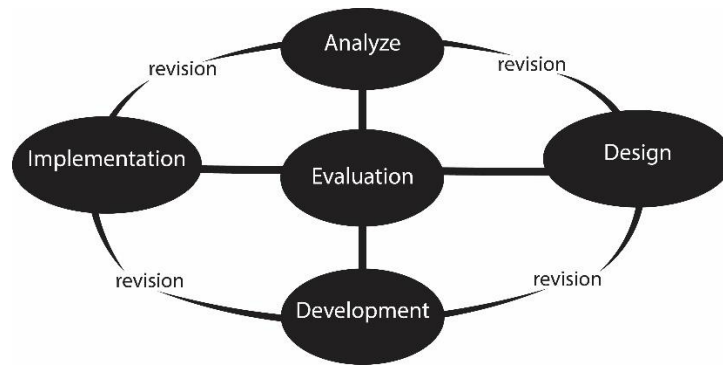


BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan konsep model pengembangan ADDIE. Model ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Model ini digunakan karena model pengembangan ADDIE memiliki tahapan yang rinci, sistematis dan mudah dipahami oleh peneliti (Sugiyono, 2022). Secara jelas, tahapan dari model ADDIE ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE

(Sugiyono, 2022)

Model pengembangan ADDIE ini sudah banyak digunakan untuk mengembangkan sebuah media khususnya media pembelajaran. Penelitian yang berjudul “*Developing an intelligent virtual reality interactive system based on the ADDIE model for learning pour-over coffee brewing*” menggunakan metode ADDIE dalam melakukan penelitiannya karena metode ini dapat membantu instruktur pengembangan sistem pembelajaran berdasarkan kebutuhan belajar peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, model ADDIE bersifat siklus, sehingga hasil dari tahapan evaluasi dapat diperbaiki kembali dikemudian hari (Yu et al., 2021). Penelitian dengan judul “*The Development of Online Project Based Collaborative Learning using ADDIE Model*” juga menggunakan metode ADDIE karena di dalam penelitian tersebut menjelaskan bahwa metode ADDIE ini merupakan metode yang banyak digunakan para

pendidik dalam membuat desain pembelajaran di seluruh dunia. Dengan menggunakan metode ini juga dapat membuat perencanaan yang baik terhadap pembelajaran yang efektif (Nadiyah & Faaizah, 2015). Model penelitian ADDIE juga digunakan dalam penelitian berjudul “*Effectiveness of the ADDIE Model within an E-Learning Environment in Developing Creative Writing in EFL Students*” yang bertujuan untuk menyelidiki bagaimana efektivitas perancangan *e-learning*. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model ADDIE cocok untuk mengukur keefektifitasan dari sebuah media pembelajaran (Almelhi, 2021). Penelitian berjudul “*A Comparative Study of the ADDIE Instructional Design Model in Distance Education*” juga memiliki pembahasan mengenai bagaimana efektivitas model ADDIE dalam pendidikan jarak jauh dan kontribusinya terhadap proses pengajaran online. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model ADDIE ini dianggap sebagai sumber informasi tambahan dengan menyediakan praktik pengajaran yang baik dan fleksibel sesuai dengan kebutuhan lingkungan (Spatioti et al., 2022). Dalam penelitian dengan judul “*Using the ADDIE Model to Develop a Rusnani Concept Mapping Guideline for Nursing Students*” juga menyebutkan bahwa model ADDIE banyak digunakan oleh perancang instruksi untuk menghasilkan modul, model, perangkat lunak dan perangkat untuk pengajaran dan pembelajaran (Latif & Nor, 2020). Yang terakhir terdapat juga penelitian dengan judul “*Basic Courses of Design Major Based on the ADDIE Model: Shed Light on Response to Social Trends and Needs*”, melalui proses penelitian tersebut ditemukan bahwa mata kuliah desain yang dilaksanakan melalui model ADDIE dapat lebih baik berdasarkan kebutuhan mahasiswa yang dipadukan dengan sumber daya inovasi sosial (Tu et al., 2021).

Penggunaan model ADDIE ini sudah banyak dilakukan di dalam maupun luar negeri, maka dari itu peneliti menggunakan model pengembangan ini dengan tahapan sebagai berikut.

3.2 Prosedur dan Pengembangan Penelitian

3.2.1 Analyze (Analisis)

Pada tahapan ini dilakukan analisis kebutuhan yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah dan kebutuhan media siswa. Untuk melakukan tahapan

ini, peneliti melakukan observasi awal dengan membagikan angket mengenai minat belajar siswa dan wawancara terhadap guru pengampu mata Pelajaran Sejarah.

