BAB III
METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Design and Development (D&D)*. Menurut (Richey, R. C., & Klein, J. D., 2009) mendefinisikan metode *Design and Development (D&D*) adalah salah satu studi yang sistematis, dan juga proses evaluasi dimana tujuannya adalah untuk membangun sebuah langkah berbasis empiris dalam mengembangkan produk instruksional atau alat pembelajaran, baik yang bersifat baru atau yang melanjutkan yang sudah ada, atau menyempurnakan yang telah tersedia. Dilihat dari pengelompokannya, penelitian ini termasuk dalam kategori alat dan produk, karena peneliti berfokus pada pengembangan sebuah media pembelajaran.

Dalam penelitian ini, pengembangan media dilakukan dengan menerapkan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan: Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (Evaluation) (Nurhayati dkk., 2021). Model ini berfokus pada pencapaian tujuan pembelajaran, termasuk di dalamnya pengembangan media pembelajaran sebagai salah satu komponennya. (Suryani dkk., 2019).

3.2 Lokasi, Waktu, dan Partisipan Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada dua sekolah, penelitian pertama bertepatan di SD Negeri yang berada di Sumedang yakni SD Negeri Karapyak I, bertepatan di Jl. Karapyak No. 10, Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat. Penelitian kedua di SD Ar Rafi' BHS yang terletak di Jl. Prabu Tajimalela No 68 Rt 04/13, Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini berlangsung selama kurang lebih enam bulan, dimulai dari penyusunan proposal pada September 2024 hingga Februari 2025.

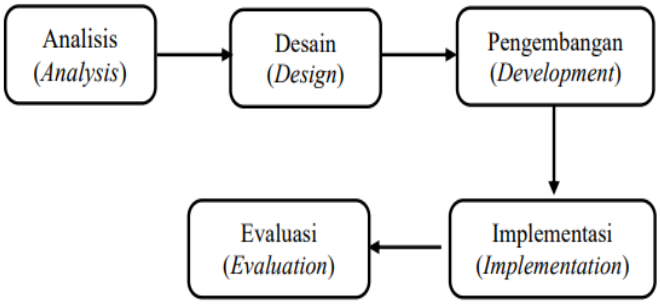
Raisya Ramadhina Hendra, 2025
PENGEMBANGAN MEDIA BERUNTUN (BELAJAR SERU PANTUN) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS PANTUN KELAS V
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.2.3 Partisipan Penelitian

Partisipan dari penelitian ini adalah peserta didik SD Negeri Karapyak I kelas VB yang berjumlah 25 dan wali kelas kelas VB. Kemudian, penelitian kedua di SD Ar Rafi' BHS dengan jumlah 15 peserta didik beserta wali kelas VB. Dalam penelitian ini, turut serta ahli materi dan ahli media yang berperan sebagai validator untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

3.3 Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan dengan model ADDIE. Saat ini, terdapat berbagai model pengembangan yang dapat diterapkan dalam penelitian *design and development*. Salah satu model yang sering digunakan dalam penelitian pengembangan adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: *Analyze, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation* (Nurhayati dkk., 2021). Menurut (Harefa dkk., 2023) keunggulan model ADDIE terletak pada tahapan yang sistematis dan jelas. Selain itu, (Nababan, 2020) menyatakan bahwa model ADDIE dapat diterapkan dalam berbagai jenis pengebangan produk, termasuk dalam pembuatan media pembelajaran.



Gambar 3. 1 Tahapan ADDIE

Sugiyono (dalam Ardiansah & Miftakhi, 2020)

3.3.1 Tahapan Analisis

Dalam tahapan analisis, berisi kegiatan untuk mengetahui terlebih dahulu kebutuhan yang sesuai atau permasalahan apa yang ditemukan. Sehingga nantinya, produk yang dibuat atau dikembangkan dapat bermanfaat sesuai kebutuhan atau

masalah yang dialami. Selaras dengan menurut (Latip, 2022) pada tahapan ini berdasar pada adanya suatu masalah, dimana masalah tersebut didapat melalui studi literatur atau secara langsung ke lapangan. Tahap analisis pada penelitian ini dilakukan dengan wawancara pada guru kelas V SD serta berdasarkan literatur artikel jurnal.

3.3.2 Tahapan Desain

Setelah menyelesaikan tahap analisis, peneliti melanjutkan ke tahap perancangan (*design*), yakni mendesain media pembelajaran berdasarkan kebutuhan atau informasi yang didapatkan saat tahap analisis. Tahapan desain dilakukan peneliti ini menentukan tim pengembangan, membuat *flowchart*, membuat *storyboard*, mengumpulkan materi, menentukan sumber daya yang dibutuhkan, dan membuat desain.

