancaran terdengar pada sebagian kecil informasi yang disampaikan	Kelancaran kurang terdengar saat penyampaian informasi
Menyampaikan isi pembicaraan dengan kalimat yang efektif	Seluruh informasi disampaikan dengan kalimat efektif	Sebagian besar informasi disampaikan dengan kalimat efektif	Sebagian kecil informasi disampaikan dengan kalimat efektif	Kalimat dalam menyampaikan informasi kurang efektif

Tabel 3.7 Pedoman Penilaian Keterampilan Membaca

Indikator	Skor Penilaian			
	4	3	2	1
Menentukan ide pokok	Siswa dapat menentukan ide pokok pada dua paragraf dengan tepat	Siswa dapat menentukan ide pokok pada salah satu paragraf dengan tepat	Siswa dapat menentukan ide pokok pada salah satu paragraf namun kurang tepat	Siswa kurang dapat menentukan ide pokok pada paragraf
Menjawab pertanyaan berdasarkan isi teks	Siswa dapat menjawab semua pertanyaan dengan benar dan tepat sesuai dengan teks bacaan dengan lengkap	Siswa dapat menjawab semua pertanyaan namun kurang sesuai dengan teks bacaan dan kurang lengkap	Siswa dapat menjawab semua pertanyaan namun kurang sesuai dengan teks bacaan dan terdapat beberapa kesalahan	Siswa dapat menjawab semua pertanyaan namun jawaban kurang tepat
Membuat pertanyaan (meliputi unsur ADIKSIMBA)	Siswa dapat membuat 4 pertanyaan menggunakan kata tanya ADIKSIMBA dengan tepat sesuai dengan isi teks bacaan	Siswa dapat membuat 3 pertanyaan menggunakan kata tanya ADIKSIMBA dengan tepat sesuai dengan isi teks bacaan	Siswa dapat membuat 2 pertanyaan menggunakan kata tanya ADIKSIMBA sesuai dengan isi teks bacaan	Siswa dapat membuat 1 pertanyaan menggunakan kata tanya ADIKSIMBA sesuai dengan isi teks bacaan
Menyimpulkan isi teks	Siswa dapat membuat kesimpulan dari teks bacaan/paragraf dengan kalimat yang jelas, runtut, dan sesuai dengan teks bacaan	Siswa dapat membuat kesimpulan dari teks bacaan/paragraf dengan kalimat yang jelas dan runtut namun kurang sesuai dengan teks bacaan	Siswa dapat membuat kesimpulan dari teks bacaan/paragraf dengan kalimat yang jelas namun kurang runtut dan kurang sesuai dengan teks bacaan	Siswa dapat membuat kesimpulan dengan kalimat yang kurang jelas, tidak runtut, dan tidak sesuai dengan teks bacaan.

(diadaptasi dari Rahma, 2023)

Tabel 3.8 Pedoman Penilaian Keterampilan Menulis

Indikator	Skor Penilaian			
	4	3	2	1
Kesesuaian isi dengan tema	Seluruh isi kalimat dalam paragraf sesuai dengan tema	Sebagian besar kalimat dalam paragraf sesuai dengan tema	Sebagian kecil kalimat dalam paragraf sesuai dengan tema	Kalimat dalam paragraf kurang sesuai dengan tema
Penggunaan tanda baca yang tepat	Tanda baca pada seluruh kalimat sudah sesuai	Tanda baca pada sebagian besar kalimat sudah sesuai	Tanda baca pada sebagian kecil kalimat sudah sesuai	Tanda baca dalam seluruh kalimat kurang sesuai
Kalimat tepat dan efektif	Seluruh kalimat dalam paragraf sudah tepat dan efektif	Sebagian besar kalimat dalam paragraf sudah tepat dan efektif	Sebagian kecil kalimat dalam paragraf sudah tepat dan efektif	Kalimat dalam paragraf kurang tepat dan efektif
Pemilihan diksi tepat dan sesuai EYD	Penggunaan huruf kapital dalam seluruh kalimat sudah tepat	Penggunaan huruf kapital dalam sebagian besar kalimat sudah sesuai tepat	Penggunaan huruf kapital dalam sebagian kecil kalimat sudah sesuai tepat	Penggunaan huruf kapital dalam seluruh kalimat kurang tepat

3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah suatu cara yang digunakan untuk mengolah data menjadi informasi sehingga karakteristik data tersebut menjadi mudah dipahami dan dapat bermanfaat untuk menemukan solusi permasalahan penelitian (Silvia, 2023). Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif.

3.5.1 Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif di sini akan berupa deskripsi mengenai proses pembuatan media *WebQuest*. Mulai dari desain awal media sebelum mendapat penilaian para ahli, perubahan yang dilakukan setelah mendapat penilaian dari para ahli, hingga hasil akhir dari media *WebQuest* yang dikembangkan.

3.5.2 Analisis Data Kuantitatif

Analisis data pengembangan *WebQuest* teks nonfiksi berbasis *Google Sites* menggunakan teknik kuisioner dengan instrumen berupa angket berskala Likert. Data yang diperoleh dari penilaian oleh ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi, dan selanjutnya akan dianalisis dengan teknik persentase yang diadaptasi dari Akbar (dalam Sari, H.V., & Suswanto, H., 2017). Skala Likert digunakan peneliti untuk mengukur pendapat dan persepsi para ahli terhadap *WebQuest* teks non-fiksi berbasis *Google Sites* yang dikembangkan. Pada skala Likert terdapat lima kategori yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, netral, setuju, dan sangat setuju. Adapun rumus persentase yang digunakan dalam penelitian produk pengembangan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{(\sum x)}{(\sum xi)} \times 100$$

Keterangan:

P = persentase hasil penilaian

$\sum x$ = jumlah skor jawaban

$\sum xi$ = jumlah skor maksimal

(sumber: Akbar dalam Sari, H.V., & Suswanto, H., 2017)

Setelah dihitung menggunakan rumus di atas, maka akan diperoleh kesimpulan melalui persentase tabel kelayakan berikut:

Tabel 3.9 Persentase Tabel Kelayakan

20 – 36%	Tidak layak digunakan
37 – 52%	Kurang layak digunakan
53 – 68%	Cukup layak digunakan
69 – 84%	Layak digunakan
85 – 100%	Sangat layak digunakan

(sumber: Akbar dalam Sari, H.V., & Suswanto, H., 2017)

Selanjutnya untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbahasa siswa setelah diterapkannya media *WebQuest* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V sekolah dasar menggunakan uji N-Gain. Data ini dianalisis dari hasil selisih nilai pre-test dan post-test yang dilakukan oleh siswa. Sehingga rumus N-Gain yang digunakan adalah:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{pretest}}{\text{skor maksimal ideal} - \text{skor pretest}}$$

(Dewi dalam Masykhur, & Risnani, 2020)

Berikut adalah pedoman kategori nilai indeks N-Gain:

Tabel 3.10 Pedoman Kategori Nilai Indeks N-Gain

Nilai Indeks Gain	Kategori
$N\text{-gain} > 0,70$	Tinggi
$0,30 < N\text{-gain} \leq 0,70$	Sedang
$N\text{-gain} \leq 0,30$	Rendah