Tahapan ini menghasilkan kesimpulan bahwa mata Pelajaran Sejarah memiliki perspektif yang membosankan dan para siswa di SMAN 1 Karangnunggal lebih menyukai pembelajaran dengan menggunakan metode yang lebih interaktif salah satunya dengan belajar sambil bermain. Dari sisi pengajar terdapat kesulitan dalam membuat media pembelajaran yang interaktif namun tetap dapat menyampaikan materi dengan baik.

3.2.2 Design (Perancangan)

Tahapan ini merupakan tahapan untuk merancang secara keseluruhan sebelum diberikan kepada para ahli dan pengguna (Cahya Iskandar et al., 2022). Pada tahapan ini peneliti menentukan materi, jenis media, menentukan desain dan membuat tahapan proses rancangan untuk media pembelajaran yang dibuat.

Materi yang digunakan dalam membuat media pembelajaran dilihat dari buku paket yang digunakan oleh guru pengampu mata pelajaran. Media pembelajaran yang dibuat berbasis *board game* sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga desain yang digunakan juga menyesuaikan dengan materi yang dibawakan. Sedangkan untuk perancangan media peneliti menggunakan *software Adobe Illustrator*.

3.2.3 Development (Pengembangan)

Tahapan ini merupakan kelanjutan dari tahapan sebelumnya, setelah media pembelajaran *board game* selesai dan dikembangkan dengan beberapa langkah:

1. Validasi

Sebelum media pembelajaran yang peneliti buat diuji cobakan kepada siswa, peneliti melakukan validasi terhadap media dan materi yang terdapat dalam media pembelajaran yang digunakan kepada para ahli. Tujuan dari dilakukannya validasi ini untuk menilai tingkat validitas dari media dan materi serta mendapatkan masukan dan saran mengenai media pembelajaran yang dibuat

2. Revisi

Setelah dilakukannya validasi oleh para ahli dan peneliti mendapatkan saran masukan, langkah selanjutnya adalah merevisi media pembelajaran yang dibuat sesuai dengan masukan dan saran dari para ahli tersebut.

3.2.4 Implementation (Implementasi)

Pada tahapan ini dilakukan proses pengujian media pembelajaran yang sudah dibuat dan sudah direvisi sesuai dengan masukan dan saran dari para ahli sebelumnya. Media pembelajaran ini diuji cobakan kepada siswa kelas X 1 SMAN 1 Karangnunggal. Proses pengujian cobaan ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana respon siswa mengenai tingkat kelayakan media pembelajaran yang dibuat.

3.2.5 Evaluation (Evaluasi)

Tahapan terakhir ini dilihat dari hasil tahapan sebelumnya, apabila respon dari siswa ketika proses pengujian baik dan tidak memberikan saran perbaikan maka media pembelajaran yang dibuat selesai.

3.3 Populasi dan Sampel

Populasi merupakan sekelompok individu yang memiliki satu atau lebih ciri yang sama. Karakteristik dari sekelompok individu ini ditentukan oleh peneliti sesuai dengan fokus penelitian yang dilakukan. Sedangkan sampel merupakan sebagian bagian dari populasi (Swarjana, 2022). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan kelompok yang datanya diambil, sementara sampel adalah bagian dari populasi yang mewakili keseluruhan populasi tersebut.

Pada penelitian ini, populasi yang digunakan adalah seluruh siswa kelas X di SMAN 1 Karangnunggal. Kemudian pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* yang dimana teknik tersebut merupakan teknik pengambilan sampel yang disengaja ditentukan oleh peneliti dengan beberapa pertimbangan. Menurut (Darusman, 2023) dalam menentukan sampel pada populasi minimal 30 responden. Sehingga sampel yang didapat adalah siswa kelas X 1 dengan jumlah 31 siswa.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, digunakan beberapa teknik pengumpulan data, di antaranya sebagai berikut:

1. Angket minat belajar siswa

Angket ini diberikan kepada siswa untuk mencari data awal mengenai minat belajar terhadap mata pelajaran sejarah.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan guru yang mengampu mata pelajaran sejarah untuk mengetahui kendala apa yang dirasakan dan untuk mengetahui bagaimana kondisi kelas.

3. Lembar validasi para ahli

Lembar validasi ini dilakukan untuk mengevaluasi produk yang sedang dibuat. Validasi ini dilakukan oleh ahli media dan ahli materi untuk mengukur kevalidan media dan materi yang digunakan.