3.3.3 Tahapan Pengembangan

Tahapan selanjutnya setelah tahap desain yaitu melakukan tahapan pengembangan. Pada tahapan ini meliputi pembuatan produk, validasi oleh ahli media dan ahli materi, serta perbaikan produk (Rai dkk., 2021). Peneliti melaksanakan pembuatan produk BERUNTUN (Belajar Seru Pantun) yang telah direncanakan pada tahap desain, membuat *google sites*, berkolaborasi dan diskusi dengan rekan dari jurusan *software engineering* untuk pembuatan media. Selanjutnya, dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi, diikuti dengan revisi berdasarkan penilaian, saran, atau masukan dari proses validasi. Setelah perbaikan selesai, validasi kembali dilakukan oleh ahli media dan ahli materi.

3.3.4 Tahapan Implementasi

Tahap implementasi merupakan langkah berikutnya setelah tahap pengembangan. Pada tahap ini, dilakukan uji coba produk kepada peserta didik setelah media dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media. Uji coba tersebut dilaksanakan di dua sekolah yang berlokasi di daerah Sumedang. Penelitian pertama dilakukan di kelas V SD Negeri Karapyak I dengan melibatkan 25 peserta didik serta guru kelas VB. Sementara itu, penelitian kedua dilakukan di kelas V SD

Ar Rafi' BHS dengan partisipasi 15 peserta didik dan guru kelas VB. Setelah media pembelajaran yang dikembangkan diuji coba, peserta didik serta guru diberikan angket untuk mengisi respon terhadap media yang telah dikembangkan.

3.3.5 Tahapan Evaluasi

Pada tahap evaluasi, fokusnya adalah melihat hasil atau umpan balik dari ahli media, ahli materi, guru maupun peserta didik melalui angket yang diberikan pada tahap validasi dan impelementasi uji coba produk. Menurut (Suryani dkk., 2019) mengatakan bahwa untuk melakukan evaluasi, beberapa jenis alat evaluasi dapat digunakan seperti kuesioner, wawancara, skala Likert, *open-ended questions*, dan lainnya yang disesuaikan dengan tipe evaluasi yang dilakukan. Pada penelitian ini, jenis alat evaluasi yang peneliti gunakan yakni kuesioner dan skala likert.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data melalui wawancara dan angket.

3.4.1 Wawancara

Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti untuk mengetahui permasalahan untuk diteliti, dan mendalami hal-hal yang penting ingin diketahui peneliti disebut wawancara (Sugiyono, 2019). Wawancara kepada wali kelas V mengenai pembelajaran pantun, termasuk mengenai masalah yang dihadapi peserta didik, apa yang dibutuhkan, serta media pembelajaran yang digunakan. Wawancara dilaksanakan secara langsung, dengan tanya jawab beberapa pertanyaan yang sudah disiapkan oleh peneliti, menyesuaikan dengan yang dibutuhkan, yakni pengembangan media pembelajaran.

3.4.2 Angket

Penyusunan angket bertujuan untuk menilai kualitas media pembelajaran yang dikembangkan, baik dari aspek materi, media, aupun respon pengguna (guru dan peserta didik). Dengan menggunakan *skala likert*, penyusunan angket diurutkan secara terstruktur. Angket adalah cara mengumpulkan data dengan mengisi suatu pertanyaan yang diharuskan dijawab oleh responden (Redaksi PM, 2019).

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi pedoman wawancara, lembar angket validasi oleh ahli materi, lembar angket validasi oleh ahli media, serta lembar angket respon pengguna.

3.5.1 Pedoman Wawancara

Wawancara dilaksanakan dengan wali kelas sebagai upaya mencari tahu kebutuhan media pembelajaran, kurikulum yang diterapkan, dan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Wawancara dilakukan pada tahap analisis. Dalam membuat pedoman wawancara, peneliti merujuk pada (Suryani dkk., 2019) terkait kebutuhan guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran. Berikut adalah Tabel yang berisi kisi-kisi wawancara bersama wali kelas V

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Wawancara

Aspek	Item Wawancara
Pembelajaran Pantun	Kurikulum yang digunakan sekolah
	Pendekatan dan metode yang digunakan guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas
	Metode yang digunakan dalam keterampilan menulis
	Kesulitan yang dialami peserta didik dalam keterampilan menulis pantun
Media Pembelajaran	Penggunaan media pembelajaran di kelas
	Tanggapan mengenai penggunaan media pembelajaran digital
Penggunaan Teknologi	Kebijakan sekolah terhadap perizinan peserta didik membawa *handphone*
	Ketersediaan fasilitas yang menunjang pembelajaran menggunakan teknologi

3.5.2 Lembar Validasi Ahli Media

Lembar validasi oleh ahli media brtujuan untuk menilai kelayakan media yang akan diterapkan dalam pembelajaran. Penilaian terhadap lembar validasi ini dilakukan oleh ahli media, seperti dosen yang memiliki keahlian di bidang tersebut.

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media

Aspek	Jumlah Butir Soal
Tampilan Media	9
Pengoperasian	5
Jumlah Butir Soal	14

Sumber : diadaptasi dan dimodifikasi dari (Syafitri & Kiftia, 2022)

3.5.3 Lembar Validasi Ahli Materi

Lembar validasi oleh ahli materi bertujuan untuk menilai kelayakan media dari aspek materi. Penilaian terhadap lembar validasi ini dilakukan oleh ahli materi.