4. Lembar angket validasi siswa

Lembar angket validasi ini dilakukan untuk melihat respon dari siswa terhadap media pembelajaran yang dibuat.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah aspek yang sangat penting dalam proses pengumpulan data. Karena instrumen penelitian ini digunakan untuk alat ukur dan memberikan informasi mengenai permasalahan yang kita teliti (Komang Sukendra & Kadek Surya Atmaja, 2020). Di bawah ini terdapat instrumen angket yang digunakan dalam penelitian yaitu:

1. Lembar Instrumen Validasi Ahli Media

Pada penelitian ini terdapat tahap pengujian untuk memvalidasi media. Ahli media yang menjadi validator dalam penelitian adalah dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus UPI di Cibiru. Lembar instrumen ini memiliki tujuan untuk mengetahui kelayakan media yang dibuat. Lembar instrumen yang dibuat menggunakan skala 1-5 dengan keterangan nilai 1 untuk sangat tidak setuju, nilai 2 untuk tidak setuju, nilai 3 untuk kurang setuju, nilai 4 untuk baik dan nilai 5 untuk sangat baik. Berikut ini merupakan lembar instrumen validasi untuk ahli media:

Tabel 3.1
Lembar Instrumen Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Penggunaan Media						
1	Media pembelajaran <i>board game</i> mudah digunakan oleh para peserta didik					
2	Media pembelajaran <i>board game</i> mempermudah proses pembelajaran di kelas					
3	Media pembelajaran <i>board game</i> dapat digunakan kapan saja dan dimana saja					
4	Media pembelajaran <i>board game</i> mampu meningkatkan pengetahuan peserta didik dalam belajar					
5	Media pembelajaran <i>board game</i> menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik					
6	Media pembelajaran <i>board game</i> mampu membuat fokus perhatian lebih peserta didik dalam proses pembelajaran					
7	Media pembelajaran <i>board game</i> mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya					
Tampilan Media						
8	Desain sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas 10 SMA					
9	Kombinasi warna desain					
10	Tampilan media menarik dan sesuai tema					
11	Kesesuaian isi konten media dengan materi yang dibuat					
12	Visual konten yang ditampilkan memperjelas materi yang dibuat					
13	Media menerangkan materi menjadi mudah dipahami oleh peserta didik					
14	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar					
15	Bahasa mudah dipahami oleh peserta didik kelas 10 SMA					
Kualitas Media						
16	Tulisan dalam <i>board game</i> dapat terlihat dengan jelas					

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
17	Media pembelajaran berbasis <i>board game</i> menarik					
18	Media pembelajaran berbasis <i>board game</i> aman untuk digunakan oleh peserta didik					
19	Tampilan setiap <i>icon</i> atau gambar terlihat dengan jelas					
20	Icon visual tidak rumit, mudah diingat dan tidak mengurangi kejelasan isi materi					

Diadaptasi dari Cahya Iskandar et al., (2022)

2. Lembar Instrumen Validasi Ahli Materi

Pada penelitian ini juga terdapat tahap pengujian untuk memvalidasi materi. Ahli materi yang menjadi validator dalam penelitian adalah dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus UPI di Cibiru dan guru sejarah kelas X di SMAN 1 Karangnunggal. Lembar instrumen yang dibuat menggunakan skala 1-5 dengan keterangan nilai 1 untuk sangat tidak setuju, nilai 2 untuk tidak setuju, nilai 3 untuk kurang setuju, nilai 4 untuk baik dan nilai 5 untuk sangat baik. Berikut ini merupakan lembar instrumen validasi untuk ahli materi:

Tabel 3.2
Lembar Instrumen Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Pendidikan						
1	Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran konsep dasar Kerajaan Hindu Buddha					
2	Materi yang disampaikan dalam <i>board game</i> mengenai 11 Kerajaan Hindu Buddha sudah tepat					
3	Materi yang disampaikan dalam <i>board game</i> sudah kekinian					
Kualitas Materi						
4	Materi yang disampaikan dalam <i>board game</i> jelas dan sesuai					
5	Materi yang disampaikan dalam <i>board game</i> mudah dipahami					

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
6	Ketepatan pembuatan desain dalam <i>board game</i> sesuai dengan materi Kerajaan Hindu Buddha					
7	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar					
8	Mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi					
9	Memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan					
10	Menambah motivasi peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung					

Diadaptasi dari Cahya Iskandar et al., (2022)

3. Lembar Instrumen Respon Siswa

Selain terdapat instrumen untuk uji validasi para ahli, pada penelitian ini juga terdapat lembar instrumen respon siswa terhadap media pembelajaran yang dibuat. Lembar angket ini diisi oleh siswa kelas X 1 di SMAN 1 Karangnunggal. Lembar instrumen yang dibuat menggunakan skala 1-5 dengan keterangan nilai 1 untuk sangat tidak setuju, nilai 2 untuk tidak setuju, nilai 3 untuk kurang setuju, nilai 4 untuk baik dan nilai 5 untuk sangat baik. Berikut ini merupakan lembar instrumen respon siswa:

Tabel 3.3
Lembar Instrumen Respon Siswa

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Tampilan Aplikasi						
1	Teks pada <i>board game</i> dapat terbaca dengan jelas					
2	Kalimat atau bahasa yang disajikan pada <i>board game</i> mudah dipahami					
3	Gambar atau ilustrasi yang ditampilkan pada <i>board game</i> dapat terlihat dengan jelas					
4	Gambar atau ilustrasi yang ditampilkan pada <i>board game</i> menarik					

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
5	Keseluruhan tampilan pada <i>board game</i> ini menarik					
Penyajian Materi						
6	Materi yang disajikan pada <i>board game</i> ini mudah untuk dipahami					
7	Contoh gambar atau ilustrasi yang ditampilkan sudah sesuai dan berhubungan dengan materi					
Manfaat						
8	<i>Board game</i> ini mudah untuk digunakan					
9	<i>Board game</i> ini sudah baik untuk dapat digunakan sebagai media belajar					
10	<i>Board game</i> ini dapat memotivasi saya untuk belajar					

Diadaptasi dari Cahya Iskandar et al., (2022)

3.6 Analisis Data

Setelah data-data terkumpul, tahapan selanjutnya adalah analisis data. Pada penelitian ini teknik yang digunakan dalam menganalisis data adalah analisis kuantitatif. Hasil dari data ini nantinya dapat menggambarkan tentang kualitas media pembelajaran yang sedang dibuat. Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likert. Skala Likert biasanya dimulai dengan penyusunan sejumlah besar pertanyaan sikap (*item*). Untuk setiap item, penyusun harus menentukan apakah pernyataan sikap tersebut menunjukkan dukungan (*favourable*) atau penolakan (*unfavourable*) terhadap objek sikap (Mawardi, 2019).

Skala likert merupakan skala yang biasanya digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang mengenai masalah yang terjadi di masyarakat atau yang dialami dirinya sendiri (Hidayat, 2021). Validasi pengembangan dapat dilakukan dengan meminta penilaian atau pendapat dari ahli (*expert judgement*). Para ahli diminta untuk memberikan masukan terhadap instrumen yang telah dibuat. Para ahli akan memutuskan apakah instrumen tersebut memerlukan perbaikan, dapat digunakan tanpa perbaikan, atau perlu didesain ulang secara keseluruhan (Haryanti & Suwerda, 2022). Uji validasi dari para ahli dan

respon siswa dihitung dengan membandingkan jumlah skor ideal yang telah diberikan oleh validator ($\sum R$) dengan jumlah skor ideal yang telah ditetapkan di dalam angket validasi (N).

$$\text{Rumus } P = \sum R : N \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase skor yang dicari

$\sum R$ = Jumlah jawaban yang diberikan oleh validator

N = Jumlah skor maksimal

Kriteria validasi produk yang dihasilkan dinyatakan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 3.4
Kriteria Kevalidan Suatu Produk

Bobot Nilai	Kategori	Penilaian (%)
5	Sangat Layak	$80 < P \leq 100$
4	Layak	$60 < P \leq 80$
3	Kurang Layak	$40 < P \leq 60$
2	Tidak Layak	$20 < P \leq 40$
1	Sangat Tidak Layak	$0 < P \leq 20$

(Nandita Apsari & Rizki, 2018)

Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa bobot nilai dari setiap kategori sudah ditentukan terlebih dahulu dan dapat diartikan bahwa apabila hasil dari uji validasi mendapatkan nilai diatas 80% maka media tersebut berkategori sangat layak, apabila hasil uji validasi mendapatkan nilai di atas 60% dan lebih kecil sama dengan 80% maka media tersebut berkategori layak, apabila hasil uji validasi mendapatkan nilai di atas 40% dan lebih kecil sama dengan 60% maka media tersebut berkategori kurang layak, begitu seterusnya sampai bobot nilai 1 (Siregar, 2021).