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi

Aspek	Jumlah Butir Soal
Kesesuaian Isi Media dengan Materi	7
Bahasa dan Tulisan	5
Jumlah Butir Soal	12

Sumber : diadaptasi dan dimodifikasi dari (Salsabila & Ninawati, 2022)

3.5.4 Lembar Angket Respon Pengguna

Lembar angket respon pengguna digunakan untuk menilai kelayakan media ketika digunakan oleh guru dan peserta didik, terkhusus saat diterapkan dalam proses pembelajaran.

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Lembar Respon Guru

Aspek	Jumlah Butir Soal
Visual	3
Bahasa dan Tulisan	2
Penggunaan	3

Aspek	Jumlah Butir Soal
Isi	4
Jumlah Butir Soal	12

Sumber : diadaptasi dan dimodifikasi dari (Hapsari & Zulherman, 2021)

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik

Aspek	Jumlah Butir Soal
Tampilan	3
Penyajian Materi	3
Penilaian secara keseluruhan	2
Jumlah Butir Soal	8

Sumber : diadaptasi dan dimodifikasi dari (Febrianti dkk., 2021)

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan untuk mengolah hasil angket dari ahli media, ahli materi, respon guru, respon peserta didik, serta data dari wawancara pada tahap analisis. Adapun data yang dihasilkan dari evaluasi dan instrumen yang telah diisi akan menjadi temuan untuk penelitian produk yang dikembangkan. Dihasilkan dua jenis data, yakni data kuantitatif dan kualitatif. Metode campuran umumnya diterapkan dalam penelitian desain dan pengembangan, yang mencakup pendekatan kualitatif dan kuantitatif (Rusdi, 2019). Hasil angket validasi ahli materi, validasi ahli media, respon pengguna, respon guru dianalisis secara kuantitatif menggunakan skala likert. Sementara itu, data kualitatif digunakan untuk menganalisis hasil wawancara.

3.6.1 Data Kuantitatif

Data kuantitatif dikumpulkan melalui hasil validasi ahli materi, ahli media, respon guru, respon peserta didik terhadap media BERUNTUN (Belajar seru pantun).

3.6.1.1 Analisis Data Validasi Ahli

Berikut ini adalah langkah-langkah untuk menganalisis hasil dari angket validasi ahli :

1. Memberikan skor jawaban berdasarkan *skala likert* dalam tabel berikut:

Tabel 3. 6 Skala Likert

Skor	Keterangan
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Kurang
1	Sangat Kurang

2. Menurut (Sugiyono, 2019) untuk menghitung persentase dari hasil data angket dapat menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P\ (\%) = \frac{Jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{Total\ skor\ maksimal} \times 100\%$$

3. Setelah mendapat hasil persentase, kemudian diinterpretasikan dengan ketentuan berikut

Tabel 3. 7 Interpretasi Skor Pengujian Ahli

Persentase (%)	Interpretasi
0 – 40	Tidak Layak
41 - 60	Kurang Layak
61 - 80	Layak
81 - 100	Sangat Layak

(Nalarita & Listiawan, 2018)

3.6.1.2 Analisis Data Respon Guru

Tabel 3. 8 Kriteria Interpretasi Skor Angket Respon Pengguna

Presentase	Kriteria Interpretasi
0 – 20%	Sangat Tidak Baik
21% - 40%	Tidak Baik
41% - 60%	Cukup Baik
61% - 80%	Baik
81 % - 100%	Sangat Baik

(Nuzla Rizkia Rahma dkk., 2023)

3.6.1.3 Analisis Data Uji Coba Peserta Didik

Berikut ini adalah langkah-langkah untuk menganalisis hasil dari angket validasi ahli :

1. Memberikan skor jawaban berdasarkan *skala likert* dalam tabel berikut :

Tabel 3. 9 Skala Likert

Skor	Keterangan
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Kurang
1	Sangat Kurang

2. Menurut (Sugiyono, 2019) untuk menghitung persentase dari hasil data angket dapat menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P\ (\%) = \frac{Jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{Total\ skor\ maksimal} \times 100$$

3. Setelah mendapat hasil persentase, kemudian diinterpretasikan dengan mengacu pada menurut (Nalarita & Listiawan, 2018) .

Tabel 3. 10 Interpretasi Hasil Skor Angket Peserta Didik

Presentase	Kriteria Interpretasi
0 – 20%	Sangat Tidak Baik
21% - 40%	Tidak Baik
41% - 60%	Cukup Baik
61% - 80%	Baik
81 % - 100%	Sangat Baik

3.6.2 Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara. Wawancara pada penelitian ini dilaksanakan kepada wali kelas V di SD Negeri Karapyak I dan wali kelas V di SD Ar Rafi' BHS untuk mendapatkan informasi terkait kebutuhan pengguna. Setelah mendapatkan data, kemudian disajikan dalam bentuk yang lebih ringkas dan sederhana agar dapat lebih sesuai serta mudah dipahami.